

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBANTUAN LKPD
PADA MATERI BUMI BERUBAH MATA PELAJARAN IPAS KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Elfania Awaloka¹, Monanisa², Sugiarti³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

²Pendidikan Geografi FKIP Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Fisika FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : awalokaelfania@gmail.com, monanisa@univpgri-palembang.ac.id,
sugiarti@univpgri-palembang.ac.id,

ABSTRACT

This research aims to produce LKPD-assisted diorama learning media on earth materials that change science subjects in elementary school grade V that are valid, practical and effective. This research uses the Research and Development (R&D) method, using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The results of the data analysis showed that the LKPD-assisted diorama learning media developed by the researcher was included in the "very valid" category based on the results of the questionnaire of 3 validators which included media validators, language validators and material validators with an average validity score of 85.7%, then the LKPD-assisted diorama learning media developed by the researcher was declared "very practical" based on the student response questionnaire sheet with an average score of 86.9%, and from the test questions students are categorized as "very effective" based on the average pretest score of 53.18% and the posttest average of 89.09%, from the pretest and posttest scores, an N-gain score can be obtained with the "high" category of 15 students and the "medium" category of 7 students

Keywords: Diorama learning media, IPAS, LKPD

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran diorama berbantuan LKPD pada materi bumi berubah mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode Reserch and Development (R&D), dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Desaign, Development, Implementatin, Evaluation). Hasil analisis data menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama berbantuan LKPD yang dikembangkan peneliti termasuk kedalam katagori "sangat valid" berdasarkan dari hasil angket 3 validator yang mencakup validator media, validator bahasa dan validator materi dengan nilai rata-rata kevalidan sebesar 85,7%, selanjutnya media pembelajaran diorama

berbantuan LKPD yang dikembangkan peneliti dinyatakan “sangat praktis” berdasarkan lembar angket respon peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 86,9%, dan dari soal tes peserta didik dikategorikan “sangat efektif” berdasarkan dari rata-rata nilai pretest sebesar 53,18% dan rata-rata posttest 89,09%, dari nilai pretes dan posttest dapat diperoleh nilai n-gain dengan kategori “tinggi” sebanyak 15 peserta didik dan kategori “sedang” sebanyak 7 peserta didik.

Kata Kunci: IPAS, LKPD, Media pembelajaran diorama.

A. Pendahuluan

Pendidikan pada tingkatan sekolah dasar, Pendidikan di sekolah dasar merupakan masa sekolah yang berlangsung antara umur 6-12 tahun. Pendidikan sekolah dasar menjadi faktor yang sangat penting karena pada masa inilah potensi anak sedang matang dan berkembang untuk belajar atau sekolah dan juga sebagai pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang berikutnya. Siswa sekolah dasar lebih peka dan tajam ingatannya dalam penyerapan pengetahuan, sehingga agar tahap perkembangan belajar siswa dapat berjalan dengan optimal, maka diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas (Ma'sumah et al., 2024, h.46).

Dalam proses pembelajaran saat ini, pendidikan menerapkan Kurikulum Merdeka, guru memilih perangkat dan media pembelajaran dalam menyesuaikan pembelajaran dengan

kebutuhan belajar dan minat siswa (Sofyan Iskandar et al., 2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial akan diberikan secara bersamaan dengan nama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kedua mata pembelajaran tersebut termasuk dalam mata pembelajaran pokok yang harus didapatkan oleh peserta didik (Rahmayati & Prastowo, 2023, h. 17).

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada kelas V SDN 92 Palembang, dilihat dari proses pembelajaran yang telah diberikan oleh guru kelas media yang digunakan dalam proses mengajar sudah baik akan tetapi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang bervariasi. Hasan et al., (2021, h. 10) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru agar proses

pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan berjalan dengan baik. Media yang digunakan guru kelas berupa karton, video pembelajaran dan media power point, media tersebut sudah sering digunakan, jadi diperlukannya inovasi baru salah satunya media berbentuk tiga dimensi agar siswa semakin antusias dan tidak merasa jenuh saat pembelajaran tepat (Megawatie Sa'bani et al., 2017, h. 31). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat mempermudah penyampaian materi bagi siswa yang kesulitan dalam memahami pembelajaran dan membuat peserta didik lebih menikmati proses pembelajaran salah satunya yaitu menggunakan media diorama (Febrianti, 2019, h. 667).

