

Pengembangan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Makhluk Hidup Hewan Kelas III SDN 1 Terteck Tahun 2025

Naomi Diva Daniswara ✉, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Ita Kurnia, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Nurita Primasatya, Universitas Nusantara PGRI Kediri

✉ naomidiva2301@gmail.com

Abstract: Diorama media is a medium to improve student learning outcomes in science subjects on animal life cycle material. The purpose of this development research is to determine the validity, practicality, and effectiveness of diorama learning media to improve learning outcomes on the life cycle material of grade III students of SDN 1 Terteck in 2025. The research method used in this research and development is R&D (Research and Development). The media developed through the validation stage of material experts and media experts. It can be seen that the media is suitable for use, because it gets a score of 85% with very valid criteria. While the validation of the material gets 88% with very valid criteria. The results of the practicality of the teacher response questionnaire get a score of 95% with very practical criteria. The results of the practicality of the student response questionnaire get a score of 96% with very practical criteria. The pretest score gets an average of 48.87 and the posttest score gets 90.25. So that the N-Gain value is 0.8157 with high criteria, the diorama learning media can be said to be effective.

Keywords: Instructional Media, Learning Outcomes, Life Cycles of Animals

Abstrak: Media diorama merupakan media guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup hewan. Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas III SDN 1 Terteck tahun 2025. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah R&D (Research and Development). Media yang dikembangkan melalui tahap validasi ahli materi dan ahli media. Dapat diketahui bahwa media layak digunakan, karena memperoleh skor 85% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan pada validasi materi memperoleh 88% dengan kriteria sangat valid. Hasil kepraktisan dari angket respon guru memperoleh skor 95% dengan kriteria sangat praktis. Hasil kepraktisan dari angket respon siswa mendapatkan skor 96% dengan kriteria sangat praktis. Nilai pretest memperoleh rata-rata 48,87 dan nilai posttest memperoleh 90,25. Sehingga hasil yang didapatkan dari nilai N-Gain sebesar 0,8157 dengan kriteria tinggi, sehingga media pembelajaran diorama dapat dikatakan efektif.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Hasil Belajar, Siklus Makhluk Hidup Hewan



PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan formal diperoleh melalui proses pembelajaran yang sistematis dan mengikuti kurikulum yang telah ditetapkan. Menurut Muhardini et al. (2023), pembelajaran adalah sebuah proses penyampaian informasi melalui interaksi antara guru dengan siswa agar mempunyai pengetahuan serta meningkatkan belajar dengan baik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran yang tepat siswa dapat memahami semua mata pelajaran diantaranya termasuk IPA. IPA di sekolah dasar merupakan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa ingin tau secara alamiah (Junitasari et al., 2024). Salah satu materi mata pelajaran IPA dalam sekolah dasar adalah siklus makhluk hidup hewan sesuai capaian pembelajaran yang dipelajari pada fase B khususnya siswa kelas III.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 1 Terteck pada tanggal 5 November 2024 ditemukan beberapa kasus diantaranya, kelas tidak aktif, kurangnya interaksi guru dan siswa ketika materi siklus makhluk hidup hewan, siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi siklus makhluk hidup hewan, dan pembelajaran pada materi siklus makhluk hidup menggunakan metode ceramah di depan kelas. Sedangkan hasil angket yang diisi oleh 52 siswa kelas III diperoleh informasi bahwa 94% siswa kelas III menganggap materi Siklus Makhluk Hidup Hewan sulit untuk dipelajari, saat pembelajaran materi Siklus Makhluk Hidup Hewan siswa masih belum paham yang guru ajarkan, 86% siswa merasa bosan ketika pembelajaran IPAS materi Siklus Makhluk Hidup, belum menggunakan media pembelajaran ketika materi Siklus Makhluk Hidup Hewan. Selain itu, 96% siswa lebih menyukai pembelajaran Siklus Makhluk Hidup Hewan sambil bermain, 92% siswa lebih belajar menggunakan benda konkret yang terdapat gambar beserta tulisan dan belajar secara berkelompok.

Dari hasil wawancara kepada guru kelas III terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya, guru ketika menerangkan materi siklus makhluk hidup hewan menggunakan metode ceramah, guru belum menggunakan media pembelajaran pada materi siklus makhluk hidup hewan, dan saat mengajar materi siklus makhluk hidup hewan guru menjelaskan sesuai dengan buku paket yang sudah disiapkan dari sekolah sehingga pembelajaran kurang bervariasi. Dapat dilihat dari ulangan sumatif yang masih rendah pada materi siklus makhluk hidup hewan siswa kelas III di SDN 1 Terteck sesuai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Diantaranya 52 siswa di kelas III yang mengikuti ulangan sumatif Siklus Makhluk Hidup Hewan, hanya 18 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan 34 siswa nilainya masih di bawah KKTP dengan rata-rata nilai 61.

