

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
MATERI KEKAYAAN ALAM INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV
DI MINU POLOWIJEN KOTA MALANG**

SKRIPSI

**OLEH
LUTFIATUL KHOFIFAH
NIM. 200103110096**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA
MATERI KEKAYAAN ALAM INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV
DI MINU POLOWIJEN KOTA MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Maulana Malik Ibrahim Malang Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

OLEH
LUTFIATUL KHOFIFAH
NIM. 200103110096



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2024

LEMBAR PERSETUJUAN

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP : 199012252019032019

Selaku **Dosen Pembimbing**, menerangkan bahwa:

Nama : Lutfiatul Khofifah

NIM : 200103110096

Judul : Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam
Indonesia untuk Siswa Kelas IV di MINU Polowijen Kota
Malang

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes

NIP. 1976604052008011018

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

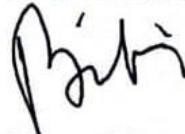
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia Untuk Siswa Kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang” oleh **Lutfiatul Khofifah** ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan **lulus** pada tanggal 28 Juni 2024.

Dewan Penguji



Dr. Abd. Ghafur, M. Ag
NIP. 19734152005011004

Ketua Penguji



Dr. Bintoro Widodo, M. Kes
NIP. 19760405200811018

Anggota Penguji



Maryam Faizah, M. Pd. I
NIP. 199012252019032019

Sekretaris

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Nur Ali M. Pd
NIP. 196004031998031002

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lutfiatul Khofifah

NIM : 200103110096

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Di MINU Polowijen Kota Malang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain yang telah ditulis dan diterbitkan. Adapun pendapat atau temuan dalam skripsi ini dikutip dan ada rujukannya sesuai dengan kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata skripsi ini ada unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 13 Mei 2024

at Saya,



Lutfiatul Khofifah

200103110096

MOTTO

“Kesempatan tidak datang dua kali, untuk itu maksimalkan apa yang menjadi usahamu saat ini”

لَا تَحْزَنْ إِنَّ اللَّهَ مَعَنَا

“Janganlah engkau bersedih. Sesungguhnya Allah bersama kita”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, nikmat, serta karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Karya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua tersayang, Bapak Rofik dan Almarhumah Ibu Mahmudah yang sudah mengajarkan saya untuk kuat dan tegar menjalani kehidupan ini.
2. Kakak saya tercinta, Nikmah dan Lia yang sudah memberikan dukungan baik materi, tenaga, maupun mental kepada saya.
3. Seluruh keluarga yang sudah memberikan do'a dan mendukung saya selama masa perkuliahan.
4. Sahabat saya sejak SMA, Intan Hayyinul Ilma yang selalu mendukung dan memberikan nasehat untuk saya.
5. Teman selama masa perkuliahan, Ina, Faflikh, Enda, Lely, Novita, Rohma yang sudah kebersamaan selama masa perkuliahan.
6. Teman sebangkuan, Ayu, Nila, Ayin, Rena yang telah berjuang bersama dari awal sampai akhir.
7. Orang yang spesial dihidup saya, terimakasih karena selalu ada dikala senang maupun susah.
8. Sahabat seperjuangan PGMI angkatan 2020.
9. Diri sendiri, terimakasih telah berjuang dan bertahan sejauh ini dan tidak pernah menyerah dengan segala rintangan dalam hidup.

NOTA DINAS PEMBIMBING

Maryam Faizah, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Malang, 13 Juni 2024

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Lutfiatul Khofifah

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun Teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Lutfiatul Khofifah

NIM : 200103110096

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Di MINU Polowijen Kota Malang

Kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi tersebut layak untuk diujikan. Demikian mohon maklum adanya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing,



Maryam Faizah, M.Pd.I

NIP. 199012252019032019

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya dan sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi agung Muhammad SAW, yang telah membawa kita (umatnya) menuju jalan kebenaran. Berkat kasih sayang Allah SWT dan dukungan dari keluarga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Di Minu Polowijen Kota Malang”.

Penyusunan skripsi ini digunakan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas akhir pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Penyelesaian skripsi ini tidak lepas dari bantuan serta dukungan dari berbagai pihak. Dengan itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Maryam Faizah, M.Pd.I selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, nasehat, dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

5. Nuril Nuzulia, M.Pd selaku dosen wali dan validator ahli media dalam penelitian ini.
6. Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd selaku validator materi dalam penelitian ini.
7. Nurul Afiah, S.Pd selaku praktisi dalam penelitian ini.
8. Siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang yang telah membantu kelancaran dalam proses penelitian ini.
9. Semua pihak yang turut berpartisipasi dalam penelitian dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga segala bantuan serta dukungan ynag telah diberikan kepada penulis bernilai ibadah. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca maupun pengembang selanjutnya.

Malang, 8 Mei 2024

Penulis



Lutfiatul Khofifah

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan pada keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = A	ز = Z	ق = Q
ب = B	س = S	ك = K
ت = T	ش = Sy	ل = L
ث = Ts	ص = Sh	م = M
ج = J	ض = Dl	ن = N
ح = <u>H</u>	ط = Th	و = W
خ = Kh	ظ = Zh	ه = H
د = D	ع = ‘	ء = ,
ذ = Dz	غ = Gh	ي = Y
ر = R	ف = F	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang	= â
Vokal (i) Panjangng	= î
Vokal (u) Panjang	= û

C. Vokal Diftong

أو	= Aw
أي	= Ay
أو	= û
إي	= î

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGAJUAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT.....	xix
ملخص	xx
BAB I Pendahuluan	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan	8
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis.....	9
E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Orisinalitas Penelitian	12

H. Definisi Istilah.....	17
I. Sistematika Penulisan	17
BAB II Tinjauan Pustaka	19
A. Kajian Teori.....	19
1. Media Pembelajaran	19
2. Media Diorama	24
3. Materi Kekayaan Alam Indonesia Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya Kelas IV Sekolah Dasar	26
4. Karakteristik Siswa Kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang	28
B. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam.....	29
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III Metode Penelitian	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Model Pengembangan	34
C. Prosedur Pengembangan	37
D. Uji Produk	40
E. Jenis Data	42
F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	43
G. Teknik Analisis Data	46
BAB IV Hasil Penelitian.....	50
A. Prosedur Pengembangan	50
B. Kemenarikan Media Diorama	73
BAB V Pembahasan.....	76
A. Pengembangan Produk Media Diorama	76
B. Kemenarikan Media Diorama	83
BAB VI Penutup	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	91
BIODATA PENGEMBANG	111

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	43
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	44
Tabel 3.5 Tabel Kisi-Kisi Wawancara	46
Tabel 3.6 Kriteria Validitas.....	48
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	49
Tabel 4.1 Perangkat Pembelajaran IPAS BAB V Topik B.....	52
Tabel 4.2 Penilaian Validasi Ahli Materi.....	59
Tabel 4.3 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi	60
Tabel 4.4 Penilaian Validasi Ahli Media	61
Tabel 4.5 Kritik dan Saran Validator Ahli Media.....	62
Tabel 4.6 Penilaian Validasi Praktisi Pembelajaran	63
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Praktisi Pembelajaran	64
Tabel 4.8 Revisi Produk Ahli Materi	65
Tabel 4.9 Revisi Produk Ahli Media.....	72
Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan.	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Proses Pengembangan Media Diorama.....	55
Gambar 4.2 Tampilan depan media diorama tanpa tutup	56
Gambar 4.3 Media Diorama Tampak Depan dengan Tutup	56
Gambar 4.4 Buku Panduan Media Diorama	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Penelitian	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian.....	93
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	94
Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media	95
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	96
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media	98
Lampiran 8 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	100
Lampiran 9 Wawancara Pra Penelitian	102
Lampiran 10 Lembar Wawancara Penelitian	102
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Siswa	104
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	105

ABSTRAK

Khofifah, Lutfiatul. 2024. Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia untuk Siswa Kelas IV di MINU Polowijen. Skripsi, Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Maryam Faizah, M.Pd.I

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Diorama, Kekayaan Alam Indonesia

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, pada saat ini banyak sekolah yang kekurangan akan media pembelajaran dikarenakan guru yang hanya sekedar mengajar dengan menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa bosan dan kurangnya motivasi untuk berkreasi dalam pembelajaran. Seperti permasalahan siswa kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang yaitu, siswa suka membaca tetapi kurang bisa memahami apa yang mereka baca. Perlunya meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam pembelajaran yaitu dengan upaya mengembangkan media pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menjelaskan prosedur pengembangan media diorama dan mengetahui kemenarikan siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang terhadap media diorama. Penelitian ini merupakan penelitian RnD (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti menjadi 6 tahapan yaitu analisis kebutuhan, perencanaan media, pengembangan produk, validasi media, revisi oleh validasi ahli, dan terakhir yaitu pengujian lapangan produk. Sampel penelitian ini yaitu 26 siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, observasi, serta dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media diorama materi kekayaan alam Indonesia. Hasil validasi produk media diorama memenuhi kriteria sangat valid atau sangat layak dengan perolehan nilai dari validator ahli materi sebesar 97,5%, validator ahli media sebesar 85%, dan praktisi pembelajaran sebesar 88%. Media diorama ini dilengkapi dengan audio suara yang berisikan materi-materi tentang kekayaan alam Indonesia sehingga lebih mudah dipahami dan digunakan sehingga mendapat respon siswa sebesar 95% dengan kriteria sangat menarik. Dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap media diorama sebagai media pembelajaran materi kekayaan alam Indonesia sangat menarik.

ABSTRACT

Khofifah, Lutfiatul. 2024. Development of Diorama Media Material on Indonesian Natural Resources for Class IV Students at MINU Polowijen. Thesis, Madrasah Ibtidaiyah Teacher Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Maryam Faizah, M.Pd.I

Keywords: Development, Learning Media, Diorama, Indonesia's Natural Wealth

Learning media has an important role in the learning process. However, at this time many schools lack learning media because teachers only teach using the lecture method. This causes students to feel bored and lack of motivation to be creative in learning. Like the problems of grade IV students at MINU Polowijen Malang City, namely, students like to read but cannot understand what they read. The need to improve student understanding and motivation in learning is by developing learning media.

This research and development aims to explain the procedure of diorama media development and determine the attractiveness of fourth grade students of MINU Polowijen Malang City towards diorama media. This research is an RnD (Research and Development) study using the Borg and Gall development model which is adjusted to the needs of researchers into 6 stages, namely needs analysis, media planning, product development, media validation, revision by expert validation, and finally product field testing. The sample of this study was 26 fourth grade students of MINU Polowijen Malang City with data collection techniques using questionnaires, interviews, observation, and documentation. Data analysis techniques using qualitative data analysis techniques and quantitative data analysis techniques.

This research and development produced a product in the form of diorama media on the material of Indonesia's natural wealth. The results of the validation of diorama media products meet the criteria of very valid or very feasible with the acquisition of values from material expert validators by 97,5%, media expert validators by 85%, and learning practices by 88%. This diorama media is equipped with audio sounds that contain material about Indonesia's natural resources so that it is easier to understand and use so that it gets a student response of 95% with very interesting criteria. It can be concluded that the students' response to the diorama media as a learning medium for Indonesian natural resources material is very interesting.

ملخص

خفيفة، لطيفة. ٢٠٢٤. تطوير مادة إعلامية للديوراما حول الموارد الطبيعية الإندونيسية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية نهضة العلماء بولوجين، مدينة مالانج. أطروحة، برنامج دراسة المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف على الرسالة: مريم فايزة، دكتوراه في الطب

الكلمات المفتاحية: التنمية، وسائل التعلم، الديوراما، الثروة الطبيعية في إندونيس

لوسائط التعلم دور مهم في عملية التعلم. ومع ذلك، تفتقر العديد من المدارس حاليًا إلى وسائط التعلم بسبب المعلمين الذين يدرسون بطريقة المحاضرة فقط. وهذا يجعل الطلاب يشعرون بالملل ويفتقرون إلى الدافع للإبداع في التعلم. مثل مشاكل طلاب الصف الرابع في مدرسة مدرسة نهضة العلماء في مدينة مالانج في بولوجين مالانج، أي أن الطلاب يحبون القراءة ولكنهم أقل قدرة على فهم ما يقرؤونه. هناك حاجة لتحسين فهم الطلاب ودافعيتهم في التعلم من خلال تطوير وسائط التعلم

يهدف هذا البحث والتطوير إلى شرح إجراء تطوير وسائط الديوراما وتحديد مدى جاذبية طلاب الصف الرابع في مدينة مينو بولوجين مالانج بمدينة مالانج لوسائط الديوراما. هذا البحث عبارة عن دراسة بحث وتطوير باستخدام نموذج بورغ وجال للتطوير الذي تم تعديله وفقًا لاحتياجات الباحثين إلى ست مراحل، وهي تحليل الاحتياجات، وتخطيط الوسائط، وتطوير المنتج، والتحقق من صحة الوسائط، والمراجعة من قبل الخبراء للتحقق من صحة المنتج، وأخيرًا الاختبار الميداني للمنتج. كانت عينة هذه الدراسة ستة وعشرون طالبًا من طلاب الصف الرابع في مدينة مينو بولوجين مالانج بمدينة مالانج بتقنيات جمع البيانات باستخدام الاستبيانات والمقابلات والملاحظات والتوثيق. تقنيات تحليل البيانات باستخدام تقنيات تحليل البيانات النوعية وتقنيات تحليل البيانات الكمية

ينتج هذا البحث والتطوير منتجات على شكل وسائط ديوراما من مواد الثروة الطبيعية الإندونيسية. تتوافق نتائج التحقق من صحة منتجات وسائط الديوراما مع معايير كونها صالحة جدًا أو مجدية جدًا، حيث تم الحصول على الدرجات من مدقي خبراء المواد بنسبة اثنين وتسعين بالمائة، ومدقي خبراء الوسائط بنسبة خمسة وثمانين بالمائة، وممارسي التعلم بنسبة ثمانية وثمانين بالمائة. تم تجهيز وسائط الديوراما هذه بصوت صوتي يحتوي على مواد حول الثروة الطبيعية في إندونيسيا بحيث تكون أسهل في الفهم وسهلة الاستخدام بحيث تحصل على استجابة الطلاب بنسبة خمسة وتسعين بالمائة بمعايير مثيرة للاهتمام للغاية. وبناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن استجابات الطلاب لوسائل الإعلام الديوراما كوسيلة لمواد تعليمية حول الموارد الطبيعية في إندونيسيا مثيرة للاهتمام للغاية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mempersiapkan para generasi mendatang dalam menghadapi tantangan dan perubahan di era digital ini.¹ Oleh karena itu, diharapkan agar pendidikan dapat berfungsi dengan baik dan efisien untuk menghasilkan generasi dengan kualitas pendidikan yang tinggi untuk selanjutnya dapat meningkatkan sumber daya manusia di Indonesia. Seperti yang telah tertera pada Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana seseorang dalam menciptakan suasana pembelajaran siswa secara aktif.²

Di Indonesia sendiri telah mengupayakan perbaikan disegala segmen kehidupan terutama pendidikan dan sosial. Keduanya tidak dapat dipisahkan karena saling adanya keterkaitan. Hal ini telah dipaparkan dengan adanya kurikulum “Merdeka Belajar” yang dipelopori oleh Nadiem Makarim selaku Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.³

Kurikulum Merdeka Belajar hadir menjadi angin sejuk atas banyaknya persaingan antar SDM di Indonesia saat ini. Kurikulum merupakan pengatur

¹ Teni Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Misykat* 03, no. 01 (2018): hlm 172.

² Undang-Undang Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003),” 2003.

³ Atika Widyastuti, “Persepsi Guru Tentang Konsep Merdeka Belajar Mendikbud Nadiem Makarim Dalam Pendidikan Agama Islam Di Mts Negeri 3 Sleman,” *Skripsi*, 2020, 1–128, <https://journal.centris.or.id/index.php/mijose/article/view/85/33>.

jalannya proses pendidikan dan sudah dikukuhkan oleh pemerintah.⁴ Dengan adanya kurikulum maka pendidikan di Indonesia akan teratur dan berjalan dengan baik karena kurikulum menjadi suatu acuan dalam kegiatan pembelajaran. Indonesia telah mengalami pergantian kurikulum hingga kurikulum saat ini yaitu “Merdeka Belajar” dan tentunya telah melalui berbagai riset penelitian sehingga terbentuk kurikulum tersebut.⁵

Kurikulum merdeka disusun karena banyaknya kesenjangan yang terjadi pada dunia pendidikan ketika masa pandemi covid tahun 2019 sehingga pembelajaran lebih dinamis dan fokus utama kepada sesuatu yang bernilai karakter serta kompetensi siswa.⁶ Kurikulum “Merdeka Belajar” dirancang dengan tujuan mengeksplorasi kemampuan siswa diberbagai minat dan bakat dan untuk menghadirkan pembelajaran yang tidak monoton dan satu arah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan lebih efektif.⁷ Merdeka belajar juga memiliki arti merdeka dalam berpikir dan juga bebas melakukan

⁴ Rikha Rahmiyati Dhani, “Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum,” *Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 45–5, <https://learn-quantum.com/EDU/index.html%0Ahttp://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Aht>.