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Sedangkan menurut Herwati (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan semua bentuk prantara yang dipakai oleh guru dalam menyampaikan (sender) pesan, ide, atau gagasan

sehingga pesan, ide dan gagasan diterima dengan dengan baik, jelas dan lengkap oleh penerima (audience). Media pembelajaran dalam hal ini berperan sebagai perantara untuk menyampaikan materi-materi yang bersifat abstrak agar lebih mudah dipahami, karena dapat divisualisasikan tanpa perlu mengalami secara langsung, tapi dapat melalui media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran (Pagarra H & Syawaludin, 2022, h.10).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyalurkan informasi kepada siswa sebagai penerima informasi sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien.

Menurut Pagarra H & Syawaludin (2022, h. 21) menyatakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.

Media diorama adalah gabungan antara model dengan gambar melalui sudut pandang dalam suatu tampilan yang utuh dalam menggambarkan suasana dan kejadian yang sebenarnya. Media diorama merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi yang dapat dilihat oleh peserta didik dari segala arah (Evitasaki & Aulia, 2022, h. 7). Media diorama adalah gambaran tiga dimensi dari suatu pemandangan atau adegan yang dibuat untuk merepresentasikan suatu peristiwa atau kejadian dalam ukuran kecil dengan maksud memperlihatkan aktivitas atau fenomena yang sesuai dengan kejadian nyata dan sebenarnya, (Bali & Zahroh, 2023, h. 2944). Aprilia & Putri (2020, h. 149) menyatakan bahwa manfaat penting dari media diorama antara lain peserta didik dapat mengeksplorasi pengetahuannya secara langsung dan memberikan kesempatan untuk menemukan pengalaman belajar yang mandiri. Hal ini disebabkan karena

selain peserta didik dapat materi dari guru juga dilatih untuk menemukan jawaban sendiri mengenai masalah yang dihadapi sehingga peserta didik dapat pengetahuan yang lebih mendalam, hal ini juga dapat peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.

LKPD ialah berisikan panduan yang sebagai fasilitator peserta didik yang dikembangkan terdapat lembaran-lembaran berisikan materi, petunjuk dan ringkasan yang dikerjakan oleh peserta didik sehingga dapat menambah kemampuan di aspek kognitif sebagai informasi yang diberikan oleh peserta didik (Rahmawati & Wulandari, 2020). LKPD adalah lembaran yang berisi pedoman bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya (Hadi Soekamto, 2020). Berdasarkan pengertian diatas lembar kerja peserta didik (LKPD) merupakan Kumpulan tugas berupa soal, eksperimen, observasi peserta didik, LKPD juga berisi petunjuk yang dirancang untuk membantu siswa dalam belajar secara aktif dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbantuan

LKPD Pada Materi Bumi Berubah Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar". Peneliti mengambil judul diatas karena media diorama sangat cocok dengan materi Bumi Berubah dan disajikan dalam bentuk media 3 dimensi.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R &D). Pada dasarnya penelitian yang menggunakan metode R & D dilakukan untuk membuat sebuah produk yang nantinya diuji tingkat kevalidan, kepraktisan dan efektifitasnya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi kegiatan belajar digunakan untuk sumber data penelitian, kuisisioner (angket) menurut Rani et al, (2022, h. 103) kuisisioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk menjawabnya dan tes untuk mengetahui kondisi awal objek sebelum diberi perlakuan dengan suatu produk ataupun setelah diperlakukan dengan produk, dilakukan dengan cara memberikan

sejumlah pertanyaan kepada subjek yang diteliti untuk dijawab. Teknik validasi *prototype* yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar angket peserta didik, dan kisi-kisi instrument tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalidan, analisis kepraktisan dan analisis keefektifan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media diorama berbantuan LKPD ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Penelitian ini menyajikan data yang diperoleh dengan menggunakan produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berikut merupakan uraian dari tahap model pengembangan ADDIE :