Berdasarkan permasalahan yang sudah peneliti lakukan, terdapat bahwa siswa dan guru memerlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran dalam pemahaman materi serta mendorong pemahaman siswa. Sehingga diperlukannya pengembangan media yang tepat dalam materi siklus makhluk hidup hewan adalah media diorama. Media diorama digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dapat memecahkan permasalahan pada materi siklus makhluk hidup hewan. Sapitri et al., (2021) menyatakan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang berukuran kecil untuk menjelaskan kejadian atau fenomena yang menunjukkan aktivitas.

Beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan Afifah et al., (2022), media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Didukung oleh Hafsa et al., (2023), menggunakan media diorama juga meningkatkan hasil belajar IPA dalam materi siklus air. Dalam penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama salah satu

media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sehingga tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas III SDN 1 Tertek tahun 2025.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Research & Development (R&D). Nisrina et al. (2021) menyatakan bahwa *R & D* merupakan sebuah strategi efektif untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian saat ini dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Jenis penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Syahid et al. (2024), model *ADDIE* merupakan model penelitian dan pengembangan lebih rasional serta menyeluruh dan dapat diaplikasikan dalam berbagai macam bentuk pengembangan suatu produk. Berikut penjelasan mengenai tahapan model *ADDIE*.

Analysis

Tahap ini memerlukan *need assesment* (analisis kebutuhan) untuk langkah awal dalam mengembangkan sebuah produk. Tahap penelitian ini bertujuan untuk menemukan masalah serta mengatasi masalah yang dihadapi saat pembelajaran dan menemukan jenis produk yang sesuai berdasarkan kebutuhan pengguna.

Design

Tahap desain ini juga didasari dari analisis kebutuhan yang sudah diteliti. Tahap ini peneliti merancang bentuk-bentuk media yang akan dikembangkan.

Development

Kegiatan tahap ini pengembangan melibatkan atau produksi bahan pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang sebelumnya. Semua produksi ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Pada tahap ini dilakukan uji validasi ahli materi dan uji validasi ahli media. Sebelum divalidasi desain media sudah direalisasikan.

Implementation

Tahap implementasi melibatkan pelaksanaan yang dilakukan oleh guru kepada siswa dalam menyampaikan materi. Tahap ini media yang dibuat digunakan untuk membantu siswa belajar. Produk yang telah diuji kepraktisannya oleh guru wali kelas. Serta untuk uji keefektifannya akan dilakukan oleh siswanya.

Evaluation

Tahap ini sebagai proses untuk mendapat nilai. Tujuan dari tahap evaluasi ini mampu menyediakan dan memperbaiki media berdasarkan uji coba. Dari uji coba dapat digunakan untuk membandingkan kemampuan pembelajaran menggunakan media atau tanpa menggunakan media dengan baik dan buruknya. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dengan menggunakan media.

Subjek penelitian pada pengembangan produk media pembelajaran diorama adalah 52 siswa kelas III SD, diantaranya 12 siswa kelas III pada uji coba terbatas dan 40 siswa kelas III pada uji coba luas. Ada beberapa instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pedoman observasi, lembar wawancara, lembar *pretest* dan *posttest* serta lembar angket meliputi angket *need assesment* siswa, angket validasi materi, angket validasi media, angket respon kepraktisan guru dan siswa.

Teknik analisis data yang dipakai pada penelitian ini untuk mendapatkan media pembelajaran diorama yang valid, praktis dan efektif dengan menggunakan instrument berupa angket yang sudah dibuat oleh peneliti.

Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan diperoleh lembar validasi yang diisi oleh para ahli materi dan ahli media. Hasil analisis validasi menggunakan skala likert sebagai berikut.

Tabel 1. Skala likert untuk penilaian kevalidan materi dan media pembelajaran diorama

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber : Utami, (2023)

Kemudian akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi Ahli} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan :

TSe = Total skor empirik yang dicapai (berdasarkan penilaian ahli)

TSh = Total skor maksimal

100 = Konstanta

% = Presentase

Hasil dari presentase kemudian dapat ditentukan tingkat kevalidan dengan tingkat presentase sebagai berikut.

