

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 105350 PERBARAKAN**

Bella Puspita¹, Arrini Shabrina Anshor², Nurmairina³, Dara Fitrah Dwi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Alamat e-mail : bellapuspita@umnaw.ac.id, shabrinaansh@umnaw.ac.id,
nurmairina@umnaw.ac.id, darafitrahdwi@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Study This aiming For develop diorama learning media for increase interest Study student Grade IV Elementary School. Research This is type study development Research and Development using the ADDIE model with five stages , namely Analysis, Design, Development, Implementation, And Evaluation. Technique data collection used in study This that is observation , interview , questionnaire And documentation . Instrument And technique data analysis used in study This is questionnaire or the questionnaire given to a number of reviewer expert , namely reviewer expert materials , media experts , teacher responses and response interest Study student . Score obtained from validation expert material which is 92%. Media experts are 80%. The teacher's response was 96%. Response interest Study student which is 85.75. From the score the can it is said that the diorama learning media for increase interest Study student developed grade IV elementary school is already " very valid and very worthy " for used in the learning process

Keywords : *Development , Learning Media , Diorama, Learning Interest .*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* yang menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner yang diberikan kepada beberapa penelaah ahli, yaitu penelaah ahli materi, ahli media, respon guru dan respon minat belajar siswa. Skor yang didapat dari validasi ahli materi yaitu 92%. Ahli media yaitu 80%. Respon guru yaitu 96%. Respon minat belajar siswa yaitu 85,75. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD yang dikembangkan sudah "sangat valid dan sangat layak" untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Diorama, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama peserta didik agar menentukan dan mengembangkan segala potensi diri dalam diri manusia sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial dalam bermasyarakat (Lubis & Sukmawarti, 2023). Pendidikan akan terus berkembang dari tahun ke tahun, apalagi jenjang Sekolah Dasar sekarang sudah menggunakan Kurikulum Merdeka, yang pasti akan mendorong pengembangan minat dan potensi peserta didik sehingga mereka dapat berkembang dan meningkat. Pendidikan dianggap sebagai suatu hal penting karena dapat menciptakan individu yang cerdas secara intelektual, berpikir secara rasional, dan mengembangkan sifat spiritual dalam diri (Sya dkk, 2024).

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia, baik secara individu maupun kelompok. Peningkatan sumber daya manusia ini dapat berdampak pada pertumbuhan negara dan peningkatan produktivitas individu secara keseluruhan. Pendidikan dibagi menjadi tiga yaitu, Pendidikan formal, nonformal dan informal. Menurut Alvariani & Sukmawarti, (2022) Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi untuk memberikan kepada siswa bekal untuk di masa depan. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam membentuk karakter siswa dan berpengaruh pada pertumbuhan pola pikir mereka. Dalam pendidikan dasar, siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan pelajaran yang dapat membantu mereka membangun kepribadian yang lebih baik di masa depan. Pendidikan di sekolah dasar sangat lah penting sebab di tahap ini lah bakat peserta didik sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan, serta menjadi dasar awal untuk kemampuan proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan pendidikan di sekolah yang berfungsi membantu pertumbuhan dan perkembangan anak agar tumbuh ke arah

positif. (Triskawati & Silalahi, 2022). Pembelajaran sangat mengutamakan terjadinya interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan siswa (Amalia & Napitupulu, 2022). Pada saat ini proses pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan Kurikulum Merdeka. Salah satu komponen penting dari Kurikulum Merdeka adalah mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Mata pelajaran ini merupakan gabungan mata pelajaran IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS digabungkan dalam satu semester, yang berarti IPA dan IPS diajarkan setiap semester. Tahun sebelumnya, IPA dan IPS tidak digabungkan, sehingga semester pertama IPA dan semester kedua IPS dilakukan terpisah. Tujuan dari penggabungan ini adalah supaya siswa lebih peka, ingin tahu, dan berpikir kritis untuk memahami kondisi alam dan keadaan lingkungan sekitarnya. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya dituntut untuk bisa menyampaikan materi belajar dengan baik, tetapi juga harus bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik agar belajar siswa tidak mudah bosan dalam belajar. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik guru perlu menggunakan suatu media pembelajaran (Barus & Sujarwo, 2022).