⁵ Taufik Nugroho and Dede Narawaty, “Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat(2020-2021), Dan Kurikulum Prototipe Atau Kurikulum Merdeka (2022) Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Suatu Kajian Bandingan,” *Sinatra: Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, Dan Sastra* 1, no. 1 (2022): 373–82, <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinatra/article/view/6099>.

⁶ Hendra Susanti, Fadriati Fadriati, and Iman Asroa B.S, “Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Negeri 5 Padang Panjang,” *Alsyes Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 54–65, <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i1.766>.

⁷ Awaliyah Septiani, Novaliyosi Novaliyosi, and Hepsi Nindiasari, “Implementasi Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Pembelajaran Matematika Dan Pelaksanaan P5 (Studi Di SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang),” *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 13, no. 3 (2022): hlm 423.

berbagai inovasi dan kreasi. Guru berperan sebagai teman belajar untuk siswa dengan cara membangun pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.⁸

Dalam konteks pendidikan, pembelajaran selalu melibatkan guru, siswa, serta berbagai bahan ajar dan alat pembelajaran seperti peraga, media, metode, dan semua elemen-elemen pendukung dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa, sementara metode pembelajaran dapat merencanakan strategi dan materi yang sesuai dengan karakter siswa juga kondisi di dalam kelas. Selain itu, hasil belajar dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dan juga minat siswa terhadap suatu mata pelajaran.⁹

Banyaknya tantangan dalam lingkup pendidikan yaitu rendahnya proses pembelajaran.¹⁰ Siswa di kelas cenderung banyak belajar teori tanpa praktik dalam memahami materi pembelajaran. Sehingga siswa kurang memahami dan kurang bisa menerapkan teori-teori tersebut di kehidupan sehari-hari.¹¹ Selain dari hal tersebut, faktor dari dalam juga termasuk tantangan yang akan terus berkembang seiring waktu yaitu dampak adanya teknologi yang akan menimbulkan sikap-sikap yang kurang sesuai pada diri siswa. Oleh karena itu tujuan pembelajaran akan tercapai apabila seorang guru atau tenaga pendidik aktif dan kreatif di dalam proses pembelajaran. Seperti menyampaikan materi

⁸ Inggit Dyaning Wijayati and Anita Ekantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. September (2023): hlm 2103.

⁹ Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

¹⁰ Putri Handayani and Desri Nora, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas XI Sosiologi SMAN 1 Ampek Nagari," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 2, no. 1 (2023): 1–8, <https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.80>.

¹¹ Haryani et al, "Edukasi Fisika Dan Praktik Roket Air Di Mts N 6 Sijunjung," *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 7 (2016): 2552–56.

menggunakan media yang cocok dengan karakter siswa dan juga keadaan siswa agar mudah dalam memahami materi pembelajaran.¹²

Pada kondisi terkini banyak sekolah-sekolah yang kekurangan akan media pembelajaran. Banyaknya guru yang kurang paham akan pentingnya media dan hanya menggunakan cara mengajar satu arah saja atau dengan menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa bosan dan kurangnya motivasi untuk berkreasi dan kreatif dalam pembelajaran.¹³ Guru menganggap bahwa dengan metode tersebut siswa sudah cukup paham mendalami materi tanpa disadari siswa kebanyakan teori tanpa mengetahui keadaan nyata dari apa yang telah dipelajari.¹⁴

Seperti yang terjadi pada Madrasah Ibtidaiyah Nahdlatul Ulama (MINU) di Polowijen Kota Malang pada saat ini. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan wali kelas IV yaitu rendahnya hasil belajar dan minat siswa dalam pembelajaran IPAS terkhusus pada materi Kekayaan Alam Indonesia. Hal ini terbukti dengan kurangnya minat siswa pada saat pembelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS berisi hal-hal yang langsung dekat berinteraksi antara manusia dan juga lingkungan serta kondisi alam sekitarnya.

Pembelajaran IPAS terbilang mata pelajaran yang membuat jenuh siswa karena berisi banyak tulisan, terlebih lagi guru menjelaskan dengan

¹² Aisyah Nurhikmah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): 442.

¹³ Hiskia Ndraha and Agnes Renostini Harefa, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara," *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5328–39.

¹⁴ Hartik, Nurul Novitasari, and Tatang Aulia Rahman, "Penerapan Metode Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Ra," *Al-Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 7, no. 1 (2023): 18–29, <https://doi.org/10.35896/ijecie.v7i1.553>.

ceramah. Disitulah peran guru kurang menarik dalam penyampaian pembelajaran dan membutuhkan alat bantu yaitu berupa media pembelajaran.

Peneliti memperoleh data dari wawancara dengan guru kelas dan pengamatan langsung ke lapangan bahwa media yang dipakai oleh guru kurang beragam atau bervariasi sehingga kurangnya antusias siswa dalam belajar. Banyak guru yang hanya mengandalkan buku sebagai bahan ajar siswa dan hanya memakai media *power point* dan video untuk menyampaikan materi.¹⁵ Guru kurang optimal membuat media pembelajaran yang dapat menarik siswa karena keterbatasan waktu. Siswa kelas IV di MINU Polowijen memiliki permasalahan lain yaitu mereka bisa membaca tetapi kurang bisa memahami apa yang mereka baca. Agar dapat mengatasi hal tersebut media yang ditawarkan yaitu berupa media diorama yang merupakan media 3 dimensi. Karena dengan media diorama ini siswa dapat belajar dengan mengetahui replika dari keadaan asli materi yang diajarkan sehingga siswa lebih dapat memahami materi tersebut.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Nisfi Wahidar yang mengembangkan media diorama 3 dimensi untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV di SDN Bunulrejo 3 Malang pada “Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup” berhasil untuk dijadikan media pembelajaran.¹⁶ Sejalan dengan penelitian Muhtari Mahtun Niswah yang mengembangkan media diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 1 dengan “Tema Kegiatanku” pada pembelajaran tematik sekolah dasar berhasil dalam

¹⁵ Nurul Afiah, “Wawancara”, 2023

¹⁶ Nisfi Wahidar, “Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang,” 2018.

meningkatkan pemahaman bagi siswa kelas I.¹⁷ Selanjutnya pada penelitian dari Puji Zakiyayati yang juga mengembangkan media berupa diorama pada materi “Subtema Manusia Dan Lingkungan” Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya berhasil untuk dijadikan media pembelajaran.¹⁸

Media diorama merupakan media 3 dimensi berbentuk mini disertai dengan gambar atau pemandangan yang mewakili keadaan sebenarnya. Di dalam media diorama terdapat objek-objek yang mewakili bentuk aslinya sehingga mendukung dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹ Penggunaan media akan mempermudah kegiatan pembelajaran di kelas dan menguntungkan guru serta siswa. Guru dapat lebih mudah memberikan materi dan siswa bisa lebih memahami materi yang disampaikan melalui media. Pada akhirnya siswa akan lebih termotivasi belajarnya dan siswa dapat berpikir kritis dengan media yang beragam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di MINU Polowijen, media diorama sangat cocok untuk materi Kekayaan Alam Indonesia pada mata pelajaran IPAS khususnya pada bagian materi IPS. Projek IPAS merupakan keterbaharuan dari kurikulum merdeka saat ini yang menggabungkan antara IPA dan IPS atau ilmu pengetahuan alam dengan ilmu pengetahuan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup berbagai fenomena-fenomena sosial dan juga berbagai macam keragaman budaya, agama,

¹⁷ Muhtari Matun Niswah, “Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar,” *Skripsi*, 2018, 1–224.

¹⁸ Puji Zakiyayati, “Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya,” *Skripsi*, 2020, 1–132.

¹⁹ Nurul Sapitri, Guslinda Guslinda, and Zufriady Zufriady, “Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): hlm 1591, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>.

interaksi antara manusia dan lainnya. Sedangkan Ilmu Pengetahuan Alam mencakup fenomena- fenomena alam. Oleh karena itu materi yang cocok untuk penelitian ini yaitu Kekayaan Alam Indonesia yang tergabung antara fenomena sosial dan juga alam.

Berdasarkan hasil pengamatan atas fenomena yang peneliti tuliskan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Media Diorama dengan judul **“Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia untuk Siswa Kelas IV di Minu Polowijen Kota Malang”** yang terletak di MINU Polowijen Kota Malang. Penggunaan media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat lebih paham akan materi yang disampaikan oleh guru khususnya pada materi IPAS.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media Diorama materi Kekayaan Alam Indonesia untuk siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang?
2. Bagaimana kemenarikan media Diorama materi Kekayaan Alam Indonesia untuk siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran Diorama materi Kekayaan Alam Indonesia untuk siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang.
2. Mengetahui kemenarikan media pembelajaran Diorama materi Kekayaan Alam Indonesia untuk siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang.

D. Manfaat Penelitian

Di dalam penelitian pengembangan ini diharapkan agar hasil dari penelitian dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran dan memberikan manfaat kepada banyak pihak yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Adanya penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah khazanah ilmu pengetahuan bagi guru dan siswa pada pengembangan media Diorama pada mata pelajaran IPAS khususnya materi Ilmu Pengetahuan Sosial materi Kekayaan Alam Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah inovasi dan kreativitas pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Alam Indonesia. Berikut ini beberapa manfaat media Diorma.

a. Bagi Guru

Menjadi bahan referensi agar dapat memecahkan permasalahan yang ada pada pembelajaran dan sebagai pengembangan media dari media yang sebelumnya telah ada.

b. Bagi Siswa

Dapat memotivasi siswa terutama siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS sehingga siswa lebih semangat lagi dalam pembelajaran. Selain itu belajar menjadi menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami materi.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah khazanah dan informasi yang menjadikan peneliti lain lebih inovatif dan kreatif dalam mengembangkan media pada mata pelajaran IPAS.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media Diorama pada materi Kekayaan Alam Indonesia sebagai berikut:

1. Media Diorama dengan materi Kekayaan Alam Indonesia yang telah dirancang menarik diaplikasikan dalam proses belajar IPAS kelas IV.
2. Media Diorama dengan materi Kekayaan Alam Indonesia yang telah dirancang valid untuk pembelajaran. Penilaian untuk kevalidan media

Diorama ini dilaksanakan oleh validator ahli materi, ahli media, dan juga ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV MINU Polowijen Kota Malang.

3. Media Diorama dengan materi Kekayaan Alam Indonesia dapat meningkatkan motivasi, imajinasi, dan kreativitas siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Dari asumsi-asumsi tersebut dapat dikatakan bahwa media Diorama dengan materi Kekayaan Alam Indonesia dapat digunakan di MINU Polowijen Kota Malang serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk kebermanfaatan pembelajaran.

Keterbatasan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada media visual 3 dimensi yang berbentuk Diorama.
2. Produk pengembangan media pembelajaran hanya terbatas di mata pelajaran IPAS pada materi Kekayaan Alam Indonesia.
3. Objek pengembangan media pembelajaran hanya terbatas pada siswa kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang.
4. Penilaian kevalidan media Diorama pada mata pelajaran IPAS pada materi Kekayaan Alam Indonesia dilaksanakan dengan uji coba langsung ke siswa di sekolah yaitu siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang.

F. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang akan diproduksi yaitu media 3 dimensi berupa diorama sebagai alat bantu dalam pembelajaran siswa kelas IV pada materi Kekayaan Alam Indonesia di MINU Polowijen Kota Malang. Spesifikasi produknya yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang disampaikan yaitu pada materi IPAS BAB V tentang Kekayaan Alam Indonesia.
2. Media Diorama ini lebih mengarah pada pembelajaran yang akan membentuk siswa berkeimajinasian tinggi sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
3. Media Diorama ini dapat dipelajari siswa dengan menggunakan bantuan guru untuk lebih dapat memahami materi.
4. Produk yang dihasilkan yaitu media diorama berbentuk balok menyerupai aquarium dengan ukuran alas 70cm dan lebar 35cm serta tinggi 40cm. Dibuat dengan triplek dan gabus atau *sterofoam* sebagai alasnya. Serta untuk bagian lainnya menggunakan kaca akrilik.
5. Gunung dibuat dengan bahan bubur koran atau kertas, lem, pewarna hijau, coklat, hitam, kuning.
6. Pohon dibuat dengan bahan ranting pohon, spons, isolasi kertas, pewarna hijau dan kuning.
7. Bangunan dibuat dengan kardus, lem bakar, cat *gouache*, *cutton bud*.
8. Laut dan pantai dibuat dengan bahan bubur koran, resin, *sterofoam*, pasir putih, pewarna biru, putih, hijau, coklat, kuning.
9. Sungai dibuat dengan bahan bubur koran, pewarna biru dan putih.

10. Tebing dibuat dengan bahan bubur kertas, pewarna hijau, putih, hitam, kuning.
11. Danau dibuat dengan bahan bubur kertas, lem kayu, resin, ranting pohon, pewarna hitam, putih, hijau, biru, kuning.
12. Persawahan dibuat dengan bahan bubur kertas, lem kayu, sedotan hijau, resin, pewarna coklat, kuning, hitam.
13. Pohon pisang dibuat dengan isolasi kertas, cat gaouche, kawat.
14. Media dilengkapi dengan audio yang berisi materi-materi yang sesuai dengan media diorama yang dikembangkan.
15. Lampu led untuk menerangi media diorama.
16. Media digunakan dengan cara yang klaksikal (aktivitas guru dan siswa di dalam kelas secara bersamaan dengan jumlah siswa yang banyak).

G. Orisinalitas Penelitian

Beberapa penelitian terdahulu tentang media Diorama yaitu sebagai berikut:

1. *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang*, ditulis oleh Nisfi Wahidar Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang 2018, hasil penelitian ini yaitu berupa pengembangan media pembelajaran Diorama 3 Dimensi dengan

tema Peduli Terhadap Lingkungan Makhluk Hidup berhasil untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV SDN Bunulrejo 3 Malang.²⁰

2. *Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*, ditulis oleh Muhtari Mahtun Niswah Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta 2018, hasil penelitian ini yaitu berupa media diorama dengan tema Kegiatanku berhasil untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran tematik bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.²¹
3. *Pengembangan Media Diorama Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya*, ditulis oleh Puji Zakiyayati Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya 2020, hasil penelitian pengembangan ini berupa media diorama pada subtema Manusia dan Lingkungan kelas V SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.
4. *Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*, Ditulis oleh Nurul Sapitri, dkk 2021. Penelitian ini mengkaji pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPS kelas IV. Hasil penelitian tersebut yaitu media diorama untuk pembelajaran IPS efektif untuk digunakan dikelas tersebut.²²

²⁰ Wahidar, "Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang."

²¹ Niswah, "Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar."

²² Zakiyayati, "Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya."

5. *Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01*, ditulis oleh Ulinnuha Mastuti Hafsah, dkk 2023. Penelitian ini mengkaji penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa Kelas V SDN Bangunsari 01. Hasil dari penelitian tersebut yaitu media diorama berhasil untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Bangunsari 01.²³

²³ Ulinnuha Mastuti Hafsah, Dwi Rohman Soleh, and Yanti Rosa Dewi, "Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023): 644–56.

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, judul, bentuk skripsi, penerbit, dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nisfi Wahidar, <i>Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang, 2018</i>	Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD), Menghasilkan media diorama.	Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV	Produk pengembangan berupa media diorama dengan materi yaitu materi IPAS Kekayaan Alam Indonesia. Lokasi di MINU Polowijen Kota Malang
2.	Muhtari Mahtun Niswah, <i>Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar, 2018</i>	Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD), Menghasilkan media diorama	Tema Kegiatanku berhasil untuk meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran tematik bagi siswa kelas 1 sekolah dasar	
3.	Puji Zakiyayati, <i>Pengembangan Media Diorama Subtema Manusia dan Lingkungan Kelas V di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya, 2020</i>	Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD), Menghasilkan media diorama	Subtema Manusia dan Lingkungan serta objek penelitiannya yaitu kelas V	
4.	Nurul Sapitri dkk, <i>Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar, 2021</i>	Jenis penelitian menggunakan metode Research and Development (RnD), Menghasilkan media diorama	Materi IPS kelas IV	

5.	Ulinnuha Mastuti Hafsah, <i>Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01, 2023</i>	Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas atau (PTK)	Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi siklus air pada siswa kelas V sekolah dasar
----	---	---	---

H. Definisi Istilah

Ada beberapa istilah yang perlu diberikan definisi istilah agar memberikan pemahaman lebih terkait pengembangan ini, yaitu sebagai berikut:

1. Media diorama merupakan media pembelajaran berbentuk visual 3 dimensi yang terbuat dari bahan yang bervariasi dan tentunya layak pakai. Media ini melalui proses mendesain, membentuk, menggunting, mewarnai dengan sedemikian rupa sehingga menghasilkan media yang berbentuk 3 dimensi atau timbul.
2. Pengembangan media pembelajaran IPAS yaitu kegiatan merancang, mendesain, memproduksi, dan juga menguji media tersebut pada pembelajaran IPAS.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian ini menggunakan alur sesuai outline penelitian pengembangan yang berguna memudahkan dalam memahami jalan pikir penulis dalam memecahkan problematika yang terjadi.