Tabel 2. Skala presentase untuk uji kevalidan materi dan media pembelajaran diorama

Presentase Skor	Skor	Keterangan
81.00% - 100.00%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan
61.00% - 80.00%	Cukup valid	Dapat digunakan setelah revisi kecil
41.00% - 60.00%	Kurang valid	Dapat digunakan setelah revisi besar
21.00% - 40.00%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
00.00% - 20.00%	Sangat tidak valid	Tidak boleh digunakan

Sumber : Utami, (2023)

Analisis Kepraktisan

Penghitungan nilai angket kepraktisan dipakai melihat kepraktisan media yang dikembangkan. Hasil analisis kepraktisan menggunakan skala likert sebagai berikut.

Tabel 3. Skala likert untuk penilaian kepraktisan media pembelajaran diorama

Kategori	Skor Penilaian
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Sangat Kurang	1

Sumber : Utami, (2023)

Penskoran memiliki 5 jawaban, hasil jawaban akan dihitung menggunakan rumus presentase sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor yang dicari (hasil dibulatkan hingga mencapai bilangan bulat)

ΣR = Jumlah jawaban yang diberikan oleh responden

N = Jumlah skor maksimal

100 = Konstanta

% = Presentase

Sumber : Agung Prasetyo et al., (2022)

Hasil dari presentase kemudian ditentukan dengan tingkat kepraktisan dengan tingkatan presentase sebagai berikut.

Tabel 4. Skala presentase uji kepraktisan media pembelajaran diorama

Presentase Skor	Skor	Keterangan
81.00% - 100.00%	Sangat praktis	Sangat baik untuk digunakan
61.00% - 80.00%	Cukup praktis	Dapat digunakan setelah revisi kecil
41.00% - 60.00%	Kurang praktis	Dapat digunakan setelah revisi besar
21.00% - 40.00%	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan
00.00% - 20.00%	Sangat tidak praktis	Tidak boleh digunakan

Sumber : (Zulbryanti et al., 2022)

Analisis Keefektifan

Data keefektifan dalam dilihat menggunakan *pretest* dan *posttest* menggunakan uji N-Gain dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}}$$

Keterangan :

N-Gain = Nilai uji normalitas gain

Spre = Skor pre test

Spost = Skor post test

Smaks = Skor maksimal

Perhitungan N-Gain ditentukan berdasarkan kategori berikut ini.

Tabel 5. Kategori N-Gain

Nilai	Kategori
N-gain $\geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
N-gain $\leq 0,30$	Rendah

Sumber : Lestari et al., 2017 dalam (Yunanda Pradiani et al., 2023)

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Terteck yang menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran diorama yang berfokus pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III. Metode yang digunakan adalah *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model *ADDIE*. Hasil dari lima tahapan model pengembangan *ADDIE* yang telah dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran diorama sebagai berikut.

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis pada penelitian ini siswa kelas III masih belum mencapai tujuan pembelajaran pada materi siklus makhluk hidup hewan menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Sehingga siswa masih belum memahami materi siklus makhluk hidup dengan maksimal serta belum memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai KKTP yang ditentukan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi siklus makhluk hidup hewan dan meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik.

Tahap Design (Perancangan)

Tahap ini peneliti merancang bentuk-bentuk media yang akan dikembangkan. Rancangan media diorama ini peneliti menggunakan bahan dasar triplek kayu dengan menggunakan alat palu, paku, cat, kuas, tusuk sate dan gunting. Komponen yang terdiri dari, tampilan diorama, alas diorama, tempat item siklus makhluk hidup hewan, kotak kartu soal (tempat kartu soal), kotak item (tempat item siklus makhluk hidup hewan), dan petunjuk penggunaan media diorama.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti akan membuat produk sesuai dengan rancangan yang telah desain. Setelah itu produk akan divalidasi oleh validator ahli. Validasi produk media pembelajaran diorama yang dikembangkan peneliti ini divalidasi ahli materi dan ahli media. Pada ahli materi dan ahli media diberikan kepada dosen prodi PGSD yang hasil rangkuman pada tabel 6.