1. Analysis

a. Analisis kebutuhan peserta didik

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa terdapat hambatan dalam proses belajar mengajar dikarenakan beberapa faktor diantaranya: (1) media yang digunakan masih kurang bervariasi sehingga capaian dalam pembelajaran yang dilakukan masih

belum maksimal, (2) belum ada pengembangan media pembelajaran tiga dimensi yaitu media diorama, (3) proses pembelajaran masih terpaku pada penjelasan guru.

Berdasarkan masalah diatas dalam proses pembelajaran, maka peneliti mengembangkan media pembelajaran diorama berbantuan LKPD materi bumi berubah mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar, media ini dipilih karena alasan ekonomis, mudah dibuat dan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran sehingga akan menambah pengalaman baru bagi peserta didik dan siswa akan merasa antusias. Sehingga media ini diharapkan menjadi solusi dari masalah yang ada.

b. Analisis Kurikulum

Berdasarkan analisis Kurikulum diperoleh Dalam media diorama berbantuan LKPD yang dikembangkan mencakup mengenai materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), bab 8 bumiku sayang, bumiku malang, Topik 1 materi bumi berubah yang berisi perubahan bumi yang terjadi secara alami tanpa campur tangan manusia seperti gunung meletus, gelombang tsunami dan angin puting beliung.

c. Analisis Media

Pada tahap analisis media ajar yang digunakan dikelas V SD Negeri 92 Palembang selama peroses pembelajaran berlangsung, media yang digunakan guru masih kurang bervariasi media yang digunakan masih menggunakan media karton, video pembelajaran dan powerpoint. Hal itu menyebabkan siswa kurang antusias dalam pembelajaran.

2. Design

Pada tahap ini perancangan produk dan penyusunan media ajar berupa diorama dilakukan oleh peneliti. Hal ini bertujuan untuk menghasikan *prototype* media diorama.



Gambar 1. Desain Prototype I Media Diorama



Gambar 2. Desain Prototype 1 LKPD

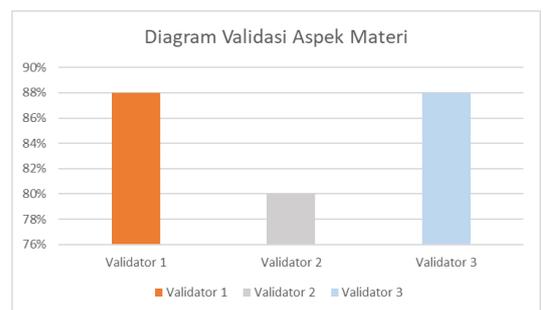
3. Development

Produk yang dirancang akan melewati tahap revisi sesuai dengan arahan validator. Setelah melakukan validasi akan mendapatkan hasil penilaian, komentar dan saran dari validator yang akan diperbaiki sesuai

arahan dalam pengembangan Diorama berbantuan LKPD pada materi bumi berubah mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Berikut bentuk media diorama setelah melakukan perbaikan:



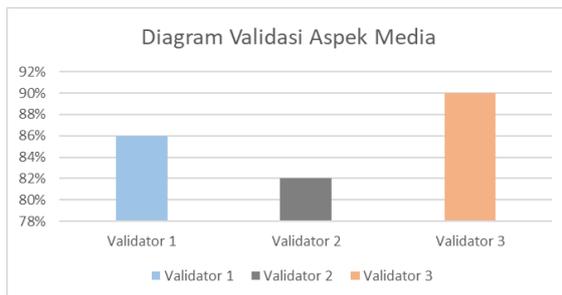
Berikut hasil dari validasi aspek materi :



Gambar 3. Diagram Validasi Materi

Berdasarkan penilaian validator diatas diperoleh persentase rata-rata total sebesar 85,3%, dapat dikategorikan dengan tingkat kevalidan "Sangat Valid".