Ada lima bab yang dapat disajikan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, spesifikasi produk, orisinalitas pengembangan, definisi istilah, sistem penulisan, tinjauan pustaka, dan juga metode penelitian pengembangan.

Bab II Kajian Pustaka, berisi tentang segala hal mengenai media pembelajaran yaitu pengertian media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, media diorama, pengertian media diorama, jenis- jenis media diorama, ciri- ciri media diorama, manfaat media diorama, pengertian motivasi dalam pembelajaran.

Bab III Metode Pengembangan, berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan yang meliputi (analisis awal situasi, tahap pengembangan, tahap penelitian), dan uji coba produk (desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan juga teknik analisis data).

Bab IV Hasil Penelitian, berisi prosedur pengembangan dan Penyajian dan Analisis Data.

Bab V Pembahasan, berisi pembahasan tentang prosedur pengembangan dan Kemenarikan Produk Media.

Bab VI Penutup, berisi Kesimpulan dan Saran

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media artinya perantara berasal dari bahasa latin *medium*. Menurut National Education Association atau disingkat NEA. Mengartikan media yaitu sebagai suatu benda yang dapat ditirukan, dilihat, dibaca, didengar, maupun diperbincangkan dengan segala alat yang digunakan dalam suatu kegiatan.²⁴ Menurut Heinich, dkk mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat membawa informasi antara sumber dan juga penerima informasi. Menurut Hamka, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berupa fisik ataupun non fisik yang berguna untuk membantu guru dalam memahami siswanya pada proses pembelajaran yang akhirnya siswa lebih memahami dan materi- materi pembelajaran tersebut dengan baik.²⁵

Media pembelajaran harus memiliki konsep yang mengandung 2 unsur yaitu *software* dan juga *hardware*. Maksud dari *software* disini adalah dalam setiap media pembelajaran harus tercakup suatu informasi ataupun materi pembelajaran. Sedangkan maksud *hardware* disini adalah dalam setiap media pembelajaran

²⁴ Hilma zaina Anwar, "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2016): 131.

²⁵ Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM (Makassar, 2022), hlm 5.

harus ada sarana informasi berupa perangkat maupun alat lainnya.²⁶

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang memudahkan siswa dalam proses transfer ilmu yang diberikan oleh guru melewati perantara yang disebut dengan media. Media berfungsi sebagai alat penunjang dalam mengembangkan kemampuan siswa berpikir secara kritis dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran harus kreatif serta inovatif agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti setiap pembelajaran.²⁷ Maka dari itu dapat disimpulkan pengertian media pembelajaran yaitu merupakan suatu benda bisa berupa wujudnya ataupun tidak yang berguna dalam proses transfer ilmu antara guru kepada muridnya dalam pembelajaran di kelas.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Adapun tujuan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:²⁸

1. Mempermudah dalam proses transfer ilmu dalam pembelajaran di kelas atau di sekolah.
2. Membantu dalam melatih konsentrasi siswa.
3. Menurut pendapat Gagne yaitu sebagai bagian dari sumber belajar yang dapat mendorong pikiran siswa dalam belajar.

²⁶ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): hlm 99, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

²⁷ Narizka Nurul Khofifah, Cindy Alfi, and Mohamad Fatih, "Pengembangan Scrapbook Berbasis PJBL Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 02 (2023): hlm 4312.

²⁸ Ni Luh and Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Siswa," *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16, https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-.

4. Menurut pendapat Briggs yaitu sebagai wahana nyata yang berisikan materi pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai mengungkapkan beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

1. Mendorong motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
2. Siswa menjadi lebih memahami isi dan makna yang ada pada materi pembelajaran sehingga tercapailah tujuan dari pembelajaran itu sendiri.
3. Pembelajaran menjadi bervariasi karena tidak hanya terpusat pada guru saja.
4. Kegiatan pembelajaran menjadi beragam karena banyak aktivitas yang dilakukan oleh siswa selain mendengarkan guru memberi materi, juga dapat mengamati media yang dibuat oleh guru.²⁹

Manfaat dari media pembelajaran diatas yang digunakan sesuai dengan manfaat media Diorama yaitu:

- 1) Menumbuhkan motivasi belajar siswa, karena media Diorama merupakan media yang terbilang unik. Media Diorama ini dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena dapat merangsang pikiran siswa, meningkatkan keterampilan pada diri siswa, mendorong rasa ingin tahu pada diri siswa.
- 2) Siswa menjadi lebih memahami isi dan makna yang ada pada materi pembelajaran, karena media Diorama tidak hanya berisi teks bacaan, tapi

²⁹ Pagarra et al., *Media Pembelajaran*.

juga ada unsur gambar dan juga bentuk dari materi yang disajikan lewat media Diorama tersebut.

- 3) Pembelajaran menjadi bervariasi, karena masih banyak guru hanya mengandalkan media yang ada dan media instan di internet. Sehingga dengan hadirnya media Diorama ini membawa suasana baru bagi siswa.
- 4) Kegiatan pembelajaran menjadi beragam, karena jika menggunakan media Diorama kegiatannya tidak hanya meliputi membaca, tapi siswa juga dapat mengamati serta meraba bentuk dari media Diorama tersebut. Siswa mengetahui langsung gambaran yang sebenarnya.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media berkedudukan sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa menurut Levie dan Lentz dalam Azhar Arsyad mengemukakan bahwa media memiliki empat fungsi dalam pembelajaran khususnya media visual yaitu:³⁰

1. Fungsi Atensi: Fungsi inti dari media visual, yaitu dapat menarik perhatian dan konsentrasi siswa ketika belajar dengan membaca teks disertai dengan gambar.
2. Fungsi Afektif: Fungsi dari media visual dilihat dari kemenarikan siswa ketika belajar sambil membaca teks bergambar.
3. Fungsi Kognitif: Fungsi dari media visual yang dapat mendorong siswa mencapai tujuan pembelajarannya karena dapat mengingat pesan yang terdapat dalam gambar.

³⁰ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3932, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

4. Fungsi Kompensatoris: Fungsi dari media visual dapat membantu siswa yang kurang pandai dalam membaca sehingga dapat memperoleh informasi atau pesan dalam gambar dan mengingatnya.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Azhar ada empat jenis media pembelajaran yaitu:³¹

1. Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat oleh indera mata. Seperti gambar, foto, lukisan, poster, 3 dimensi, dan lainnya.
2. Media audio, yaitu media yang hanya bisa didengarkan oleh indera pendengaran. Seperti audio, radio, mp3, dan lainnya.
3. Media audio visual, yaitu media yang dapat dilihat dengan indera mata dan dapat didengar dengan indera pendengaran sekaligus. Seperti televisi, video, film suara, dan lainnya.
4. Multimedia, yaitu gabungan unsur media secara lengkap dalam satu proses pembelajaran. Seperti video animasi, film, dan lainnya.

f. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media dalam pembelajaran merupakan faktor yang penting dan harus diperhatikan bertujuan agar pembelajaran lebih optimal dan sesuai sasaran. Berikut ini kriteria pemilihan media menurut Sudjana yaitu:³²

1. Hendaknya memilih media yang tepat dengan tujuan pembelajaran.
2. Hendaknya memilih media yang mendukung isi materi pembelajaran.

³¹ Pagarra et al., *Media Pembelajaran*.

³² Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar."

3. Hendaknya memilih media yang mudah dibuat dan mudah digunakan oleh guru.
4. Hendaknya memilih media yang ketersediaan waktu penggunaannya sesuai dengan pembelajaran.
5. Hendaknya memilih media yang sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan tujuan pembelajaran tercapai.

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Diorama merupakan representasi tiga dimensi atau media tiga dimensi berukuran kecil disertai dengan gambar atau sesuatu yang menggambarkan keadaan aslinya. Di dalam diorama biasa ditampilkan keadaan atau suatu peristiwa yang benar-benar terjadi sebagai bahan pembelajaran. Media diorama merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat dari berbagai penjuru arah maupun hanya salah satu sisi saja.³³

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi dapat berbentuk balok maupun kubus yang di dalamnya terdapat benda-benda atau bentuk-bentuk menyerupai benda atau wujud aslinya dan ukurannya kecil dari benda atau wujud aslinya digunakan untuk merepresentasikan keadaan atau peristiwa yang pernah terjadi.

Karakteristik pada media diorama ini adalah perwujudan alam dan lingkungan dalam ukuran kecilnya. Seperti pegunungan, pantai, laut, danau,

³³ Sapitri, Guslinda, and Zufriady, "Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar."

waduk, sungai dan lainnya. Media diorama dapat terbuat dari bahan-bahan yang ada di sekitar kita maupun bahan-bahan bekas yang tidak terpakai agar mengurangi sampah di sekitar kita.

b. Jenis-Jenis Diorama

Jenis diorama ada tiga menurut pendapat Ahmad Jamil yaitu:³⁴

1. Diorama tertutup merupakan diorama berbentuk kubus atau balok yang bagian samping-samping serta belakangnya dibatasi oleh dinding sedangkan bagian depan diberi kaca atau sesuatu yang tembus pandang. Diorama ini hanya dapat dilihat dari satu sisi saja.
2. Diorama lipat merupakan diorama yang terbuat dari kertas yang membentuk tiga dinding. Dinding kanan dan kiri dapat dibuka dan ditutup.
3. Diorama terbuka merupakan diorama yang dibentuk diatas alas atau bidang datar tanpa dibatasi oleh dinding-dinding.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Berikut ini kelebihan dan kekurangan dari media diorama yaitu:³⁵

1. Kelebihan Media Diorama
 - 1) Bentuknya nyata
 - 2) Mampu menceritakan peristiwa melewati bentuk-bentuk yang dibuat
 - 3) Bahan mudah diperoleh

³⁴ T Lestari, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 02 (2015): hlm 1117.

³⁵ Pagarra et al., *Media Pembelajaran*.

4) Dapat divariasikan dengan media lain seperti audio

2. Kekurangan Media Diorama

1) Mencakup indera penglihatan

2) Tidak dapat menjangkau kelompok besar

3) Rumit dalam pembuatan

3. Materi Kekayaan Alam Indonesia Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya Kelas IV Sekolah Dasar

a. Pegunungan

Pegunungan biasanya digunakan sebagai lahan perkebunan, kehutanan, dan pertanian. Pegunungan sangat penting untuk keberlangsungan makhluk hidup karena pegunungan menghasilkan sumber air bersih diberbagai daerah. Pegunungan juga menjadi tempat tinggal bagi spesies tumbuhan dan juga hewan yang telah beradaptasi dengan lingkungan ekstrem. Biasanya daerah pegunungan ini sering dijadikan untuk pariwisata ataupun rekreasi. Pemanfaatan pegunungan ini juga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat setempat. Seperti Pegunungan Bromo di Jawa Timur untuk karyawisata, Pegunungan Dieng di Jawa Tengah untuk lahan bertani kentang, Puncak Bogor di Jawa Barat untuk perkebunan teh, Pegunungan Jayawijaya di Papua untuk pertambangan emas dan juga pendakian.

b. Dataran Rendah

Dataran rendah memiliki ketinggian yang lebih rendah daripada pegunungan atau dataran tinggi. Biasanya terletak di dekat permukaan laut

atau dibawah dataran tinggi. Dataran rendah sering digunakan untuk lahan peternakan, pertanian, perikanan, perkebunan, perdagangan, industri, kantor, dan lainnya. Dataran rendah rentan terhadap banjir karena posisinya yang dekat dengan banyak sungai. Di dataran rendah selain sungai juga terdapat danau, rawa, dan juga lahan-lahan basah lainnya. Pemanfaatan lahan dataran rendah seperti Pujon Kabupaten Malang sebagai perkebunan apel yang diolah menjadi oleh-oleh carangmas apel dan juga keripik apel, Karawang Jawa Barat sebagai pusat industri, Jawa Tengah sebagai pusat pertambakan, Jakarta sebagai pusat perkantoran, Pulau Sumatera, Jambi, dan Riau sebagai pusat perkebunan kelapa sawit.

c. Pantai dan Laut

Pantai merupakan wilayah yang membatasi antara laut dan daratan. Zona tersebut termasuk pada daerah pasang surut air laut yang bertemu dengan daratan. Di dalam air laut terdapat banyak spesies laut. Sedangkan laut sendiri merupakan air asin yang mencakup perairan lebih luas. Laut sangat penting bagi makhluk hidup selain menghasilkan sumber daya juga menambah perekonomian masyarakat pesisir pantai. Selain itu laut dimanfaatkan masyarakat untuk tempat pariwisata, perdagangan, perikanan, olahraga dan lainnya. Pantai di Kabupaten Malang yaitu seperti Pantai 3 Warna, Pantai Balekambang, dan Ngliyep sebagai destinasi wisata. Pantai di Bali digunakan untuk pariwisata, perhotelan, dan perdagangan. Pantai di Kebumen digunakan sebagai sarang burung walet. Pantai Pantura yaitu Cirebon, Indramayu, Tegal, dan Brebes digunakan untuk tambak perikanan

dan jalur transportasi masyarakat ke Pulau Bali. Laut di Natuna digunakan sebagai pusat pertambangan minyak bumi.

d. Sungai

Sungai merupakan aliran air yang mengalir pada suatu lahan yaitu dari hulu ke hilir atau dari dataran tinggi ke dataran rendah. Sungai banyak dimanfaatkan manusia sebagai penunjang hidup mereka. Seperti untuk irigasi atau pengaliran sawah, olahraga, pariwisata, PLTA atau pembangkit listrik tenaga air. Sungai juga sebagai ekosistem bagi ikan air tawar dan juga berbagai tanaman air.

e. Danau dan Waduk

Danau merupakan perairan yang berbentuk cekungan asli dari alam sedangkan waduk merupakan danau buatan manusia. Biasanya keduanya digunakan sebagai pengendalian banjir, penyimpanan air, penghasil energi listrik tenaga air atau PLTA, pariwisata, irigasi. Seperti di Danau Toba digunakan sebagai pariwisata dan pengairan.³⁶

4. Karakteristik Siswa Kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang

Siswa kelas IV berjumlah 26 siswa dan dibagi menjadi 6 kelompok belajar. Setiap kelompok belajar diberi satu anak yang bertugas sebagai maskot untuk menjelaskan kepada teman kelompok belajarnya tentang materi yang

³⁶ Amalia Dkk Fitri, *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan* (Jakarta, 2021), hlm 145.

disampaikan oleh guru. Hal ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Siswa kelas IV ini lebih suka pembelajaran yang langsung pada intinya daripada pembelajaran yang banyak permainannya. Hanya ketika bosan saja guru memberikan permainan atau nyanyian. Mereka lancar membaca tetapi kurang dapat memahami makna materinya. Sehingga memerlukan bantuan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi mereka.³⁷

B. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Perspektif Islam

Dalam proses pembelajaran dikelas guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan juga bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran seorang guru akan lebih mudah menyampaikan pesan atau materi dengan optimal. Dasar penggunaan media ada di AL-Qur'an Q.S An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۖ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al-Qur'an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.³⁸

Tafsir wajiz pada Q.S An-Nahl ayat 44 yaitu: Para rasul itu Kami utus dengan membawa keterangan-keterangan berupa mukjizat yang membuktikan kenabian dan kerasulan mereka. Dan Sebagian dari mereka membawa kitab-kitab yang berisi hukum, nasihat, dan aturan yang menjadi pedoman bagi kehidupan kaumnya. Dan Kami turunkan az-zikr, yakni Al-Qur'an, kepadamu,

³⁷ Nurul Afiah, "Wawancara", 2023

³⁸ Kementerian Agama Republik Indonesia, "Al-Qur'an Surah An-Nahl Ayat 44".

wahai Nabi Muhammad, agar engkau menerangkan kepada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka berupa tuntunan dan petunjuk dalam kitab tersebut agar mereka tahu dan mengikuti jalan yang benar dan agar mereka memikirkan hal-hal yang menjadi Pelajaran untuk kemaslahatan mereka di dunia dan akhirat.

Berdasarkan ayat tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran harus bersifat positif. Segala sesuatu yang terkandung dalam media pembelajaran harus disampaikan kepada siswa secara positif dan menggunakan bahasa yang jelas dan tepat agar siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik dan bermakna.³⁹

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media diorama tentang kekayaan alam Indonesia. Dimana berisi keadaan nyata dari ciptaan Allah SWT yang sangat indah dikemas dalam bentuk media diorama ini. Allah menciptakan langit dan bumi beserta isinya karena Allah maha kuasa atas segalanya.