Tabel 6. Presentase Hasil Validitas Pengembangan Media Diorama

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1.	Uji Ahli Validasi Materi	88	Sangat Valid
2.	Uji Ahli Validasi Media	85	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi siklus makhluk hidup hewan, diketahui bahwa materi dinyatakan sangat valid memperoleh skor 88%. Hasil validasi dari ahli media diorama berada kualifikasi sangat valid dengan memperoleh skor 85%. Berikut hasil pengembangan produk media diorama materi siklus makhluk hidup hewan sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan dan bentuk media diorama

Tahap Implentation (Implementasi)

Tahap implementasi melibatkan pelaksanaan yang dilakukan oleh guru kepada siswa bertujuan mengetahui kepraktisan dan keefektifan dari produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan uji coba pada materi siklus makhluk hidup hewan di kelas III SDN 1 Terteck sebagai subjek uji coba. Uji coba melalui dua cara yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

Penghitungan nilai angket kepraktisan dipakai melihat kepraktisan media yang dikembangkan. Kepraktisan media diorama dilakukan oleh guru dan siswa dengan melakukan uji coba terbatas dengan subjek 12 siswa dan uji coba luas dengan subjek 40

siswa. Berikut hasil rangkuman kepraktisan respon guru dan siswa kelas III SDN 1 Tertek.

Tabel 7. Presentase Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama

No.	Subjek Uji Coba Terbatas	Hasil Kepraktisan (%)	Keterangan
1.	Respon Guru	95	Sangat Praktis
2.	Respon Siswa	93	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil dari penilaian kepraktisan respon guru mendapatkan presentase 95% dinyatakan sangat praktis. Sedangkan hasil respon guru mendapatkan presentase 93% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa dari uji coba terbatas dinyatakan bahwa media diorama layak digunakan. Selanjutnya dilakukan pada uji coba luas.

Tabel 8. Presentase Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama

No.	Subjek Uji Coba Luas	Hasil Kepraktisan (%)	Keterangan
1.	Respon Guru	95	Sangat Praktis
2.	Respon Siswa	96	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil dari penilaian kepraktisan respon guru mendapatkan presentase 95% dinyatakan sangat praktis. Sedangkan hasil respon siswa mendapatkan presentase 96% dengan kategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa dari uji coba terbatas dinyatakan bahwa media diorama layak digunakan.

keefektifan dalam dilihat menggunakan *pretest* dan *posttest* menggunakan uji N-Gain. Uji coba keefektifan produk harus melakukan uji coba terbatas dan uji coba luas terhadap siswa kelas III menggunakan *pretest* dan *posttest*. Uji coba terbatas dilakukan pada subjek 12 siswa kelas III SDN 1 Tertek Kabupaten Tulungagung. Adapun hasil uji coba terbatas sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Uji Coba Terbatas *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	AH	40	95
2.	ASP	65	100
3.	APL	50	85
4.	BAP	45	80
5.	CAN	55	95
6.	DPH	45	90
7.	FH	50	85
8.	GAW	30	75
9.	IK	45	90
10.	KAC	40	70
11.	NDW	45	95
12.	RAN	50	85
Jumlah		560	1.045
Rata-rata		46,66	87,08
Kriteria		Tidak Efektif	Sangat Efektif

Kemudian nilai *pretest* dan *posttest* dimasukkan dalam rumus N-Gain dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 10. Hasil N-Gain Uji Coba Terbatas

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	12	.50	1.00	.7692	.14590
Valid N (listwise)	12				

Berdasarkan uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0,7692 dengan kategori tinggi. Dari hasil tersebut bahwa media diorama sangat efektif dalam proses pembelajaran dan dapat direkomendasikan untuk uji coba luas.

Uji coba luas dilakukan pada subjek 40 siswa kelas III SDN 1 Tertek Kabupaten Tulungagung. Adapun hasil uji coba luas sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Uji Coba Luas *Pretest* dan *Posttes*

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1.	APD	55	90
2.	AGS	40	85
3.	AC	50	85
4.	ADA	45	95
5.	ABS	60	100
6.	AEP	40	70
7.	AAS	35	85
8.	ASA	40	90
9.	BCM	50	95
10.	CCK	40	90
11.	FRA	60	100
12.	FH	45	75
13.	GFP	50	100
14.	HNS	60	80
15.	IDP	60	85
16.	KAC	20	90
17.	KA	50	95
18.	KPA	55	100
19.	KAM	30	85
20.	MJAG	60	100
21.	MM	60	95
22.	MLJ	65	100
23.	MVK	50	90
24.	MLK	45	100
25.	MSPW	50	80
26.	NAG	50	90
27.	NSH	45	75
28.	NA	60	100
29.	NPP	60	85
30.	RNS	55	100
31.	RCC	50	90
32.	RA	45	85
33.	RAP	35	70
34.	RP	50	95
35.	SN	50	90
36.	SVT	45	85
37.	SAR	20	95
38.	SSR	60	100
39.	WFAB	55	100
40.	YN	60	90
Jumlah		1.955	3.610
Rata-rata		48,87	90,25
Kriteria		Tidak Efektif	Sangat Efektif