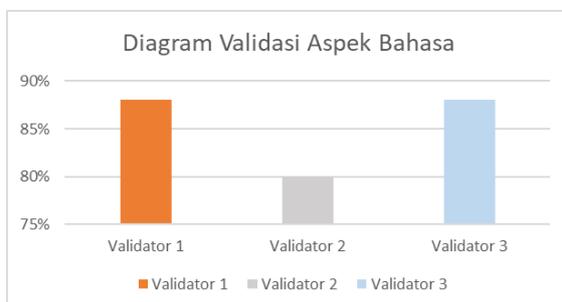
Berikut ini hasil dari validasi aspek media :



Gambar 4. Diagram Validasi Media

Dari diagram diatas di dapat persentase penilaian dari ahli Media mendapatkan nilai rata-rata total sebesar 86%, dapat dikategorikan dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid”.

Beriktu ini hasil validasi aspek bahasa :



Gambar 5. Diagram Validasi Bahasa

Berdasarkan hasil dari tabel diatas persentase penilaian dari aspek Bahasa mendapatkan nilai rata-rata total sebesar 86%, dapat dikategorikan dengan tingkat kevalidan “Sangat Valid”.

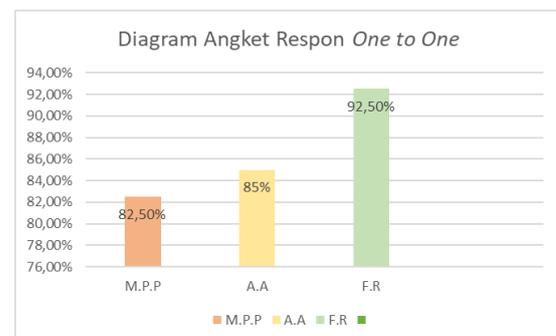
Hasil dari ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar

85,7% dengan kategori “Sangat Valid”. Dapat disimpulkan bahwa Media Diorama Berbantuan LKPD Pada Materi Bumi Berubah Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar.

4. Implementation

One to One

Penilaian dapat dilihat dari penggunaan media Diorama Berbantuan LKPD Pada Materi Bumi Berubah Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V Sekolah Dasar. Produk ini diuji coba kepada 3 orang peserta didik di kelas V A SDN 92 Palembang. Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik.



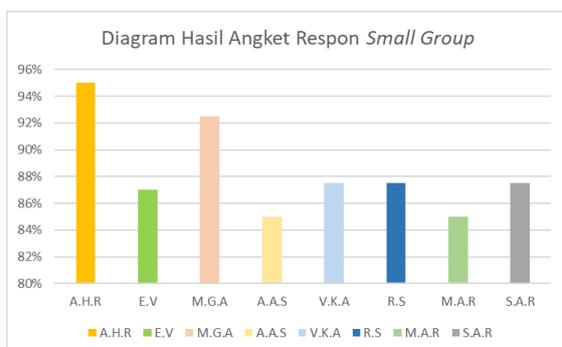
Gambar 6. Hasil One to One

Dari hasil *one to one* diatas skor tertinggi yang diperoleh terhadap media pembelajaran diorama berbantuan LKPD yang dikembangkan adalah 4 karena peserta didik merasa lebih fokus dan termotivasi dalam penggunaan media

diorama dan tampilan media juga menarik, sedangkan skor terendah adalah 3 dikarenakan secara pribadi media sudah menarik tetapi kurang mendalam dalam penjelasan materi. Berdasarkan hasil penilaian angket respon (one to one) 3 peserta didik di kelas V.A SDN 92 Palembang memperoleh skor 260 dengan persentase 86,6% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Jadi dapat disimpulkan bahwa dari uji coba one to one menyatakan bahwa media diorama berbantuan LKPD materi bumi berubah sudah layak digunakan.