Seperti pada Al-Qur'an Q.S. At- Talaq ayat 12 mengenai penciptaan Allah langit dan bumi beserta isinya.

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَاوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ يَتَنَزَّلُ الْأَمْرُ بَيْنَهُنَّ لِتَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ

قَدِيرٌ وَأَنَّ اللَّهَ قَدْ أَحَاطَ بِكُلِّ شَيْءٍ عِلْمًا

Artinya: Allah lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi. Perintah Allah berlaku padanya agar kamu mengetahui bahwasanya Allah

³⁹ Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran."

Maha Kuasa atas segala sesuatu dan sesungguhnya Allah ilmu-Nya benar-benar meliputi segala sesuatu.⁴⁰

Tafsir wajiz dari Q.S At-Talaq ayat 12 yaitu: Allah menciptakan tujuh lapis langit dan bumi dan demikian juga penciptaan dari bumi serupa itu, yakni tujuh lapis bumi. Perintah Allah berupa hukum alam berlaku padanya secara mutlak, agar kamu mengetahui bahwa Allah Mahakuasa atas segala sesuatu yang menyadarkan manusia untuk beriman dan taat kepada Allah; dan menyadari bahwa ilmu Allah benar-benar meliputi segala sesuatu, baik yang kasat mata maupun yang tersembunyi.

Allah SWT telah menciptakan begitu besarnya alam beserta isinya sehingga kita sebagai makhluk-Nya harus senantiasa bersyukur atas nikmat dan karunia yang diberikan. Kita dapat bersyukur dengan cara menggunakan alam ini dengan baik dan menjaga kelestariannya. Kita dapat memanfaatkan segala yang ada di alam ini dengan tidak merusaknya.

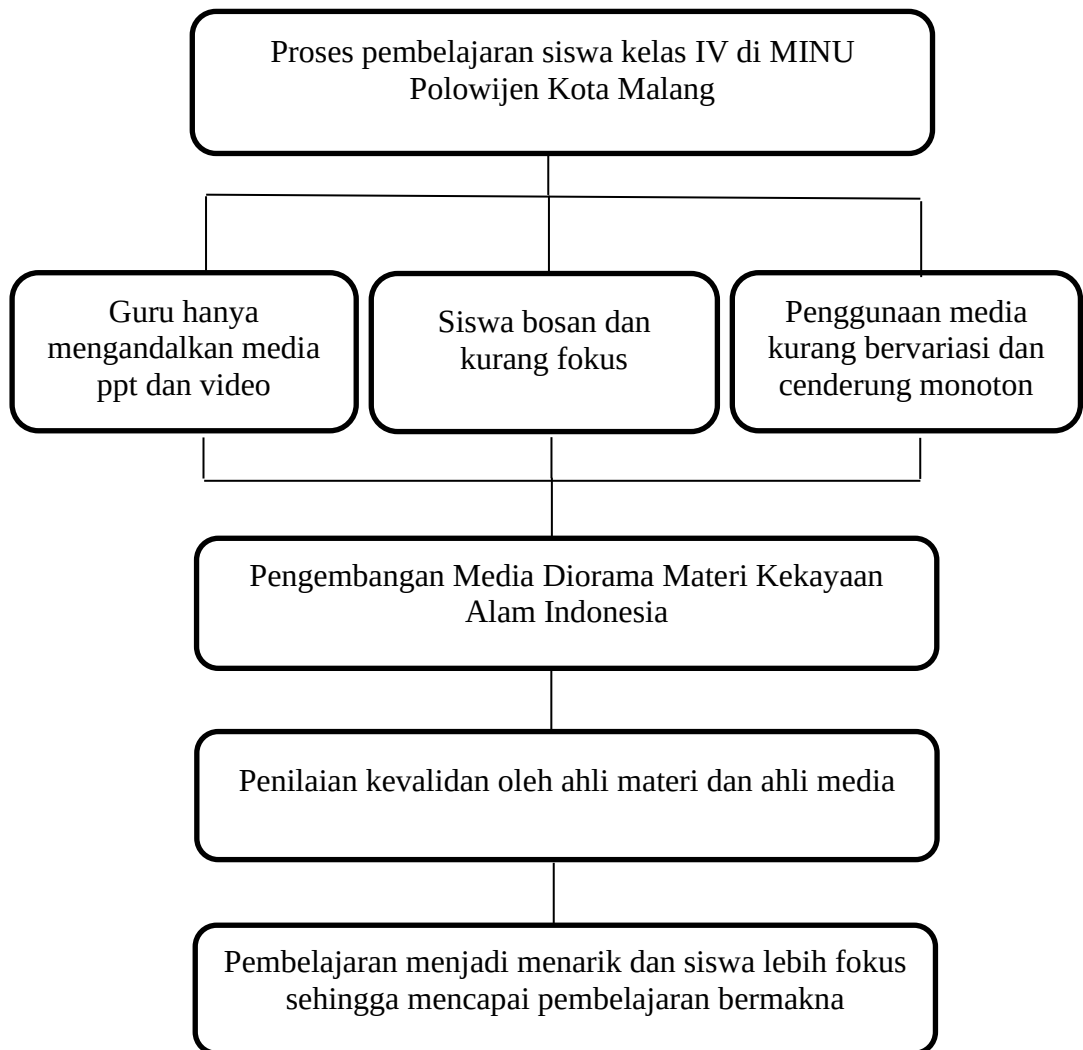
C. Kerangka Berpikir

Peneliti mengembangkan media pembelajaran Diorama pada materi Kekayaan Alam Indonesia kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang dengan menggunakan model penelitain Borg and Gall yang telah diadaptasi menyesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Tahapan-tahapannya yaitu 1) analisis kebutuhan; 2) perencanaan media; 3) pengembangan produk; 4) validasi media; (5) revisi oleh validasi ahli; 6) uji lapangan produk. Dengan melewati tahapan-tahapan tersebut terbentuklah produk media pembelajaran

⁴⁰ Kementrian Agama Republik Indonesia, "Al-Qur'an Surah At-Talaq Ayat 12 Tentang Penciptaan Allah Langit Dan Bumi Beserta Isinya," n.d.

Diorama pada materi Kekayaan Alam Indonesia kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang.

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan yaitu di MINU Polowijen Kota Malang dan menggunakan metode penelitian Research and Development atau disingkat (RnD). Metode penelitian RnD ini digunakan untuk menghasilkan produk penelitian berupa media diorama pada materi Kekayaan Alam Indonesia kelas IV. Penelitian RnD ini bersifat berkepanjangan dan bertahap atau *longitudinal* menghasilkan sebuah produk yang dibutuhkan dalam pembelajaran.⁴¹

Pendekatan dalam penelitian ini mencakup elemen-elemen kualitatif dan kuantitatif. Dalam penelitian ini, diperlukan penerapan model serta tingkat ketelitian yang khas dari pendekatan kuantitatif juga mendalamnya analisis kualitatif. Data kuantitatif diperoleh menggunakan statistik agar hasil yang didapat akurat dan dapat memastikan secara jelas pengaruh penggunaan produk. Sedangkan kualitatif diperoleh dari masukan dan juga saran dari para ahli dan guru yang berpengalaman di tempat penelitian untuk dasar model pembelajaran dan instrumen. Data yang diperoleh ketika tahap uji coba dan berbentuk kualitatif karena instrumen pada penelitian ini adalah peneliti itu sendiri.⁴²

⁴¹ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta, 2019.

⁴² Risa Nur Sa'adah Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*, ed. Aminol Rosid Abdullah (Kota Malang: Literasi Nusantara, 2022), hlm 95-96.

Penelitian dan pengembangan atau (RnD) merupakan produk atau permasalahan yang diteliti dan bukan merupakan produk baru. Penelitian ini merupakan mengembangkan produk yang sudah ada lalu dikaji ulang agar lebih efektif dan manfaat. Penelitian RnD menurut Sugiono yaitu merupakan cara ilmiah meneliti, merancang, memproduksi, serta menguji valid atau tidaknya hasil produk penelitiannya. Kegiatan tersebut dapat disingkat menjadi 4P yaitu Penelitian, Perancangan, Produksi, Pengujian.⁴³

B. Model Pengembangan

Metode penelitian ini yaitu metode pengembangan yang disebut Research and Development atau RnD dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Model pengembangan memiliki sepuluh tahapan yang diadaptasi menjadi enam tahapan dikarenakan penelitian ini merupakan penelitian dalam skala kecil yang terbatas akan biaya, waktu, dan tahapan yang sama. Penelitian pengembangan model Borg and Gall ini menggunakan alur seperti air terjun karena tahapan yang dilalui pada model ini dimulai dari tahap analisis kebutuhan awal hingga penyebaran dan disusun secara terperinci agar mudah dalam proses pengembangan.⁴⁴

⁴³ Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*.

⁴⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta, 2019.

Penjelasan dari tahapan-tahapan model Borg and Gall yaitu sebagai berikut:⁴⁵

1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama yaitu peneliti melakukan Analisa kebutuhan dan studi literatur yaitu mencari informasi dan mengkaji berbagai literatur terdahulu yang hampir sama atau mirip dengan penelitian yang akan dikembangkan. Analisa kebutuhan ini mencakup beberapa aspek penting yang berhubungan dengan proses pengembangan produk, adanya sumber daya yang kompeten, sampai ketersediaan waktu.

2. Perencanaan Media

Tahap kedua yaitu peneliti melakukan perencanaan media dengan merancang perangkat, alat, dan bahan yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Pengembangan Produk

Tahap ketiga yaitu pengembangan produk yaitu pembuatan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa atau sesuai dengan permasalahan yang ada.

4. Uji Coba Perseorangan

Uji coba perseorangan berguna sebagai tes awal sebagai upaya pencocokan media menggunakan subjek terbatas atau perseorangan.

⁴⁵ Silvia Agustina, "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sd Negeri Krebet Bantul," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 9 (2021): hlm 191.

5. Revisi

Setelah melakukan tes awal dan mendapatkan bahwa produk cocok digunakan maka dilakukan lagi penyempurnaan.

6. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah produk dilakukan perbaikan dan tes awal untuk selanjutnya mengambil data uji coba kelompok kecil.

7. Revisi

Tahap keempat yaitu revisi oleh validasi ahli untuk memperbaiki kekurangan yang ada di produk sehingga siap untuk diuji lapangan.

8. Uji Coba Lapangan

Tahap selanjutnya yaitu uji lapangan yang dilakukan oleh peneliti guna mengetahui kevalidan dan kemenarikan produk media yang telah dikembangkan dan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan benar-benar berfungsi dengan baik dalam kehidupan sehari-hari untuk kelompok besar.

9. Revisi

Tahap selanjutnya yaitu revisi produk akhir jika pada saat uji lapangan produk ada banyak kekurangan dan hasil penelitiannya kurang valid.

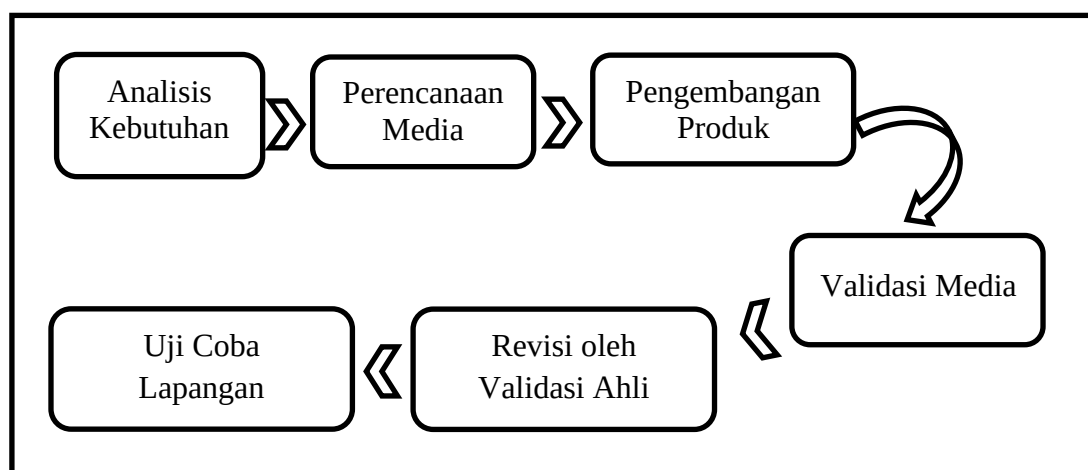
10. Penyebaran dan Laporan

Menyebarkan produk di lingkup sekolah dan dalam lingkup materi yang terbatas dan menerapkan produk pengembangan setelah melakukan revisi akhir.⁴⁶

C. Prosedur Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran diorama ini peneliti melakukan tahapan-tahapan prosedural dengan menggunakan model Borg and Gall terdiri dari 6 tahapan yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti yaitu analisis kebutuhan, perencanaan media, pengembangan produk, validasi media, revisi oleh validasi ahli, uji coba lapangan. Gambar tahapan-tahapan tersebut dapat digunakan dengan alur sebagai berikut:⁴⁷

Bagan 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan



Sumber: Data diolah peneliti

⁴⁶ Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*.

⁴⁷ Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta, 2019.

1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama yang dilaksanakan peneliti yaitu melakukan analisis kebutuhan dan melakukan studi literatur dengan cara menemukan informasi dan juga mengkaji penelitian terdahulu yang hampir mirip atau ada kesamaan dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan. Dalam tahapan ini peneliti melakukan tahap observasi pra-lapangan yang dilakukan pada hari selasa tanggal 24 Oktober 2023, dengan melakukan observasi, wawancara dengan guru kelas IV MINU Polowijen Kota Malang dan juga dokumentasi kelas yang bertujuan untuk mengetahui masalah apa saja yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga peneliti mendapatkan inspirasi ide untuk mengembangkan suatu produk untuk mengurangi masalah yang ada saat proses pembelajaran.

2. Perencanaan Media

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan perencanaan media dengan membuat rancangan produk seperti desain produk serta alat dan bahan yang sesuai untuk mengembangkan produk media untuk pembelajaran. Dalam tahap ini peneliti dapat mempersiapkan bahan-bahan pembuatan produk media yaitu perangkat, alat, dan bahan lainnya untuk membuat media pembelajaran pada kelas IV materi “Kekayaan Alam Indonesia” mata pelajaran IPAS Bab V Pengajaran Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Bahan-bahan yang disiapkan yaitu perangkat pembelajaran Kurikulum Merdeka, media pembelajaran berupa diorama tentang materi kekayaan alam indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV.

3. Pengembangan Produk

Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yaitu diorama pada materi “Kekayaan Alam Indonesia” dengan spesifikasi produk: (1) media utama terbuat dari triplek dan kaca akrilik lembaran yang dibentuk menyerupai balok aquarium dan juga sterofoam untuk bagian bawahnya untuk membuat daratan; (2) media dilengkapi dengan rekaman suara yang berisi penjelasan tentang materi dari media itu sendiri; (3) replika gunung, sungai, tebing, persawahan, pepohonan, pantai dan pesisir pantai, dataran rendah, waduk atau danau; (4) lampu untuk penerangan media diorama agar semakin memudahkan dalam pembelajaran; (5) suara atau audio yang menjelaskan media diorama.

4. Validasi Media

Setelah melakukan perancangan dan pembuatan produk, proses selanjutnya yaitu validasi produk yang telah dikembangkan oleh para ahli. Lebih tepatnya 3 validator ahli yaitu 2 diantaranya Ahli (Dosen) dan 1 praktisi (Guru kelas IV). Tahap validasi ini diperuntukkan agar mengetahui hal-hal yang kurang atau kelemahan dari produk yang dikembangkan sehingga meminta evaluasi dari para validator ahli. Dengan demikian peneliti akan mendapatkan saran, kritik, serta masukan yang dapat membangun untuk memperbaiki kelemahan yang ada pada produk.

5. Revisi oleh Validasi Ahli

Setelah produk media divalidasi oleh validasi ahli, langkah selanjutnya yaitu revisi produk yang telah di paparkan kelemahannya oleh validator ahli.

6. Pengujian Lapangan Produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media diorama pada materi kelas IV “Kekayaan Alam Indonesia” dan telah divalidasi oleh 3 ahli sehingga peneliti dapat melakukan uji lapangan produk tersebut. Tahap uji lapangan dilakukan kepada 26 siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang. Proses uji coba diperlukan data kemenarikan siswa terhadap media terkait materi “Kekayaan Alam Indonesia” mata pelajaran IPAS Bab V Pengajaran Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya kepada siswa Kelas IV dengan menggunakan angket respon siswa yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari produk media.