Media pembelajaran adalah komponen penting dari proses pembelajaran karena merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru memperluas pengetahuan siswa. Guru dapat menggunakan berbagai jenis media pembelajaran untuk memberikan pengetahuan kepada siswa (Amanda & Darwis, 2023). Sedangkan menurut Hardeliska & Landong (2023) Media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa yang dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Media pembelajaran bertujuan agar siswa lebih mudah unuk memahami materi yang sedang diajarkan (Siti Khayroiyah dkk, 2025). Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa.

Adanya media dalam pembelajaran diharapkan dapat merangsang kegiatan belajar (Luthfiyanti & Sukmawarti, 2022). Kegiatan pembelajaran yang terkesan monoton akan membuat siswa kurang antusias ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga seorang guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dalam hal ini.

Salah satu aspek yang berpengaruh pada proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu faktor utama dalam keberhasilan proses pembelajaran (Landong dkk, 2025). Minat belajar adalah bagian penting dalam proses pembelajaran, yang guru harapkan untuk mengetahui kesukaan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran. Siswa yang memiliki minat yang tinggi akan terdorong untuk lebih aktif dan tekun dalam belajar. Sayangnya, minat belajar siswa sering kali rendah, terlebih pada materi-materi yang dianggap abstrak atau sulit dipahami. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pembelajaran yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik atau materi pelajaran yang kurang relevan dengan kehidupan siswa. Sehingga minat belajar juga memengaruhi hasil belajar siswa dan siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik. Pentingnya minat belajar siswa sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran agar terjadi perubahan kearah yang lebih positif (Putri & Anshor, 2024).

Berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 105350 Perbarakan dapat dilihat dan diperoleh informasi bahwa siswa masih memiliki minat belajar yang rendah dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dapat dikatakan karena pada proses pembelajaran IPAS di kelas IV guru masih berfokus pada satu metode pembelajaran saja, dimana guru menerangkan materi menggunakan metode ceramah, kemudian penggunaan media pembelajaran juga bersifat

konvensional seperti papan tulis dan buku paket. Sehingga siswa kurang fokus dalam belajar, banyak siswa yang bercerita dengan temannya ketika pembelajaran berlangsung sehingga keadaan kelas menjadi kurang kondusif. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan saat belajar dan berdampak pada minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran berkurang.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV SDN 105350 Perbarakan mengatakan bahwa guru belum bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan berupa kertas yang berisi dengan tulisan didalamnya sehingga siswa sulit memahami materi pembelajaran. Kemudian dalam proses pembelajaran guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah, sehingga siswa merasa bosan saat belajar dan menyebabkan kurangnya minat belajar siswa saat pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran diorama dipilih sebagai salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Media ini dipilih karena anak usia sekolah dasar lebih menggemari hal yang sesungguhnya atau bisa dikatakan bersifat nyata, dapat dipandang dan dijamah secara langsung, serta mempunyai warna-warna yang ceria dan indah. Salah satu media pembelajaran yang mampu meringankan peserta didik dalam memahami hal yang bersifat abstrak menjadi konkret yaitu media diorama.

Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya dan media pembelajaran diorama juga memiliki gambar yang menarik untuk mendukungnya. Menurut (Tenti & Dwi, 2023) Diorama merupakan suatu pemandangan tiga dimensi yang berbentuk kotak mini menggambarkan keadaan atau fenomena yang nyata dan konkrit. Media diorama dapat

memberikan konsep seutuhnya pada anak, selain itu menarik minat belajar serta ketertarikan siswa terhadap apa yang sedang dipelajari (Jannah & Basit, 2019). Media diorama di dukung dengan objek-objek yang tidak monoton, karena terdapat benda tiga dimensi dalam ukuran kecil (Sutarini & Desy 2024). Dengan adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar. Dan adanya media diorama dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi pembelajaran dan suasana belajar tidak monoton, serta siswa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Guru juga dapat membuat media diorama menggunakan alat-alat yang sederhana dan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan paham dengan materi yang disampaikan.