Small Group

Setelah melakukan revisi sesuai dengan saran dan komentar dari peserta didik pada tahap one to one. Selanjutnya dilakukan tahap small group (kelompok kecil) bertujuan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media diorama.



Gambar 7. Hasil Small Group

Dari hasil angket respon (small group) 8 peserta didik di kelas V.A SDN 92 Palembang memperoleh nilai 707,5 dengan persentase 88,4% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Dapat disimpulkan bahwa media diorama berbantuan LKPD dinyatakan layak digunakan dalam proses Pembelajaran tanpa revisi.

Field Test

Tahap field test bertujuan untuk mengetahui kepraktisan serta keefektifan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diorama berbantuan LKPD pada materi bumi berubah mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar.

a. Hasil kepraktisan

Tabel 1. Respon Peserta Didik

No	Nama Siswa	Skor	Persentase Kepraktisan
1	M.P.P	33	82,5%
2	A.A	34	85%
3	F.R	37	92,5%
4	A.H.R	38	95%
5	E.V	35	87,5%
6	M.G.A	37	92,5%
7	A.A.S	34	85%
8	V.K.A	35	87,5%
9	A.K.Z	34	85%
10	R.S	35	87,5%
11	M.A.R	34	85%
12	S.A.R	35	87,5%
13	A.P.P	36	90%
14	K.K	34	85%
15	F.A	31	77,5%
16	M.B.H	35	87,5%

17	M.R.H	32	80%
18	P.A.R	40	100%
19	S.R.J	37	92,5%
20	A.A	36	90%
21	C.R.F	31	77,5%
22	N.K	32	80%
Rata-rata 86,9% Sangat praktis			

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok besar yang melibatkan 22 peserta didik, bahwa terdapat 18 peserta didik yang mendapatkan nilai persentase (81-100%) dengan kriteria “sangat praktis”, dan terdapat 4 orang peserta didik mendapatkan nilai persentase (61-80%) dengan kriteria “praktis”. Sehingga dengan demikian media pembelajaran diorama berbantuan LKPD di katagorikan “Sangat Praktis” dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,9%.

b. Hasil Keefektifan

Tabel 2. Evaluasi Field Test

No	Nama	Skor		Skor N Gain
		Pretest	Posttest	
1	A.A.S	40	70	0,5
2	A.A	60	100	1
3	A.A	70	80	0,33
4	A.K.Z	80	100	1
5	A.P.P	40	90	0,83
6	A.H.R	40	100	1
7	C.R.F	40	90	0,83
8	E.V	40	80	0,67
9	F.R	90	100	1
10	F.A	40	80	0,67
11	K.K	60	100	1

12	M.A.R	0	60	0,6
13	M.P.P	60	90	0,75
14	M.R.H	60	100	1
15	M.B.A	40	80	0,67
16	M.G.A	60	90	0,75
17	N.K	50	90	0,8
18	P.A.R	50	80	0,6
19	R.S	70	100	1
20	S.A.R	60	90	0,75
21	S.R.J	70	100	1
22	V.K.A	50	90	0,8

Pada tahap *pretest* peserta didik mendapat nilai di bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), dengan nilai terendah 0 dan terbesar 90. Pada tahap *posttest* peserta didik mengalami peningkatan yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan nilai ketuntasan dari 80-100. Tapi masih terdapat 2 peserta didik yang masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum.

N-Gain

Tabel 3. Klasifikasi N-Gain

Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Batas N-Gain	Kriteria N-Gain	Jumlah Siswa
53,18	89,09	$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi	15
		$30 \leq g < 0,70$	Sedang	7
		$0,00 < g < 0,30$	Rendah	-

Dari hasil diatas diketahui bahwa media diorama memiliki efektivitas terhadap pembelajaran peserta didik. Berdasarkan tabel field test dilihat bahwa sebanyak 15 peserta didik dikatagorikan tinggi dan 7 peserta

didik yang dikategorikan sedang. nilai rata-rata pretest diperoleh sebesar 53,18 katagori sedang dengan nilai $0,30 \leq g < 0,70$, sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 89,09 dengan katagori tinggi dengan nilai $0,70 \leq g \leq 1,00$.