D. Uji Produk

Uji coba produk dilaksanakan agar produk pengembangan mendapatkan validitas produk media dan respon siswa untuk mendapatkan data kemenarikan produk media diorama. Uji produk meliputi uji ahli dan uji coba, berikut dibawah ini penjabarannya:

1. Uji Ahli

a. Desain Uji Ahli

Sebelum produk media diuji cobakan kepada siswa terlebih dahulu akan divalidasi oleh validator ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Validasi dilaksanakan oleh para ahli dengan penilaian angket pada produk dan juga pemberian kritik, saran, dan masukan untuk kemudian data tersebut dijadikan acuan dalam perbaikan produk media.

b. Subjek Uji Ahli

1) Ahli Materi

Subjek untuk ahli materi adalah seseorang yang ahli dalam materi pembelajaran IPAS khususnya bagian IPS SD/MI.

2) Ahli Media

Subjek untuk ahli media adalah seseorang yang ahli dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran.

3) Ahli Pembelajaran

Subjek untuk ahli pembelajaran yaitu guru kelas IV MINU Polowijen Kota Malang yang bertugas sebagai praktisi pembelajaran yang berpengalaman.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Sebelum dilaksanakan uji coba maka hasil desain produk divalidasi oleh para ahli dengan menggunakan lembar validasi dari ahli materi dan

ahli media. Setelah itu dilaksanakan uji coba kepada siswa kelas IV produk diorama yang telah peneliti kembangkan. Hasil dari uji coba didapatkan dengan pengisian angket respon siswa. Pengujian bahan ajar berupa media diorama dilakukan oleh peneliti untuk menguji kemenarikan dan kevalidan media pembelajaran diorama pada materi “Kekayaan Alam Indonesia” materi IPAS kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang.

b. Subjek Uji Coba

Pengembangan media pembelajaran diorama pada materi Kekayaan Alam Indonesia, peneliti menggunakan subjek uji coba siswa kelas IV yang berjumlah sebanyak 26 siswa di MINU Polowijen Kota Malang.

E. Jenis Data

Jenis data yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis data kualitatif dan kuantitatif. Penjabaran data pada penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Data kualitatif

- a. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru kelas IV MINU Polowijen Kota Malang.
- b. Pemberian kritik,saran, dan masukan oleh 3 validator ahli yaitu 2 Ahli (Dosen) dan 1 Praktisi (Guru).

2. Data kuantitatif

- a. Angket respon siswa.
- b. Angket validasi media pembelajaran

F. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu lembar angket respon siswa, dan lembar angket validasi media pembelajaran.

1. Lembar Angket Validasi Media Pembelajaran

Instrumen angket validasi media pembelajaran bertujuan agar memperoleh penilaian dari 3 ahli, yaitu 2 ahli (Dosen) yaitu Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd, sebagai validator ahli media dan Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd, sebagai validator ahli materi dan 1 praktisi (Guru kelas IV) terkait kevalidan pengembangan media pembelajaran “Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia”. Berikut ini lembar instrumen validasi ahli materi, ahli media, dan respon guru:

a. Instrumen validasi ahli materi

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kesesuaian kompetensi dasar	1
2.	Kesesuaian indikator	2
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	3
4.	Kesesuaian materi	4

b. Lembar validasi ahli media

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No.	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Jenis bahan yang digunakan pada media	1
2.	Keamanan bahan yang digunakan pada media	2
3.	Ketahanan media yang dikembangkan	3
4.	Ukuran produk media	4
5.	Warna yang digunakan	5

c. Lembar angket respon guru

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru

No.	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan	1
2.	Mampu memudahkan siswa dalam pembelajaran	2
3.	Memotivasi siswa untuk tertarik belajar	3
4.	Respon guru terhadap media yang dikembangkan	4
5.	Pemahaman tentang media yang dikembangkan	5

2. Lembar Angket Respon Siswa

Instrumen angket respon siswa bertujuan untuk mempermudah peneliti mengetahui kemenarikan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan. Angket respon siswa dibuat sederhana dengan pertanyaan dan jawaban yang cukup singkat yaitu “ya” dan “tidak” dengan kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut lembar instrumen respon siswa:

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa

No.	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Kesesuaian materi dengan media yang dikembangkan	1
2.	Mampu memudahkan siswa dalam pembelajaran	2
3.	Memotivasi siswa untuk tertarik belajar	3
4.	Respon guru terhadap media yang dikembangkan	4
5.	Pemahaman tentang media yang dikembangkan	5

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai bukti peneliti dilakukan disetiap tahapan penelitian menggunakan foto, *screenshoot chat*, dokumen,

catatan dan lainnya. Seperti foto saat pelaksanaan uji coba media, wawancara, lingkungan kelas, dan lainnya.

4. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan pengamatan secara langsung keadaan lingkungan sekolah khususnya kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang sebagai subjek uji coba media diorama.

5. Wawancara

Wawancara dilaksanakan dengan narasumber untuk memastikan hasil angket dan uji coba produk media diorama dengan lebih detail. Subjek wawancara yaitu Ibu Nurul Afiah, S.Pd selaku guru kelas IV MINU Polowijen Kota Malang. Berikut hasil wawancara dengan responden atau guru kelas yang didapatkan oleh peneliti yaitu:

- a. Tahap awal yaitu wawancara kepada guru kelas IV MINU Polowijen Kota Malang untuk mengetahui permasalahan atau kendala-kendala yang terjadi saat pembelajaran.
 - b. Tahap kedua yaitu wawancara untuk mengetahui media yang tepat dan cocok untuk siswa sesuai kebutuhannya dan dapat menunjang proses pembelajaran untuk selanjutnya dikembangkan oleh peneliti.
- Berikut ini kisi-kisi instrument lembar wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.5 Tabel Kisi-Kisi Wawancara

No.	Indikator	No. Pertanyaan
1.	Materi yang sulit dipahami oleh siswa	1
2.	Metode yang digunakan guru saat menyampaikan materi pembelajaran	2
3.	Media yang digunakan guru saat proses pembelajaran	3
4.	Karakteristik siswa yang mempengaruhi pembelajaran	4
5.	Cara mengatasi siswa yang kurang mampu dalam belajar	5

G. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian pengembangan ini peneliti mendapatkan dari angket hasil dari validasi media pembelajaran oleh 3 validator dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil data diatas didapatkan beberapa teknik analisis data non-tes oleh peneliti yaitu, antara lain:⁴⁸

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif ini didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber untuk kemudian diuraikan menjadi data kualitatif deskriptif sebagai kesimpulan.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif didapatkan dari pengolahan data dan berupa angka persentase dari hasil angket responden untuk mengetahui kevalidan dan

⁴⁸ Agustina, "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sd Negeri Krebet Bantul."

kemenarikan media diorama yang dikembangkan oleh peneliti. Berikut ini data kuantitatif yaitu:

a. Analisis Kevalidan Produk

Alat untuk penilaian validasi produk penelitian ini yaitu berupa angket dengan kalimat penjelas disertai dengan skor. Hasil validasi data yaitu berupa data dari 3 validasi ahli yaitu 2 ahli (Dosen) dan 1 praktisi (Guru kelas IV) untuk validasi media pembelajaran. Data validasi berupa data deskripsi kuantitatif lalu diubah menjadi deskripsi kualitatif.⁴⁹

Berikut rumusan dan tabel validitas yang digunakan untuk menganalisis kevalidan produk pengembangan oleh peneliti:⁵⁰

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan:

P : Nilai Akhir (persentase validitas);

$\sum x$: Pemerolehan Nilai 3 Validator Ahli;

$\sum xi$: Nilai Maksimal.

⁴⁹ Andik Wahyun Muqoyyidin, "Pemekaran Wilayah Dan Otonomi Daerah Pasca Reformasi Di Indonesia: Konsep, Fakta Empiris Dan Rekomendasi Ke Depan," *Jurnal Konstitusi* 10, no. 2 (2013): 287–309, <https://doi.org/10.31078/jk1025>.

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Renika Cipta, 2019)

Berikut tabel kriteria perolehan validitas yaitu:

Tabel 3.6 Kriteria Validitas.

Skor	Kriteria Validitas
$80\% \leq \text{Skor} \leq 100\%$	Sangat valid
$60\% \leq \text{Skor} \leq 79\%$	Cukup valid
$50\% \leq \text{Skor} \leq 59\%$	Kurang valid
$0\% \leq \text{Skor} \leq 49\%$	Tidak valid

Berdasarkan rumusan dan tabel diatas dapat dinyatakan media itu cukup valid ketika diperoleh hasil persentase lebih dari 60% dan tidak valid jika diperoleh hasil persentase kurang dari 50%. Media dinyatakan berhasil dan layak jika persentase nilai diatas 79%.

b. Analisis Respon Siswa

Analisis respon siswa bertujuan untuk mendapatkan data kemenarikan dari siswa menggunakan angket respon siswa atas penggunaan media pembelajaran “Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia”. Untuk penilaiannya sendiri menggunakan Skala Guttman dengan ini didapatkan jawaban jelas yaitu “Ya” dan “Tidak”. Melalui skala hitung tersebut didapatkan skor 1 untuk jawaban bersifat menarik “Ya” dan skor 0 untuk jawaban bersifat tidak menarik “Tidak”.⁵¹

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Ed Revisi VI, (Jakarta: Renika Cipta, 2019)

Berikut ini rumus untuk mengukur respon siswa:

$$P (\%) = \frac{\text{Jumlah siswa menjawab "ya"}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100 \%$$

Berikut tabel kriteria penilaian respon siswa terhadap kemenarikan media.⁵²

Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media

Prosentase (%)	Kriteria Kemenarikan
80 – 100%	Sangat menarik
66 – 79%	Menarik
56 – 65%	Cukup menarik
46 – 55%	Tidak menarik
≤ 45%	Sangat tidak menarik

Berdasarkan rumusan dan tabel kriteria respon siswa dapat dinyatakan berhasil jika diperoleh hasil prosentase minimal 56% atau memenuhi kriteria cukup menarik. Jika mendapatkan kurang dari 56% maka media belum berhasil dalam respon siswa dan perlu diperbaiki.

⁵² A. Rivai Sudjana, N, *Media Pengajaran Penggunaan Dan Pembuatannya* (Bandung:Sinar Baru,2005)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Produk Pengembangan

Hasil produk dari penelitian dan pengembangan ini adalah media diorama materi Kekayaan Alam Indonesia. Media diorama ini juga dikembangkan menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang dan didukung dengan pernyataan oleh ahli psikologi bahwasannya siswa usia rentang sekolah dasar lebih memahami hal-hal yang bersifat konkrit.⁵³. Untuk menghasilkan produk media diorama ini dengan menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan peneliti dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap pertama ini peneliti mendapatkan informasi dari hasil wawancara dan observasi secara langsung mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan. Wawancara dan observasi ini dilakukan dengan wali kelas IV dan siswa kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang. Berikut ini hasil wawancara peneliti dengan Ibu Nurul Afiah selaku guru kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang:

Peneliti : *“Hal apa yang menurut ibu kurang dari pembelajaran IPAS materi Kekayaan Alam Indonesia?”*

⁵³ Ismail M.Ilyas, D, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, ed. Syarifuddin (Cendekia Publisher, 2020).

Guru kelas: *"Kurangnya pada media pembelajaran mba, biasanya hanya menggunakan media dari gambar dan power point saja."*

Peneliti : *"Media apa saja yang sudah diterapkan pada pembelajaran di MINU ini bu?"*

Guru kelas: *"Pembelajaran di sini hanya menggunakan media seadanya mba, pakai media power point dan video dari youtube biasanya."*

Peneliti : *"Kesulitan apa yang siswa alami ketika belajar IPAS bu?"*

Guru kelas : *"Anak-anak itu biasanya kesusahan memahami apa yang mereka baca. Jadi terkadang susah mencerna materi pembelajaran mba."*

Peneliti : *"Bagaimana gaya belajar siswa di kelas IV bu?"*

Guru kelas : *"Gaya belajar siswa biasanya belajar berkelompok sambil bercerita dan melihat video."*

Peneliti : *"Apakah ada siswa yang kurang dapat mengikuti pembelajaran dikelas bu?"*

Guru kelas : *"Pastinya ada mba, dan saya mengakalinya dengan membuat kelompok tadi dan satu kelompok itu diisi dengan anak yang sudah memahami materi dan tugas mereka yang paham ini menjelaskan kepada teman lainnya."*

Peneliti : *"Menurut ibu jika permasalahan yang ada tersebut diatasi dengan mengembangkan sebuah produk media bagaimana bu?"*

Guru kelas : *"Bagus mba, karena disini juga belum memakai media selain youtube dan power point."*

Peneliti : *"Jika saya mengembangkan media diorama apakah cocok bu untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV?"*

Guru Kelas: *"Bagus mba, cocok itu untuk anak-anak."*

2. Perencanaan Media

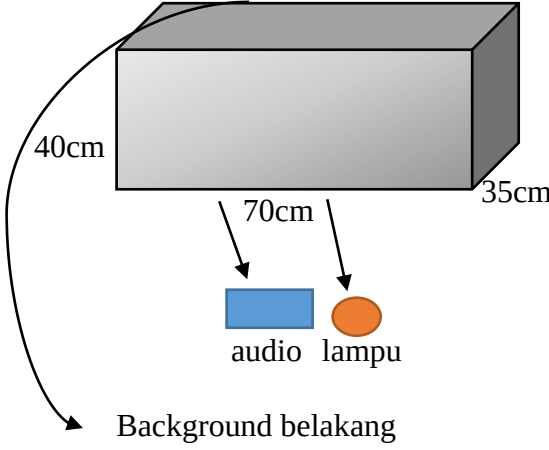
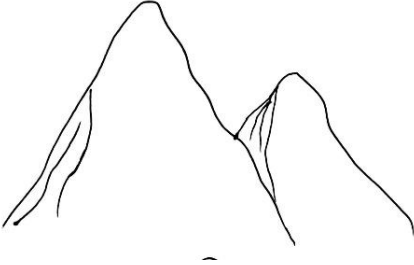
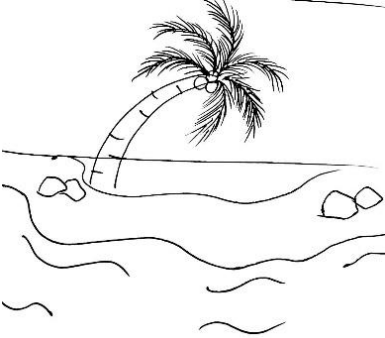
Pada tahap kedua penelitian Borg and Gall yaitu dengan yaitu tahap perencanaan dengan membuat rancangan produk atau desain awal serta penyusunan materi dan perangkat pembelajaran. Berikut ini perencanaan produk media:

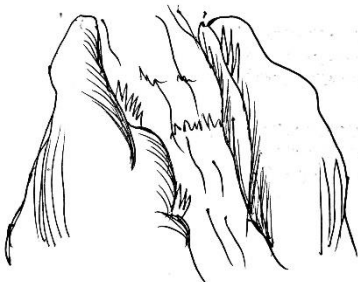
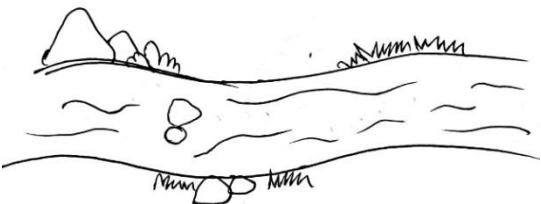
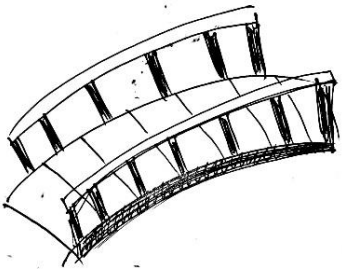
- a. Penyusunan Materi IPAS Bab V Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya.
- b. Perangkat Pembelajaran

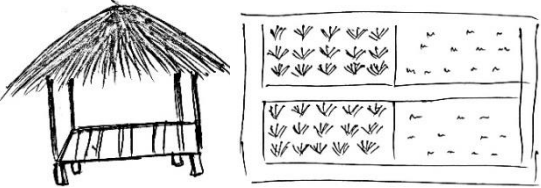
Tabel 4.1 Perangkat Pembelajaran IPAS BAB V Topik B.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran (TP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat setempat.	• Peserta didik dapat mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat sekitar.	1. Peserta didik dapat mengidentifikasi kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh bentang alam dengan profesi masyarakat sekitarnya.
	• Peserta didik dapat memvisualisasikan ragam bentang alam di Indonesia .	1. Peserta didik dapat mengetahui gambaran tentang ragam bentang alam di daerah tempat tinggal. 2. Peserta didik dapat berpikir kreatif dan inovatif mengenai ragam bentang alam Indonesia.

c. Story Board atau Desain Media

No.	Gambar	Keterangan
1.		Media diorama berbentuk balok menyerupai aquarium dengan panjang 70cm, lebar 35cm, dan tinggi 40cm. Alas dan bagian belakang terbuat dari bahan triplek sedangkan bagian lain terbuat dari kaca akrilik. Media ini dilengkapi dengan audio yang terletak dibawah dan juga lampu led untuk menerangi media tersebut.
2.		Pada bagian kiri belakang diisi dengan pegunungan dengan tinggi 10cm yang terbuat dari bubur kertas dan lem serta pewarna atau cat.
3.		Didepan pepohonan ada pesisir pantai dan pohon kelapa. Terbuat dari isolasi kertas dan cat serta kawat. Serta pantai laut terbuat dari resin dan pewarna atau cat.