Pembaharuan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran diorama yang dibuat akan menggunakan bahan-bahan lokal yang ada disekitaran rumah. Dengan memanfaatkan bahan-bahan lokal yang ada di sekitaran rumah dapat menghemat biaya dalam pembuatan media diorama. Selain itu, pengembangan media pembelajaran ini merupakan hal yang baru di sekolah tersebut, karena sebelumnya media ini belum pernah di gunakan dan guru belum bervariasi dalam membuat media pembelajaran.

Diorama adalah media tiga dimensi kecil (mini) yang didukung dengan gambar- gambar atau lukisan yang menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama dikemas untuk memberikan kemudahan dalam menggunakannya. Diorama terdapat bentuk-bentuk objek atau sosok yang diletakan pada pentas berlatar belakang lukisan yang mendukung dengan pembelajaran, Daryanto dalam (Sapitri dkk., 2021). Diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian, sosok atau objek tiruan dari aslinya sehingga diorama tersebut seakan-akan nyata. Objek-objek yang ditampilkan pada diorama di tampilkan dengan warna-warna yang terang agar menarik

perhatian dari siswa dalam proses belajar. Menurut Tenti & Dwi (2023) diorama merupakan suatu pemandangan tiga dimensi yang berbentuk kotak mini menggambarkan keadaan atau fenomena yang nyata dan konkrit.

Sedangkan menurut Ramli dalam Sinta (2023) diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri dari bentuk-bentuk atau sosok objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini dapat mendorong siswa untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pada Pembelajaran Muatan IPAS pada tingkatan pendidikan SD merupakan salah satu materi pembelajaran yang baru dan berbeda, dimana muatan tersebut merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam dan sosial (Dwi, 2024).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian media pembelajaran diorama ini peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *analysis* (Analisis), *design* (Perencanaan), *development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *evaluation* (Evaluasi).

Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 105350 Perbarakan yang berjumlah 20 siswa, validator ahli media dan ahli materi yaitu dosen UMN Al Washliyah Medan, dan ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV. Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek penelitian adalah pengembangan media

pembelajaran diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengembangan sampai pada tahap *evaluation* (evaluasi). Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE terdiri dari 5 tahapan, yaitu *analysis* (Analisis), *design* (Perencanaan), *development* (Pengembangan), *implementation* (Implementasi), dan *evaluation* (Evaluasi). Adapun penjelasan dari model ADDIE,

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket. Dalam penelitian, teknik pengumpulan data merumuskan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan produk dan memperbaiki media pembelajaran diorama. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk mengetahui kelayakan media diorama melalui skor nilai dari angket yang diberikan oleh ahli media, ahli materi serta respon guru dan peserta didik dengan menggunakan Uji Validasi, dan Uji Kepraktisan.

HASIL PENELITIAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 105350 Perbarakan. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di SDN 105350 Perbarakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran diorama, untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diorama dan untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran diorama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil model pengembangan yang dikembangkan oleh ADDIE dengan 5

tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi). Adapun hasil yang diperoleh pada setiap tahap yang dikembangkan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hasil *Analysis* (Analisis)

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan siswa kelas IV SDN 105350 Perbarakan. Berdasarkan observasi dan wawancara (13 September 2024), siswa merasa bosan saat pembelajaran IPAS karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan media kertas. Suasana kelas pun menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, seperti diorama, untuk meningkatkan antusiasme dan semangat belajar siswa.

Analisis Karakteristik

Analisis karakteristik bertujuan untuk mengetahui sikap siswa dalam pembelajaran matematika agar proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan siswa.

2. *Design* (perencanaan)

Desain pengembangan media pembelajaran diorama ini adalah dari segi desain menggambar pegunungan, sungai, dataran rendah, pantai dan danau.