5. Evaluation

Evaluasi Kepraktisan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media diorama dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan guru. Pada tahapan ini dilakukan melalui 3 tahapan uji coba yaitu:

a) *one to one evaluation*, dimana subjek terdiri dari 3 peserta didik kelas V.A yang di pilih secara acak. Dari hasil respon peserta didik tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Praktis”.

b) *Small Group Evaluation*, subjek pada tahap ini terdiri dari 8 peserta didik kelas V.A yang dipilih secara acak. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik terdapat rata-rata nilai kepraktisan sebesar 88,4% dengan kategori “Sangat Praktis”

c) *Field Test*, pada tahap ini menggunakan subjek sebanyak 22 peserta didik, tahap ini di uji coba langsung kepada peserta didik dalam konteks kelas yang sebenarnya, dan

didapatkan hasil rata-rata nilai kepraktisan penggunaan media diorama sebesar 86,9% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tahap evaluasi keefektifan ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan media diorama berbantuan LKPD terhadap hasil belajar peserta didik. Dari hasil *posttest* tersebut menunjukkan bahwa rata-rata ketuntasan sebesar 90%, yang di kategorikan sebagai “Sangat Efektif”.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dikembangkan, yaitu diorama berbantuan LKPD di kelas V Sekolah Dasar. Pada penelitian ini peneliti menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan, yakni *Analysis, Design, development, Implementation dan Evaluation*.

Pada tahap awal yaitu peneliti melakukan analisis kebutuhan peserta didik dengan cara melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V untuk mengetahui terkait media pembelajaran apa yang sudah pernah dan belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap kedua peneliti menyusun rancangan

media yang akan di buat mulai dari bentuk, bahan dan alat.

Tahap selanjutnya yaitu ketiga peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang sudah di buat sebelumnya, setelah media tersebut selesai peneliti melakukan validasi oleh para ahli antara lain adalah 2 orang dosen dan 1 guru kelas, lalu peneliti melakukan revisi sesuai saran dari para ahli. Apabila telah selesai maka media dapat di implementasikan kepada peserta didik SDN 92 Palembang, untuk mengetahui kepraktisan dengan cara penyebaran angket kepada 3 orang peserta didik pada tahap *one to one* 8 orang peserta didik pada tahap *small group* dan 22 orang peserta didik pada tahap *Field test*.

Sedangkan untuk menguji keefektifan produk dikembangkan oleh peneliti, peserta didik diberikan posttest untuk mengetahui nilai dari peserta didik setelah menggunakan produk. Setelah media pembelajaran diorama telah dinyatakan valid oleh pakar maka untuk tahap selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba prototype yaitu *one to one* yang dilakukan pada 3 orang peserta didik di kelas V.A yang dipilih secara acak,

small group (kelompok kecil) dilakukan oleh 8 orang peserta didik dikelas V.A yang dipilih secara acak dan field test yang dilakukan pada 22 orang peserta didik.

Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran diorama berbantuan LKPD para ahli media yang digunakan peneliti dinyatakan "Sangat Valid" dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,7%. Sejalan dengan penelitian (Taurista et al., 2024) yang menghasilkan media pembelajaran diorama berbantuan QR code materi siklus air. Pada penelitian ini menghasilkan validasi persentase rata-rata 92,66% dengan katagori "Sangat Valid". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah media pembelajaran diorama berbantuan LKPD dinyatakan valid oleh para ahli, selanjutnya melakukan tahap *one to one* mendapat rata-rata sebesar 86,6% yang dinyatakan dengan katagori "sangat praktis". Angket *small group* mendapatkan rata-rata sebesar 88,4% yang dinyatakan dengan katagori "sangat praktis" dan field test mendapat rata-rata sebesar 86,9% yang dinyatakan dengan katagori