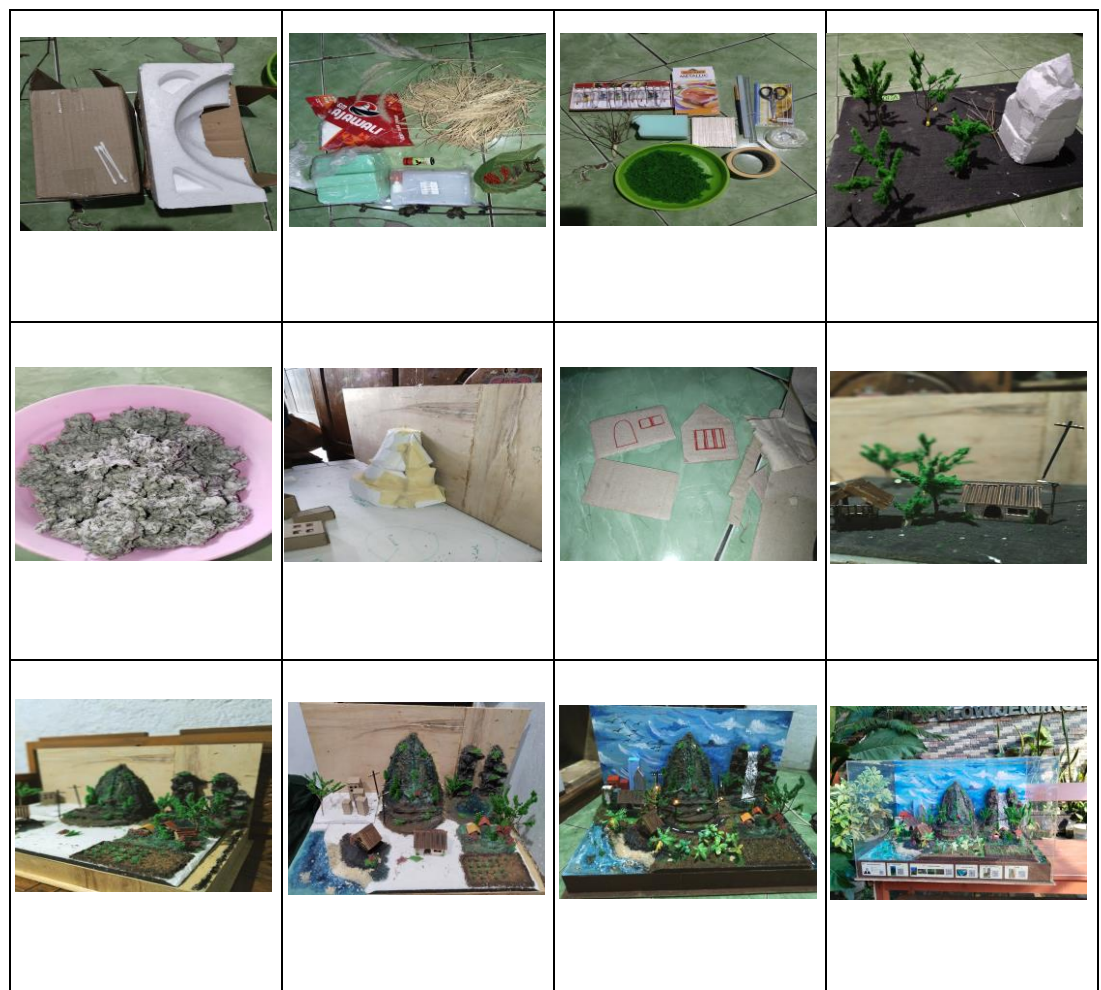
4.		Dibagian kanan belakang terdapat danau yang terbuat dari resin dan cat serta bubuk koran.
5.		Ada tebing dibagian background belakang yang menghubungkan dengan sungai ditengah- tengah antara gunung dan danau. Terbuat dari gabus atau bubuk koran dan cat.
6.		Sungai terbuat dari resin, bubuk koran, dan cat warna.
7.		Ada jembatan diatas sungai. Terbuat dari kayu atau ranting-ranting pohon serta tali.
8.		Di depan danau ada dataran rendah yang berisikan pepohonan seperti pohon pisang yang terbuat dari isolasi kertas, kawat, dan cat.

9.		Depan dataran rendah ada persawahan dan gubuk yang terbuat dari ranting-ranting dan juga daun kering.
----	--	--

3. Pengembangan Produk

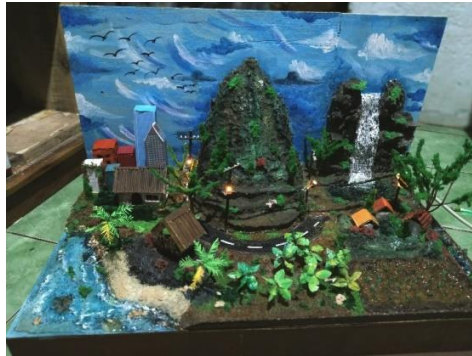
Hasil Pengembangan Media Diorama yaitu sebagai berikut:

a. Proses Pengembangan Media Diorama



Gambar 4.1 Proses Pengembangan Media Diorama

b. Tampilan Depan Media Diorama Tanpa Tutup



Gambar 4.2 Tampilan Depan Media Diorama Tanpa Tutup

Tampilan tampak depan media diorama berisikan berbagai materi kekayaan alam Indonesia pada mata Pelajaran IPAS. Yaitu ada pegunungan, dataran rendah yang didalamnya terdapat (pemukiman masyarakat, perkantoran, persawahan, perkebunan, jalan), laut dan pantai, sungai, danau. Pada tampilan depan bawah terdapat profil pengembang dan logo UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai tanda pengenal dari pengembang media diorama ini. Terdapat gambar masing-masing komponen beserta scan barcode yang berisikan materi.

c. Media Diorama Tampak Depan dengan Tutup



Gambar 4.3 Media Diorama Tampak Depan dengan Tutup

Pada gambar 4.3 yaitu bagian diorama tampak depan dengan tutup dilengkapi dengan stiker yang berisikan data diri pengembang serta foto per komponen media diorama.

d. Buku Panduan Media Diorama



Gambar 4.4 Buku Panduan Media Diorama

Pada gambar 4.4 yaitu media dilengkapi dengan buku panduan yang berisikan materi-materi yang menjelaskan tentang media yang bertema kekayaan alam Indonesia. Terdapat panduan tata cara memakai media diorama pada buku panduan tersebut yang berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.

e. Audio dan lampu penerangan

Dibagian belakang media terdapat tombol lampu dan tombol audio yang berisikan materi-materi sesuai dengan media yaitu mengenai materi Kekayaan Alam Indonesia.

4. Validasi Media

Setelah Media Diorama sudah jadi, tahapan selanjutnya adalah melakukan validasi kepada para ahli, berikut ini hasil validasi yang telah dilakukan.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Pada tanggal 30 April 2024 peneliti menyerahkan hasil media kepada validator ahli materi yaitu Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd. dan hasil didapatkan pada tanggal 7 Mei 2024. Tingkat kevalidan dinilai berdasarkan data hasil angket. Data hasil angket ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif yaitu berupa saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Kemudian saran tersebut dijadikan sebagai acuan perbaikan atau revisi produk media diorama sebelum diujikan kepada siswa. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang didapatkan dari angket yang disajikan dalam bentuk tabel dapat dilihat pada (lampiran 6).

Berikut hasil penilaian validasi materi:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.2 Penilaian Validasi Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Isi/materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	5
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5
		Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran	5
2.	Penyajian	Penyajian materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	5
		Materi disajikan secara jelas dan runtut	5
		Materi disajikan mudah dipahami oleh peserta didik dan guru	5
3.	kebahasaan	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	5
		Struktur penggunaan kalimat sesuai dengan karakteristik siswa	4
Jumlah Skor			39
Persentase Skor			97,5 %

Data kuantitatif berdasarkan perolehan nilai tersebut yaitu sebagai

berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase Kelayakan} &= \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{39}{40} \times 100\% \\
 &= 97,5 \%
 \end{aligned}$$

2) Data Kualitatif

Berdasarkan hasil perhitungan skor diatas secara keseluruhan, hasil validasi materi valid dan layak untuk kemudian diujicobakan kepada siswa. Hasil persentase kelayakan sebesar 97,5%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa Media Diorama sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di MINU

Polowijen Kota Malang setelah dilakukan revisi atas saran dari validator ahli materi.

Tabel 4.3 Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

Validator	Kritik dan saran
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum,M.Pd	- Perlu penambahan materi yang berkaitan dengan kekayaan alam di Malang. - Buku pedoman materi diganti sampul dan ditambah dengan biodata pengembang beserta tata cara penggunaan media.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Pada tanggal 30 April 2024 peneliti menyerahkan hasil media kepada validator ahli media yaitu Ibu Nuril Nuzulia,M.Pd. dan hasil didapatkan pada tanggal 1 Mei 2024. Tingkat kevalidan dinilai berdasarkan data hasil angket. Data hasil angket ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif.

Data kualitatif yaitu berupa saran dan masukan yang diberikan oleh validator. Kemudian saran tersebut dijadikan sebagai acuan perbaikan atau revisi produk media diorama sebelum diujikan kepada siswa. Sedangkan data kuantitatif yaitu data yang didapatkan dari hasil angket yang disajikan dalam bentuk tabel dapat dilihat pada (lampiran 7).

Berikut hasil penilaian validasi media:

1) Data Kuantitatif

Tabel 4.4 Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Tampilan media	Kemenarikan tampilan media diorama beraudio	4
		Kesesuaian ukuran media diorama beraudio	5
		Pengaturan tata letak setiap komponen media diorama	4
		Kemenarikan desain media diorama	4
2.	Kelayakan media	Kesesuaian audio dengan produk media diorama	4
		Ketahanan media diorama beraudio untuk digunakan jangka panjang	5
		Media diorama mudah digunakan oleh guru dan siswa	4
		Suara yang digunakan pada audio jelas dan mudah dipahami oleh siswa	4
Jumlah Skor			34
Persentase Skor			85%

Analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{34}{45} \times 100\% \\
 &= 85 \%
 \end{aligned}$$

2) Data Kualitatif

Berdasarkan hasil perhitungan skor diatas secara keseluruhan, hasil validasi media valid dan layak untuk kemudian diujicobakan kepada siswa. Hasil persentase kelayakan sebesar 85%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa Media Diorama sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di MINU

Polowijen Kota Malang setelah dilakukan revisi atas saran dari validator ahli media.

Tabel 4.5 Kritik dan Saran Validator Ahli Media

Validator	Kritik dan saran
Nuril Nuzulia,M.Pd	- Perlu menambahkan buku pedoman materi - Perlu menambahkan stiker dan foto per komponen media disertai dengan QR Code sesuai dengan materi yang ada pada buku pedoman.

c. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Validasi praktisi pembelajaran dilakukan oleh guru yang aktif mengajar di MINU Polowijen Kota Malang yaitu Ibu Nurul Afiah, S.Pd. dan beliau merupakan guru kelas IV. Berikut hasil validasi praktisi pembelajaran:

1) Data Kuantitatif

Hasil validasi praktisi pembelajaran yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.6 Penilaian Validasi Praktisi Pembelajaran

No.	Kriteria	Skor
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran	4
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
3.	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran	4
4.	Kesesuaian materi pada media diorama beraudio	4
5.	Diorama disajikan agar meningkatkan kemenarikan siswa dalam pembelajaran	5
6.	Penyajian media diorama dapat merepresentasikan konsep materi IPAS	5
7.	Media diorama mudah digunakan oleh guru dan siswa	4
8.	Media diorama sesuai dengan karakteristik siswa	4
9.	Desain media diorama beraudio memberikan kesan menyenangkan dalam belajar	5
10.	Petunjuk penggunaan dan materi pada buku pedoman jelas dan mudah dipahami.	5
Jumlah Skor		44
Persentase Skor		88%

Analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{44}{50} \times 100\%$$

$$= 88 \%$$

2) Data Kualitatif

Berdasarkan hasil perhitungan skor diatas secara keseluruhan, hasil validasi oleh praktisi pembelajaran dinyatakan layak dan valid. Hasil persentase kelayakan sebesar 88% dapat dilihat pada (lampiran 8). Dari hasil tersebut diketahui bahwa media diorama sangat valid dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di MINU Polowijen Kota Malang dan tidak memerlukan revisi secara keseluruhan tetapi tetap memperhatikan saran dari validator.

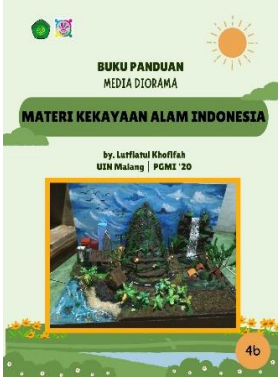
Tabel 4.7 Kritik dan Saran Praktisi Pembelajaran

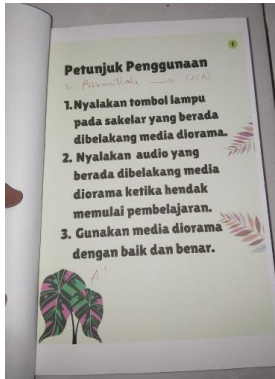
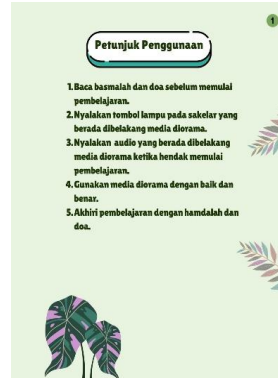
Validator	Kritik dan saran
Nurul Afiah,S.Pd	- Perlu diperhatikan audio suara yang ada pada media sehingga siswa dapat mendengarkan dengan baik.

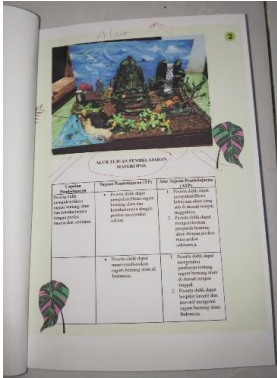
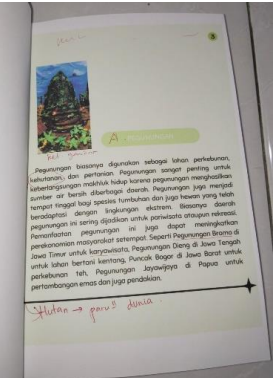
5. Revisi Oleh Validasi Ahli

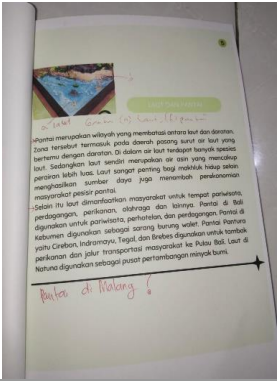
a. Revisi Produk dari Ahli Materi

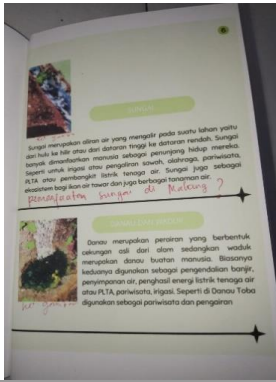
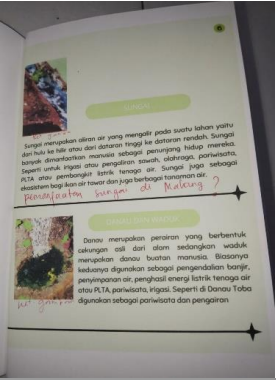
Tabel 4.8 Revisi Produk Ahli Materi

No.	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1.	Cover buku panduan		
2.	Kata pengantar	-	Kata Pengantar Puji syukur pengembang pujiatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga pengembang dapat menyelesaikan media diorama ini yang bertema "Kekayaan Alam Indonesia". Dan tak lupa pengembang haturkan banyak terima kasih kepada dosen pembimbing, Ibu Maryam Falzah, M.Pd.I yang telah banyak memberikan bimbingan serta arahan selama proses pembuatan media. Serta para validator yang juga berperan penting dalam penentuan kelengkapan dari media ini. Akhir kata, semoga media ini dapat menambah wawasan, motivasi, serta referensi bagi para mahasiswa, guru, murid serta berbagai kalangan lainnya. Malang, 30 April 2024 Pengembang Lutfiatul Kholifah 1

3.	Daftar isi		
4.	Petunjuk penggunaan		

5.	Alur tujuan pembelajaran		
6.	Materi 1		

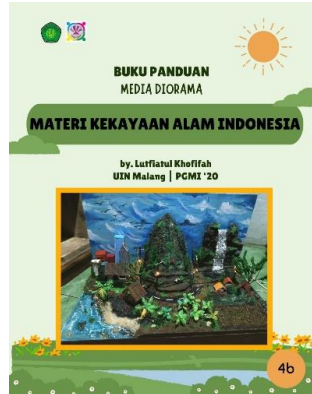
7.	Materi 2		
8.	Materi 3		

9.	Materi 4		
10.	Materi 5		

13.	Biodata pengembang		Profil Pengembang  Nama : Lutfatul Kholifah NPM : 0001033100196 Tempat, Tanggal Lahir: Kediri, 30 Desember 2001 Alamat : Jalan Gajah Mada Semanding, Ternak, Pare Instansi : IAIN Maumere-Halik Ibrahim Padang Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Tahun Masuk : 2020 E-mail : lutfatul.kholifah30@gmail.com Instagram : lutfatul.kholifah30 2024
-----	--------------------	--	--

b. Revisi Produk dari Ahli Materi

Tabel 4.9 Revisi Produk Ahli Media

No.	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
1)	Menambah stiker gambar dan QR Code		
2)	Menambah buku pedoman materi	-	

6. Uji Lapangan Produk

Setelah tahapan revisi atas saran dan kritik oleh validasi ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba produk ke lapangan atau MINU Polowijen Kota Malang. Di dalam uji coba peneliti menyebarkan angket respon untuk siswa bertujuan agar dapat mengetahui kemenarikan media terhadap siswa kelas IV.