Gambar 1 Diorama selesai dibuat

3. *development* (pengembangan)

a. Validasi Kelayakan Produk

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, kemudian dilakukan validasi kelayakan produk. Validasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator dan meminta pertimbangan secara

teoritis dan praktis. Validator ahli terdiri dari validator ahli materi dan ahli media.

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi dalam validasi materi IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya yaitu Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd selaku Dosen UMN Al-Washliyah Medan. Validasi yang dilakukan pada tanggal 22 April 2025. Validasi oleh ahli materi selain melakukan penilaian tujuan pembelajaran, isi materi dan bahasa, ahli materi juga memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki materi.

$$p (\text{presentase}) = \frac{f (\text{skor yang diperoleh})}{N (\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p (\text{presentase}) = \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek validasi ahli materi, persentase yang diperoleh 92% yang termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Sehingga secara keseluruhan, materi pembelajaran dengan menggunakan media diorama yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu, tambahkan nama-nama di dalam media diorama dan di materi.



Gambar 2 Media Sebelum Divalidasi



Gambar 3 Media Setelah Diberi Saran

2) Validasi Ahli Media

Ahli media dalam validasi media pembelajaran yaitu Ibu Safrida

Napitupulu, S.Pd., M.Pd selaku Dosen UMN Al-Washliyah Medan. Validasi yang dilakukan pada tanggal 28 April 2025. Validasi oleh ahli media selain melakukan penilaian tujuan pembelajaran, isi materi dan bahasa, ahli materi juga memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki materi.

Adapun hasil validasi ahli media dapat dilihat

$$p (\text{presentase}) = \frac{f (\text{skor yang diperoleh})}{N (\text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$p (\text{presentase}) = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek validasi ahli media, persentase yang diperoleh 80% yang termasuk ke dalam kriteria valid. Sehingga secara keseluruhan, media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat di uji cobakan.

4. *Implementation* (implementasi)

Tahap implementasi ini dilakukan untuk menguji cobakan media pembelajaran diorama untuk melihat tingkat kepraktisan terhadap media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan serta melihat minat belajar siswa setelah menggunakan media diorama. Yang pertama angket respon terhadap kepraktisan media yang ditujukan kepada guru dan angket respon minat belajar siswa setelah menggunakan media yang ditujukan kepada siswa.

Selanjutnya, untuk mengumpulkan data uji coba terbatas pada media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan akan dilakukan disekolah yang telah ditetapkan sebagai tempat penelitian. Uji coba ini akan dilakukan pada guru dan peserta didik kelas IV SDN 105350 Perbarakan, dimana siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang

1) Penilaian Kepraktisan Guru

Peneliti memberikan angket kepraktisan kepada guru kelas IV untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran diorama. Hasil dari penilaian guru akan dijadikan bahan perbaikan yang

digunakan untuk mendapatkan media pembelajaran diorama yang praktis dalam proses pembelajaran. Adapun hasil penilaian kepraktisan guru dapat adalaj

$$p \text{ (presentase)} = \frac{f \text{ (skor yang diperoleh)}}{N \text{ (skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$p \text{ (presentase)} = \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan data di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek penilaian guru terhadap kepraktisan media, persentase yang diperoleh 96% yang termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

2) Penilaian Angket Respon Minat Belajar Siswa

Tingginya tingkat minat belajar siswa terhadap materi daerahku dan kekayaan alamnya dengan menggunakan media pembelajaran diorama yang dikembangkan dapat dilihat dari respon siswa. Hal ini peneliti lakukan dengan menyebar angket minat belajar yang berisi 20 pernyataan setelah menggunakan media pembelajaran diorama. Subjeknya adalah siswa kelas IV SDN 105350 Perbarakan yang berjumlah 20 orang, kemudia peneliti menjumlahkan seluruh skor yang telah di dapat. Berikut tabel hasil minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran diorama.