“sangat praktis”. Sejalan dengan penelitian Riyanti & Lubis, (2024, h. 859) yang menghasilkan media diorama pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Pada penelitian ini diperoleh hasil nilai angket kepraktisan *one to one* sebesar 91,3% dengan katagori sangat praktis dan angket *small group* sebesar 92,8% dengan katagori sangat praktis. Dari hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah tahap *one to one*, *small group* dan *field test* lalu penyebaran soal pretest dan posttest untuk meihat keefektifan media pembelajaran yang digunakan. Dari penyebaran soal pretest di peroleh rata-rata sebesar 53,18 dan nilai rata-rata posttest sebesar 89,09. Berdasarkan data *field test* diperoleh sebanyak 15 peserta didik dikatagorikan tinggi karena mendapat nilai $0,70 \leq g \leq 1,00$ dan 7 peserta didik yang dikagorikan sedang karena nilai $0,30 \leq g < 0,70$. Dari hasil diatas diketahui bahwa media diorama memiliki efektivitas terhadap pembelajaran peserta didik. Sejalan dengan penelitian Lailiyah & Widiyono, (2023, h. 106) menghasilkan penelitian

pengembangan media diorama berbasis STEAM untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. Pada penelitian ini diperoleh rata-rata ketuntasan hasil belajar peserta didik sebesar 63%. Dengan tingkat hasil ujian 20-39% dikatagorikan “rendah”, 40-59% dikatagorikan “sedang”, 60-79% dikatagorikan “tinggi” dan 80-100% dikatagorikan “sangat tinggi”. Jadi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media diorama telah terbukti efektif melalui hasil belajar dan penguasaan materi

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa, hasil dari pengembangan media pembelajaran diorama berbantuan LKPD materi bumi berubah mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar dinyatakan “Sangat Valid” dengan nilai rata-rata sebesar 85,7%, “Sangat Praktis” dengan nilai rata-rata sebesar 86,9%, dan juga “Sangat Efektif” dengan katagori “tinggi” sebanyak 15 siswa dan “sedang” sebanyak 7 siswa, nilai rata-rata *pretest* sebesar 53,18% sedangkan *posttest* sebesar 89,09%.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, H., & Putri, L. I. (2020). Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 143. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3402>
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 667–677. <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5737>
- Hadi Soekamto. (2020). Panduan Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). *Sistem Pengelolaan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, February, 7. https://www.researchgate.net/publication/349256221_Panduan_Penyusunan_Lembar_Kegiatan_Peserta_Didik_LKPD
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (pp. 29–31).
- Herwati. (2016). Pengembangan Modul Keanekaragaman Aves Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 1(1), 28–36. <https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/90>
- Lailiyah, N. N., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan Media Diorama berbasis STEAM untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 95–108. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3678>
- Ma'sumah, Aini, S. N., & Oktaviana, A. W. (2024). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Buletin Pengabdian Multidisiplin*, 2(1), 09–19. <https://doi.org/10.62385/budimul.v2i1.87>
- Megawatie Sa'bani, A., Nugraha, A., & Muiz Lidinillah, D. A. (2017). Penggunaan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika*, 4(1), 29–39. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.

- Rahmawati, L. H., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) Berbasis Scientific Approach Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Semester Genap Kelas X OTKP di SMK Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 504–515.
<https://doi.org/10.26740/jpap.v8n3.p504-515>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 13(1), 16.
<https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Rani, S., Monanisa, M., Taufik, M., Damayati, N., & Hartono, D. P. (2022). Pengaruh Pembelajaran Online Terhadap Pemahaman Belajar Siswa Kelas Ix Smp N 2 Muara Kuang. *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 7(2), 103–109.
<https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v7i2.6823>
- Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 13(4), 5165–5174.
- Sofyan Iskandar, Primanita Sholihah Rosmana, G. F., Mayanti, I., & Muslimah Apriliya, dan T. S. G. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3(2), 2325.
- Taurista, P. S., Zaman, W. I., & Wiguna, F. A. (2024). *Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo* 2. 566–574.
<http://repository.unpkediri.ac.id/13192/>