B. Kemenarikan Media Diorama

Penilaian respon siswa terhadap media diorama dilakukan pada tanggal 21 Mei 2024 dengan memberikan angket respon siswa kelas IV yang berjumlah 26 siswa dapat dilihat pada (lampiran 11). Hasil uji coba media diorama berupa angket respon siswa terhadap kemenarikan siswa pada media diorama. Berikut hasil respon siswa terhadap media diorama:

1. Data Kuantitatif

Tabel 4.10 Hasil Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Media

No.	Indikator	Persentase skor
1. ^B	Diorama menjadikan saya lebih semangat belajar	100%
2.	Saya dapat cepat dalam memahami pelajaran khususnya pada materi kekayaan alam Indonesia dengan menggunakan media diorama	100%
3.	Bahasa dalam audio media diorama mudah dipahami	84%
4.	Buku panduan yang berisikan materi menarik dan mudah dipahami	100%
5.	Tampilan media diorama menarik	100%
6.	Saya merasa senang dan aktif belajar menggunakan media diorama beraudio	92%
7.	Saya lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran	88%
8. ^P	Kegiatan belajar menggunakan media diorama menarik	100%
9. ^r	Saya siap jika dalam pembelajaran diterapkan lagi penggunaan media diorama beraudio	96%
e	Rata-rata	95%

Berdasarkan analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{215}{225} \times 100\%$$

$$= 95 \%$$

2. Data Kualitatif

Berdasarkan hasil perhitungan skor diatas secara keseluruhan.

Data hasil angket respon siswa tentang kemenarikan media diorama diperoleh secara umum sangat menarik dengan presentase nilai rata-rata yaitu 95%. Adapun uraian data hasil angket respon siswa yaitu 26 siswa

berpendapat bahwa media diorama ini sangat menarik dengan rentang nilai 84% - 100%. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan oleh peneliti ini sangat menarik untuk siswa dalam belajar tentang materi kekayaan alam Indonesia.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Prosedur Pengembangan Media Diorama

Penelitian dan pengembangan media diorama menggunakan metode Research and Development dengan menggunakan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti menjadi 6 tahapan. Berikut pemaparan prosedur penelitian dan pengembangan produk media diorama menggunakan model Borg and Gall.⁵⁴ Berikut prosedur pengembangan Borg and Gall:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, peneliti melakukan analisa kebutuhan dan studi literatur yaitu dengan cara mencari informasi dan mengkaji berbagai literatur terdahulu yang hampir mirip dengan penelitian yang akan dikembangkan. Dalam tahap analisis kebutuhan ini juga mencakup pengumpulan data melalui observasi dan wawancara (lampiran 9) dengan wali kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang khususnya tentang pembelajaran IPAS. Hasil identifikasi masalah diperoleh melalui observasi pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV MINU Polowijen Kota Malang dengan uraian sebagai berikut:

- a. Pembelajaran IPAS tidak pernah menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas terkesan monoton.

⁵⁴ Wahyu, *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*, bk. hlm.58.

- b. Siswa kelas IV lancar membaca tetapi kurang bisa memahami apa yang mereka baca.

Berdasarkan permasalahan diatas, analisis kebutuhan siswa sebagai solusi permasalahan yaitu mengembangkan media diorama materi kekayaan alam Indonesia. Pengembangan ini bertujuan untuk merepresentasikan materi dalam bentuk media sehingga menambah pemahaman dan kreativitas siswa.

2. Perencanaan Media

Tahap perencanaan media dilakukan dengan membuat rancangan produk yaitu mendesain produk serta mempersiapkan alat dan bahan yang sesuai untuk digunakan dalam mengembangkan produk media diorama. Tahap perencanaan media dibagi menjadi dua tahapan yaitu sebagai berikut:

a. Penyusunan Materi Dan Perangkat Pembelajaran

Langkah pertama pada tahap perencanaan yaitu menyusun materi pada IPAS Materi Kekayaan Alam Indonesia BAB V Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya. Menyusun capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran sebagai berikut:

b. Merancang Model Produk

Pada tahap perencanaan media selanjutnya yaitu merancang dan menentukan model produk media yaitu meliputi bahan, bentuk, ukuran, warna serta cara penggunaan produk media. Perencanaan model produk media diorama yaitu sebagai berikut:

- 1) Media diorama terbuat dari triplek ringan yang berbentuk balok menyerupai aquarium dengan tutup dari kaca akrilik berukuran 70cm x 40cm x 40cm.
- 2) Bahan dan alat yang digunakan yaitu triplek, kaca akrilik, kertas koran, lem kayu, ranting pohon, bebatuan pantai, pasir pantai, lem G, isolasi kertas, kawat kecil, resin, spons cuci piring, *styrofoam*, stik es krim, kardus, kertas gambar, pewarna makanan, cat minyak, benang jahit, lampu led, audio *music box*, gunting, obeng, mur dan baut.
- 3) Komponen terbuat dari bahan utama *styrofoam* dan kertas koran yang dicampur dengan lem menghasilkan bentuk-bentuk sesuai keinginan.
- 4) Komponen- komponennya yaitu ada pegunungan, dataran rendah berupa (pemukiman warga, persawahan, perkebunan, pedesaan, perkantoran, gedung-gedung), laut dan pantai, sungai, danau dan waduk.
- 5) Buku panduan yang berisikan materi penjelasan berukuran kertas A5 dicetak menggunakan kertas tebal buffalo.
- 6) Stiker berukuran 5cm yang berisikan QR Code dan foto per komponen diletakkan dibawah bagian depan.

- 7) Cara penggunaan produk dengan memutar audio yang berada dibagian belakang media disertai dengan menekan tombol lampu. Kemudian dapat dengan melempar pertanyaan seputar kekayaan alam di daerah masing-masing.
- 8) Audio berasal dari *music box* yang dirancang sedemikian rupa.

3. Pengembangan Produk

a. Pembuatan Media

Tahapan pembuatan media diorama diuraikan sebagai berikut:

1) Pembuatan Kerangka Media Diorama

Triplek dipotong sebanyak 3 lembar dengan ukuran 75 x 42cm. Papan triplek dibentuk menyerupai laci bawahnya dan bagian belakang diberi papan triplek sebagai sanggahan komponen pegunungan dan tebing air terjun. Tutup media diorama menggunakan kaca akrilik ukuran menyesuaikan dengan triplek yang sudah dibentuk. Semua sisi dicat coklat kecuali bagian papan belakang sebagai penyanggah dilukis sedemikian rupa menyerupai langit.

2) Pembuatan Komponen Media Diorama

Pepohonan terbuat dari spons cuci piring yang diberi pewarna makanan, rumah dan gedung terbuat dari kardus dan diberi cat sebagai pewarna, sungai, waduk, pantai dan laut terbuat dari koran yang dilumat dengan lem kayu lalu diberi efek seperti air dengan menggunakan resin, gunung dan tebing terbuat dari styrofoam yang dilapisi dengan koran yang dilumat dengan lem kayu serta diberi cat agar terkesan

menyerupai aslinya. Persawahan dibuat dengan sedotan plastik yang digunting-gunting menyerupai padi. Perkebunan terbuat dari isolasi kertas yang disangga dengan kawat lalu dibentuk menyerupai pohon pisang. Laut, pantai, waduk, dan sungai terbuat dari kertas koran yang dilumat dengan lem kayu lalu diberi cat warna menyerupai dengan wujud aslinya kemudian diberi sentuhan resin agar terkesan seperti nyata. Air terjun terbuat dari lem bakar yang disangga dengan plastik dibentuk menyerupai wujud aslinya lalu diberi cat warna. Lampu dan audio diletakkan dibagian belakang dan menyambung ke dalam media diorama. Bagian-bagian kecil lainnya sebagai pemanis dan memperindah media diorama.

3) Pembuatan Buku Panduan Media Diorama

Dalam pembuatan buku panduan berisikan materi-materi yang sesuai dengan media pembelajaran serta ada panduan cara memakai media diorama. Pembuatan buku panduan diawali dengan mendesain terlebih dahulu menggunakan aplikasi *Canva*. Kemudian buku panduan berukuran kertas A5 dicetak menggunakan kertas tebal *buffalo*.

4) Pembuatan stiker

Pembuatan stiker diawali dengan mendesain stiker di aplikasi *Canva*. Stiker dicetak dengan ukuran 5cm yang berisikan QR Code dan foto per komponen diletakkan dibawah bagian depan media diorama. Fungsi dari stiker ini yaitu memperjelas komponen- komponen yang ada di media diorama karena sudah disertai QR Code yang berisikan

materi serta profil pengembang dan logo Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Validasi Media

Sebelum melakukan validasi yaitu membuat instrumen atau angket validasi seperti angket validasi materi, angket validasi media, angket validasi praktisi pembelajaran. Validasi media dilakukan oleh validator yang ahli pada bidangnya dan bertujuan untuk mengetahui kekurangan yang ada pada media. Validasi terdiri dari 3 ahli yaitu: ahli materi dengan Ibu Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd.; ahli media dengan Ibu Nuril Nuzulia, M.Pd.; praktisi pembelajaran dengan Ibu Nurul Afiah, S.Pd selaku wali kelas IV. Hasil validasi media kemudian akan dilanjutkan ke tahap revisi media.

5. Revisi oleh Validasi Ahli

Validasi media dilakukan setelah proses pembuatan media diorama selesai. Selama proses validasi peneliti melakukan konsultasi dengan pembimbing, validator ahli, dan praktisi pembelajaran. Setelah media diorama selesai dikembangkan lalu kemudian divalidasi oleh validator ahli materi, media, dan praktisi pembelajaran. Tahap validasi ini diperuntukkan guna mengetahui hal-hal yang kurang atau kelemahan yang ada pada produk media diorama sehingga meminta evaluasi dari validator ahli. Hasil validasi berupa data pengisian angket validasi yang selanjutnya dapat ditentukan bahwa media diorama valid atau tidak untuk pembelajaran di MINU Polowijen Kota Malang.

a. Revisi Materi

Revisi dari validator ahli materi yaitu sebagai berikut:

- 1) Pada halaman awal buku panduan perlu ditambahkan foto media dan mengganti ukuran judul buku.
- 2) Perlu menambahkan kata pengantar, daftar isi, daftar pustaka, dan profil pengembang.
- 3) Pada bagian materi perlu ditambahkan fenomena kekayaan alam sesuai dengan daerah di Malang.

b. Revisi Media

Revisi oleh validator ahli media yaitu sebagai berikut:

- 1) Perlu menambahkan stiker yang berisikan foto per komponen dari media diorama.
- 2) Menambahkan buku pedoman media diorama.

6. Uji Lapangan Produk

Setelah produk yang telah dikembangkan oleh peneliti mendapatkan validasi dari para validator ahli dan dinyatakan layak untuk diujicobakan. Langkah selanjutnya yaitu melakukan uji lapangan. Tahap uji lapangan produk media diorama dilakukan di kelas IV MINU Polowijen Kota Malang dengan jumlah 26 siswa. Pada tahap awal, siswa berdoa. Kemudian pengenalan media diorama dan memberikan penjelasan tata cara penggunaan. Siswa maju satu-persatu deret bangku untuk melihat dan mendengarkan audio penjelasan materi tentang kekayaan alam Indonesia. Kemudian siswa diminta memberikan contoh nyata kekayaan alam di daerah rumah tinggal mereka.

Berdasarkan observasi lihat pada (lampiran 10) dan uji lapangan produk media diorama ditemukan bahwa seluruh siswa aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Siswa banyak bertanya mengenai media diorama yaitu tentang materi pembelajarannya sampai bahan-bahan apa saja yang digunakan untuk membuat media diorama. Dalam uji lapangan produk ini juga diperlukan data kemenarikan siswa terhadap media diorama terkait “Materi Kekayaan Alam Indonesia” mata Pelajaran IPAS Bab V Pengajaran Topik B: Daerahku dan Kekayaan Alamnya dengan menggunakan angket respon.

B. Kemenarikan Media Diorama

Berdasarkan uji kemenarikan media diorama menggunakan angket respon siswa, maka media diorama materi kekayaan alam Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji kelayakan menyatakan bahwa 26 responden yang merupakan siswa kelas IV MINU Polowijen Kota Malang memperoleh presentase sebesar 95%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media diorama dinilai sangat menarik dan layak oleh siswa. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa dalam mengembangkan sebuah media harus memperhatikan karakteristik siswa.⁵⁵

Media pembelajaran yang menarik itu harus meliputi hal-hal yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan juga kondisi

⁵⁵ Arief Sadiman, *Media Pendidikan Dan Proses Belajar Mengajar Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2002).

sekolah.⁵⁶ Dengan media pembelajaran yang menarik, maka akan meningkatkan motivasi dan memberikan dampak positif terhadap siswa dalam memahami pembelajaran.

Kemenarikan media diorama dalam uji coba lapangan yaitu siswa sangat antusias pada saat pembelajaran. Mereka lebih semangat untuk memulai pembelajaran. Pembelajaran dilakukan secara berkelompok dan masing-masing kelompok maju kedepan untuk melihat dan bertanya tentang materi maupun media yang sebelumnya telah dijelaskan. Beberapa diantara siswa bertanya tentang bahan apa yang digunakan dalam membuat setiap komponen karena mereka tertarik untuk membuat komponen yang terdapat dalam media diorama tersebut.