$$p \text{ (presentase)} = \frac{f \text{ (skor yang diperoleh)}}{N \text{ (skor maksimal)}} \times 100\%$$

$$p \text{ (presentase)} = \frac{1.715}{2000} \times 100\%$$

$$= 85,75\%$$

Kriteria Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.4 memperoleh hasil skor 1.715 untuk 20 responden minat belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran diorama dengan *presentase* 85,75% dari hasil tersebut termasuk ke dalam kriteria sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa respon minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran diorama sangat tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Tahap Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan *ADDIE*. Namun, karena penelitian ini hanya dilakukan hingga tahap uji coba terbatas, maka evaluasi yang dimaksud merujuk pada evaluasi pelaksanaan implementasi media pembelajaran dikelas.

Tahap evaluasi yang akan berlangsung adalah peninjauan terhadap hal-hal yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran diorama. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui masukan terhadap keberhasilan media pembelajaran diorama yang dikembangkan, penilaian dapat dilakukan pada setiap tahapan *ADDIE*. Saat proses pengembangan, validator banyak memberikan kritik, saran dan masukan. Kritik, saran dan masukan ini yang akan menjadi pedoman dalam melakukan revisi pada setiap tahapan untuk menyempurnakan produk menjadi lebih baik.

Berdasarkan pemaparan tersebut prosedur pengembangan *ADDIE* sangat cocok digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama. Karena pada model ini secara jelas menjelaskan tahapan-tahapan dan apa yang harus dilakukan, mulai dari tahap analisis hingga evaluasi.

Hasil Pembahasan

Hasil Uji Validitas

Untuk mengetahui kevalidan dari media pembelajaran diorama pada materi daerahku dan kekayaan alamnya yang dikembangkan, peneliti masuk pada prosedur tahap *ADDIE* selanjutnya, yaitu tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini hasil rancangan media yang dikembangkan terdiri dari 2 validator yaitu, validator ahli materi dan validator ahli media. Bapak Sujarwo, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah sebagai ahli materi dan Ibu Safrida Napitupulu, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Universitas Muslim

Nusantara Al Washliyah sebagai ahli media. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Rata-rata Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Presentase	Kriteria
1	Ahli Materi	92%	Sangat Valid
2	Ahli Media	80%	Valid
Nilai Rata-rata Presentase		86%	Sangat Valid

Penilaian oleh ahli materi terhadap media pembelajaran presentase yang diperoleh 92% dari 10 pernyataan yang termasuk kriteria "sangat valid". Dengan demikian media pembelajaran dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari segi materi. Dan Penilaian oleh ahli media terhadap media pembelajaran presentase yang diperoleh 80% dari 10 pernyataan yang termasuk kriteria "valid". Dengan demikian berdasarkan hasil analisis data dari dua validator ahli telah diperoleh presentase nilai rata-rata sebesar 86%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama telah memenuhi kriteria sangat valid dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran dengan beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh validator.

2. Hasil Uji Kepraktisan & Respon Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media

Media pembelajaran diorama dilakukan uji coba dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diorama. Setelah selesai melaksanakan pembelajaran, guru dan siswa diberikan angket. Dimana angket kepraktisan diberikan kepada guru dan angket minat belajar diberikan kepada siswa untuk melihat respon minat belajar siswa. Aspek yang dinilai pada respon guru kelas IV terhadap media diorama yaitu aspek penyajian materi, tampilan media dan manfaat media. Adapun hasil dari responden tersebut dalam tabel berikut:

Tabel 2 Hasil Responden

No	Validasi	Presentase	Kriteria
----	----------	------------	----------

1	Respon Guru	96%	Sangat Praktis
2	Respon Minat Belajar IPAS Siswa	85,75%	Sangat Tinggi

Hasil angket kepraktisan yang digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diorama yang dikembangkan berisi 3 aspek penilaian dengan 10 butir pernyataan. Penilaian oleh guru terhadap media pembelajaran diorama yang telah dilakukan, persentase yang diperoleh yaitu 96% yang termasuk kedalam kriteria "sangat praktis". Hasil dari angket respon minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS setelah menggunakan media pembelajaran diorama memperoleh skor persentase 85,75 yang termasuk kriteria "sangat tinggi".

Hasil penilaian angket dari guru menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya dan minat pembelajaran siswa yang meningkat dengan menggunakan media pembelajaran diorama, membuat siswa tertarik, senang dan memberikan pengalaman belajar secara langsung dalam belajar.

Keunggulan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu:

1. Bahan-bahan yang mudah di dapatkan
2. Media diorama dapat digunakan berulang kali
3. Memberikan pengalaman belajar secara langsung dengan menampilkan objek secara nyata.
4. Tampilan media diorama dapat menarik perhatian siswa
5. Membantu guru menjelaskan pelajaran yang rumit

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas

IV SDN 105350 Perbarakan” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kevalidan media pembelajaran diorama diperoleh berdasarkan hasil angket validasi, validasi dilakukan oleh 2 validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil validasi ahli materi mendapatkan nilai rata-rata 92% yang terdiri dari 3 aspek dan 10 butir pernyataan yang termasuk kriteria “sangat valid” sedangkan validasi media mendapatkan nilai rata-rata 80% yang terdiri 3 aspek dan 10 butir pernyataan dengan kriteria “valid”.
2. Kepraktisan media pembelajaran diorama diperoleh berdasarkan hasil angket respon guru. Hasil respon guru mendapatkan skor 48 dari total maksimum 50 dengan nilai rata-rata 96% yang termasuk kriteria “sangat praktis”. Dan adapun hasil angket respon minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya setelah menggunakan media pembelajaran diorama mendapatkan skor 1.715 dengan persentase 85,75% yang termasuk kriteria “sangat tinggi”. Jadi, hasil penilaian angket dari guru menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran IPAS materi daerahku dan kekayaan alamnya dan minat pembelajaran siswa yang meningkat dengan menggunakan media pembelajaran diorama, membuat siswa tertarik, senang dan memberikan pengalaman belajar secara langsung dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvariani, N. P., and Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Tradisional Jawa untuk Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6(2), 43–51.
- Amalia, D., and Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(20), 120–130.
- Amanda, R., and Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 983–990.
- Ananda, R., and Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In CV. Pusedikra MJ.
- Aulia, D., and Sutarini. (2024). Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2), 113–124.
- Barus, E. H., and Sujarwo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Used Materials Pada Tema Metamorfosis Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(4), 432–448.
- Dwi, D. F. (2024). *Pengembangan Instrumen Soal IPAS Kelas IV Berbasis HOTS untuk Implementasi Kurikulum Merdeka di Yayasan PENDIDIKAN Islam AL-Fauzi*. 862–871.
- Tenti, A. G., and Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Marindal 104211 Kec. Medan Amplas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1541–1551.
- Hardeliska, T. Y., and Landong, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 879–886. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4343>

- Jannah, M., and Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Kemampuan, D., Matematis, R., Khayroiyah, S., and Kadir, D. (2025). *Jurnal Sains Ekonomi dan Edukasi Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Sebagai Daya*. 2(1), 190–196.
- Lubis, M. A., and Sukmawarti, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Berbantu Aplikasi Storyline 3 pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(2), 953–958.
- Luthfiyanti, F., and Sukmawarti, S. (2022). Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat Melayu Langkat pada Pembelajaran Bangun Geometri. *Jurnal Penelitian Pendidikan Mipa*, 6(2), 73–80.
- Landong, A. Putri, S, Zahra. A. Z. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Jawa Dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Multidisiplin Saintek*, 45(1), 1–17.
- Putri, F. L., and Anshor, A. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Swasta It Cemara Islami Plus. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September), 492–505.
- Sapitri, N., Guslinda, G., and Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598.
- Sapitri, Nurul. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598.
- Sinta, S., and Hasanah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 02(3), 352–359.
- Sutarini, D. A. (2024). Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Berbasis Kearifan Lokal Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 03(2), 113–124.
- Sya, K., Ansyah, M. H., and Habibah, N. A. (2024). *Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS*. 2(5).
- Triskawati, and Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 55–67.