⁵⁶ Rivo Alfarizi Kurniawan, Mochammad Ricky Rifa'i, and Dinar Maftukh Fajar, "Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa," *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2020): 19–28, <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.6>.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian pengembangan media diorama, maka diperoleh kesimpulan yaitu sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media diorama materi kekayaan alam Indonesia yaitu meliputi analisis kebutuhan, perencanaan media, pengembangan produk, validasi media, revisi oleh validasi ahli, pengujian lapangan produk. Media diorama ini dikembangkan dengan melihat kondisi dan karakteristik siswa.
2. Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia telah diujicobakan kepada siswa kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang dan mendapatkan skor rata-rata respon siswa terhadap media diorama yaitu 95 % yang mana menunjukkan bahwa media sangat menarik minat siswa dalam pembelajaran IPAS Materi Kekayaan Alam Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat diberikan saran yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan Media Diorama dapat dimanfaatkan sebagai media yang menunjang pembelajaran materi kekayaan alam Indonesia.
2. Saran bagi peneliti berikutnya agar dapat mengembangkan media diorama dengan lebih baik dan dapat mencakup materi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Silvia. 2021. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas II Sd Negeri Kreet Bantul." *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 2 No. 9, 188–201.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurul Afiah. "Wawancara". 2023
- ' Hartik, Nurul Novitasari, and Tatang Aulia Rahman. "Penerapan Metode Outdoor Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di Ra." *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 7, no. 1 (2023): 18–29. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v7i1.553>.
- Agustina, Silvia. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sd Negeri Kreet Bantul." *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 9 (2021): 188–201.
- Anwar, Hilma zaina. "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *Lantanida Journal* 4, no. 2 (2016): 131.
- Dhani, Rikha Rahmiyati. "Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum." *Serunai Administrasi Pendidikan* 9, no. 1 (2020): 45–5. <https://learn-quantum.com/EDU/index.html%0Ahttp://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Aht>.
- Fitri, Amalia Dkk. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*. Jakarta, 2021.
- Hafsah, Ulinnuha Mastuti, Dwi Rohman Soleh, and Yanti Rosa Dewi. "Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 02 (2023): 644–56.
- Handayani, Putri, and Desri Nora. "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Kelas XI Sosiologi SMAN 1 Ampek Nagari." *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy* 2, no. 1 (2023): 1–8. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.80>.
- Haryani et al. "Edukasi Fisika Dan Praktik Roket Air Di Mts N 6 Sijunjung." *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 7 (2016): 2552–56.
- Indarta, Yose, Nizwardi Jalinus, Waskito Waskito, Agariadne Dwinggo Samala,

- Afif Rahman Riyanda, and Novi Hendri Adi. "Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar Dengan Model Pembelajaran Abad 21 Dalam Perkembangan Era Society 5.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 3011–24. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Kementrian Agama Republik Indonesia. "Al-Qur'an Surah At-Talaq Ayat 12 Tentang Penciptaan Allah Langit Dan Bumi Beserta Isinya," n.d.
- Khofifah, Narizka Nurul, Cindya Alfi, and Mohamad Fatih. "Pengembangan Scrapbook Berbasis PJBL Materi Kekayaan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 02 (2023): 4309–23.
- Kurniawan, Rivo Alfarizi, Mochammad Ricky Rifa'i, and Dinar Maftukh Fajar. "Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab Pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau Dari Perspektif Mahasiswa." *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA* 1, no. 1 (2020): 19–28. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.6>.
- Lestari, T. "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 02 (2015): 1114–23.
- Luh, Ni, and Putu Ekayani. "Pentingnya Penggunaan Media Siswa." *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- M.Ilyas, D, Ismail. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Edited by Syarifuddin. Cendekia Publisher, 2020.
- Muqoyyidin, Andik Wahyun. "Pemekaran Wilayah Dan Otonomi Daerah Pasca Reformasi Di Indonesia: Konsep, Fakta Empiris Dan Rekomendasi Ke Depan." *Jurnal Konstitusi* 10, no. 2 (2013): 287–309. <https://doi.org/10.31078/jk1025>.
- Ndraha, Hiskia, and Agnes Renostini Harefa. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara." *Journal on Education* 06, no. 01 (2023): 5328–39.
- Niswah, Muhtari Matun. "Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar." *Skripsi*, 2018, 1–224.
- Nugroho, Taufik, and Dede Narawaty. "Kurikulum 2013, Kurikulum Darurat(2020-2021), Dan Kurikulum Prototipe Atau Kurikulum Merdeka (2022) Mata Pelajaran Bahasa Inggris: Suatu Kajian Bandingan." *Sinistra*:

- Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Seni, Dan Sastra* 1, no. 1 (2022): 373–82. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinastra/article/view/6099>.
- Nurhikmah, Aisyah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, and Arita Marini. “Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (2023): 442.
- Nurrita, Teni. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03, no. 01 (2018): 171–87.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman Sayidiman. *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. Makassar, 2022.
- Pito, Abdul Haris. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran.” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117. <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.
- Sadiman, Arief. *Media Pendidikan Dan Proses Belajar Mengajar Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2002.
- Sapitri, Nurul, Guslinda Guslinda, and Zufriady Zufriady. “Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): 1589–98. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>.
- Septiani, Awaliyah, Novaliyosi Novaliyosi, and Hepsi Nindiasari. “Implementasi Kurikulum Merdeka Ditinjau Dari Pembelajaran Matematika Dan Pelaksanaan P5 (Studi Di SMA Negeri 12 Kabupaten Tangerang).” *Aksioma: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 13, no. 3 (2022): 421–35.
- Susanti, Hendra, Fadriati Fadriati, and Iman Asroa B.S. “Problematisasi Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Negeri 5 Padang Panjang.” *Alsysis Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2023): 54–65. <https://doi.org/10.58578/alsys.v3i1.766>.
- Undang-Undang Republik Indonesia. “Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU RI Nomor 20 Pasal 1 Ayat 1 Tahun 2003),” 2003.
- Wahidar, Nisfi. “Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang,” 2018.
- Wahyu, Risa Nur Sa’adah. *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Edited by Aminol Rosid Abdullah. Kota Malang: Literasi Nusantara, 2022.
- Widyastuti, Atika. “Persepsi Guru Tentang Konsep Merdeka Belajar Mendikbud

Nadiem Makarim Dalam Pendidikan Agama Islam Di Mts Negeri 3 Sleman.” *Skripsi*, 2020, 1–128.
<https://journal.centrisism.or.id/index.php/mijose/article/view/85/33>.

Wijayati, Inggit Dyaning, and Anita Ekantini. “Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD.” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. September (2023): 2100–2112.

Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, and Zakiah Ulfiah. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.

Zakiyayati, Puji. “Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V Di SDN 7 Bukit Tunggal Palangka Raya.” *Skripsi*, 2020, 1–132.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Pra Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1884/Un.03.1/TL.00.1/10/2023 3 Oktober 2023
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada

Yth. Kepala MINU Polowijen

di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Lutfiatul Khofifah
NIM : 200103110096
Tahun Akademik : Ganjil - 2023/2024
Judul Proposal : **Pengembangan Media Diorama dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kekayaan Alam Indonesia**

Diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 1804/Un.03.1/TL.00.1/05/2024 14 Mei 2024
 Sifat : Penting
 Lampiran : -
 Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MINU Polowijen Kota Malang
 di
 Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Lutfiatul Khofifah
 NIM : 200103110096
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester - Tahun Akademik : Genap - 2023/2024
 Judul Skripsi : **Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Alam Indonesia untuk Siswa Kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang**
 Lama Penelitian : Mei 2024 sampai dengan Juli 2024 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Angekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF KOTA MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH NAHDLATUL ULAMA' POLOWIJEN

Jl. Polowijen II No 409 A Kecamatan Blimbing Kota Malang 65126

NSM , 111235730030

NPSN . 60720753

No Telp. 0341 419504

Email : minu_polowijen@ymail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 191 / D / MINU / V / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Mubin Ardiansyah, S.PdI

Jabatan : Kepala MINU Polowijen

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Luthfiatul Khofifah

NIM : 200103110096

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul “ Pengembangan Pengembangan media Diorama materi kekayaan alam Indonesia untuk siswa kelas IV di MINU Polowijen Kota Malang “ terhitung mulai 24 Oktober 2023 – 21 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B.463/Un.03/FITK/PP.00.9/04/2024 29 April 2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
di -
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

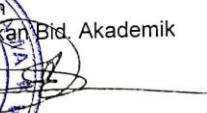
Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Lutfiatul Khoifah
NIM : 200103110096
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan
Alam Indonesia untuk Siswa Kelas IV di MINU
Polowijen Kota Malang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

Lampiran 5 Surat Permohonan Validator Ahli Media



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-24 /Un.03/FITK/PP.00.9/05/2024
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

15 Mei 2024

Kepada Yth.
Nuril Nuzulia, M.Pd
di -

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Lutfiatul Khofifah
NIM : 200103110096
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan
Alam Indonesia untuk Siswa Kelas IV di MINU
Polowijen Kota Malang
Dosen Pembimbing : Maryam Faizah, M.Pd.I

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
Wakil Dekan Bid. Akademik

Dr. Muhammad Walid, M.A.
NIP. 197308232000031002

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATERI KEKAYAAN ALAM INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV DI MINU POLOWIJEN KOTA MALANG

A. Identitas

Nama Validator : Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum,M.Pd

NIP : 19910419201802012144

Instansi : UIN Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kelayakan materi dari media diorama yang sudah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang pada kolom penilaian terhadap media diorama yang dikembangkan.
2. Kriteria penilaian yaitu:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang
3. Berikan komentar dan saran terhadap media diorama pada kolom yang disediakan.

D. Tabel Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Isi/materi	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran					✓
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
		Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran					✓
2.	Penyajian	Penyajian materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa					✓
		Materi disajikan secara jelas dan runtut					✓
		Materi disajikan mudah dipahami oleh peserta didik dan guru					✓
3.	kebahasaan	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan					✓
		Struktur penggunaan kalimat sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
Jumlah Skor							
Persentase Skor							

-Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument validasi yaitu:

- a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

E. Lembar Kritik dan Saran

Media diorama telah direvisi sesuai kritik dan saran yang telah diberikan pada buku pedoman penggunaan serta pada mediana langsung.

Malang, April 2024

Validator Materi



Dian Eka Aprilia Fitria Ningrum, M.Pd
NIP. 19910419201802012144

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATERI KEKAYAAN ALAM INDONESIA UNTUK SISWA KELAS IV DI MINU POLOWIJEN KOTA MALANG

A. Identitas

Nama Validator : Nuril Nuzulia,M.Pd
NIP : 19900423201608012014
Instansi : UIN Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kelayakan media diorama yang sudah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

- Berikan tanda centang pada kolom penilaian terhadap media diorama yang dikembangkan.
- Kriteria penilaian yaitu:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang
- Berikan komentar dan saran terhadap media diorama pada kolom yang disediakan.

1. Tabel Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Tampilan media	Kemenarikan tampilan media diorama beraudio				✓	
		Kesesuaian ukuran media diorama beraudio					✓
		Pengaturan tata letak setiap komponen media diorama				✓	
		Kemenarikan desain media diorama				✓	
2.	Kelayakan media	Kesesuaian audio dengan produk media diorama				✓	
		Ketahanan media diorama beraudio untuk digunakan jangka panjang					✓
		Media diorama mudah digunakan oleh guru dan siswa				✓	
		Suara yang digunakan pada audio jelas dan mudah dipahami oleh siswa				✓	
Jumlah Skor							
Persentase Skor							

-Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument validasi yaitu:

- a. Layak digunakan
- ☒ b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

2. Lembar Kritik dan Saran

Sesuai dg masukan ahli media

Malang, April 2024

Validator Media



Nuril Nuzulia, M.Pd

NIP. 19900423201608012014

INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIKI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATERI KEKAYAAN ALAM INDONESIA
UNTUK SISWA KELAS IV DI MINU POLOWIJEN KOTA MALANG

A. Identitas

Nama Praktisi : Nurul Afiah S.Pd

Instansi : MINU Polowijen Kota Malang

B. Tujuan

Lembar validasi ini diajukan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai praktisi pembelajaran terhadap kelayakan media diorama yang sudah dikembangkan.

C. Petunjuk Pengisian

1. Berikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian terhadap media diorama yang dikembangkan.
2. Kriteria penilaian yaitu:
 - 5 = sangat baik
 - 4 = baik
 - 3 = cukup
 - 2 = kurang
 - 1 = sangat kurang
3. Berikan komentar dan saran terhadap media diorama pada kolom yang disediakan.

D. Tabel Penilaian

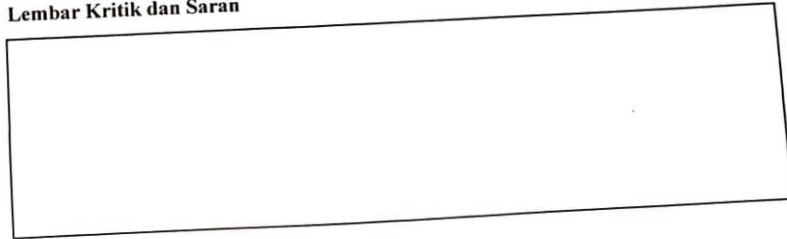
No.	Kriteria	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran				✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Kesesuaian materi dengan alur tujuan pembelajaran				✓	
4.	Kesesuaian materi pada media diorama beraudio				✓	
5.	Diorama disajikan agar meningkatkan kemenarikan siswa dalam pembelajaran					✓
6.	Penyajian media diorama dapat merepresentasikan konsep materi IPAS					✓
7.	Media diorama mudah digunakan oleh guru dan siswa				✓	
8.	Media diorama sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
9.	Desain media diorama beraudio memberikan kesan menyenangkan dalam belajar					✓
10.	Petunjuk penggunaan dan materi pada buku pedoman jelas dan mudah dipahami					✓
Jumlah Skor						
Persentase Skor						

-Penilaian umum

Kesimpulan penilaian secara umum terhadap instrument validasi yaitu:

- ☒ a. Layak digunakan
- b. Layak digunakan dengan perbaikan
- c. Tidak layak digunakan

E. Lembar Kritik dan Saran



Malang, 24 April 2024

Praktisi Pembelajaran



Nurul Afiah, S.Pd

*Lampiran 9 Wawancara Pra Penelitian***LEMBAR WAWANCARA PRA PENELITIAN**

Narasumber : Nurul Afiah, S.Pd.
Jabatan : Guru Kelas IV
Instansi : MINU Polowijen Kota Malang
Tanggal : 24 Oktober 2023

1. Hal apa yang menurut ibu kurang dari pembelajaran IPAS materi kekayaan alam Indonesia?
2. Media apa saja yang sudah diterapkan di sekolah MINU Polowijen ini?
3. Kesulitan apa yang dialami siswa ketika belajar?
4. Bagaimana gaya belajar siswa kelas IV?
5. Apakah ada siswa yang kurang dapat mengikuti pembelajaran?
6. Menurut ibu jika permasalahan yang ada pada siswa diatasi dengan mengembangkan sebuah produk media bagaimana?
7. Apakah media diorama cocok untuk digunakan dalam pembelajaran siswa kelas IV?

Lampiran 10 Lembar Wawancara Penelitian

LEMBAR WAWANCARA PENELITIAN

Narasumber : Nurul Afiah,S.Pd.
 Jabatan : Guru Kelas IV
 Instansi : MINU Polowijen Kota Malang
 Tanggal : 21 Mei 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Menurut ibu nurul apa kesulitan yang dialami oleh siswa kelas IV?	Siswa kurang dapat memahami materi yang mereka baca.
2.	Di MINU Polowijen menerapkan media apa untuk pembelajaran?	Media untuk saat ini hanya <i>LCD Proyektor</i> dengan mengandalkan <i>powerpoint</i> dan video youtube.
3.	Apakah siswa tahu mengenai kekayaan alam di daerah tempat tinggal mereka terkhusus daerah malang?	Mereka belum mengerti secara detail kekayaan alam di daerah malang.
4.	Menurut ibu bagaimana pembelajaran menggunakan media diorama?	Seru dan menyenangkan, sebagai angin segar anak-anak dalam belajar.
5.	Bagaimana kekurangan pada media diorama ini?	Kekurangannya mungkin bisa diperbesar lagi <i>audio sound</i> nya.
6.	Apakah media ini menarik dan cocok diaplikasikan terhadap siswa kelas IV?	Menarik dan cocok untuk diaplikasikan kepada siswa kelas IV karena mereka lebih dapat memahami maksud dari pembelajaran yang disampaikan. Dengan adanya media diorama ini anak-anak lebih kreatif juga dalam berpikir.

Lampiran 11 Hasil Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Halo! Apakabar kalian hari ini? Sudahkah kalian belajar mengenai materi kekayaan alam Indonesia menggunakan media diorama bersama Bapak/Ibu guru kalian? Sekarang beri tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan pendapatmu masing-masing ya!

Nama : Putri Aprilia Yessanin

Nomer absen: 22

No.	Indikator	Ya	Tidak
1.	Diorama menjadikan saya lebih semangat belajar	✓	
2.	Saya dapat cepat dalam memahami pelajaran khususnya pada materi kekayaan alam Indonesia dengan menggunakan media diorama	✓	
3.	Bahasa dalam audio media diorama mudah dipahami	✓	
4.	Buku panduan yang berisikan materi menarik dan mudah dipahami	✓	
5.	Tampilan media diorama menarik	✓	
6.	Saya merasa senang dan aktif belajar menggunakan media diorama beraudio	✓	
7.	Saya lebih senang belajar menggunakan media pembelajaran	✓	
8.	Kegiatan belajar menggunakan media diorama menarik	✓	
9.	Saya siap jika dalam pembelajaran diterapkan lagi penggunaan media diorama beraudio	✓	

Kritik dan Saran terkait media Diorama:

media diorama sangat bagus dan menarik. Membuat kita lebih paham apa itu media diorama. Penampilan alam media diorama sangat indah.

Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian

1. Observasi Pra-Lapangan



Peneliti melakukan observasi di kelas IV MINU Polowijen dan mengamati karakteristik siswa

2. Observasi Lapangan

Berkelompok untuk tanya jawab		Peneliti menjelaskan materi
Pengisian angket respon siswa		Foto bersama siswa dan wali kelas

BIODATA PENELITI

Nama : Lutfiatul Khofifah
NIM : 200103110096
TTL : Kediri, 30 Desember 2001
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Angkatan : 2020
E-mail : lutfiatulkhofifah30@gmail.com
Instagram : lutfiatulkhofifah30