Kemudian nilai pretest dan posttest dimasukkan dalam rumus N- Gain dan diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil N-Gain Uji Luas

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	40	.50	1.00	.8157	.16099
Valid N (listwise)	40				

Berdasarkan uji N-gain memperoleh nilai sebesar 0,8157 dengan kategori tinggi. Sehingga media pembelajaran diorama dapat dikatakan efektif.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi sebagai proses untuk mendapat nilai. Tujuan dari tahap evaluasi ini mampu menyediakan dan memperbarui media berdasarkan uji coba. Dari uji coba dapat digunakan untuk membandingkan kemampuan pembelajaran menggunakan media atau tanpa menggunakan media dengan baik dan buruknya.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPA pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III. Penelitian ini menggunakan *Research & Development (R&D)* dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media diorama pada kelas III. Uji kevalidan produk media diorama dilakukan oleh validator ahli materi dengan skor 88% dan validator ahli media memperoleh 85%. Hasil penelitian pengembangan media diorama terbukti sangat valid berdasarkan ahli validasi. Pada uji kepraktisan media diorama yang dilakukan oleh guru pada uji coba terbatas mendapat presentase 95% dan uji coba terbatas pada siswa memperoleh 93% sehingga dinyatakan sangat praktis. Sedangkan pada uji coba luas respon kepraktisan guru memperoleh 95% dan siswa memperoleh presentase 96%. Hal ini didukung penelitian yang dilakukan Vikiantika et al., (2021) bahwa pengembangan media diorama dinyatakan valid dan respon guru dan siswa terbukti sangat praktis. Pada uji keefektifan dengan menggunakan rumus N-Gain dinyatakan tinggi. Hal ini dibuktikan hasil N-Gain terbatas memperoleh 0,7692 dan N-Gain uji coba luas memperoleh nilai sebesar 0,8157. Sehingga pengembangan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA. Temuan penelitian tersebut diperkuat penelitian yang dilakukan Afifah et al., (2022) bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Sehingga media pembelajaran diorama dapat dinyatakan layak untuk proses pembelajaran IPA pada materi siklus makhluk hidup hewan.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada media pembelajaran diorama materi siklus makhluk hidup hewan kelas III. Proses pengembangan media pembelajaran diorama menggunakan model ADDIE meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Media diorama dinyatakan "sangat valid" dengan memperoleh presentase ahli materi 88% dan ahli media 85%. Pada uji kepraktisan media diorama yang dilakukan oleh guru pada uji coba terbatas mendapat presentase 95% dan uji coba terbatas pada siswa memperoleh 93% sehingga dinyatakan sangat praktis. Sedangkan pada uji coba luas respon kepraktisan guru memperoleh 95% dan siswa memperoleh presentase 96%. Pada uji keefektifan dengan menggunakan rumus N-Gain dinyatakan tinggi. Hal ini dibuktikan hasil N-Gain terbatas memperoleh 0,7692 dan

N-Gain uji coba luas memperoleh nilai sebesar 0,8157. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diorama pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III SD dapat diberikan saran untuk pengembangan lebih lanjut diantaranya, bahan utama dan bentuk media pembelajaran diorama bisa menggunakan akrilik serta bentuk diorama bisa berbentuk selain kubus.

DAFTAR PUSTAKA

1. Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533.
2. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4374/2974>
3. Agung Prasetyo, Y., Andri Aka, K., Primasatya, N., Nusantara PGRI Kediri, U., Ahmad Dahlan No, J., Kediri, K., & Timur, J. (2022). Pengembangan Media Video Scribe pada Materi Rantai Makanan Kelas V SDN Mojorot 4 Kota Kediri. *Journal on Education*, 05(01), 1381–1387.
4. Hafisah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(02), 644–656.
5. Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
6. Junitasari, E., Heryanto, A., & Sunedi. (2024). PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *NURSA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1253–1260.
7. Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Khosiah, K., Milandari, B. D., & Setiawan, I. (2023). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Berdiferensiasi Berbasis Merdeka Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 565–572. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4174>
8. Nisrina, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 82–90. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451>
9. Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
10. Utami, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar pada Materi Perbandingan untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Proporsional Siswa Kelas VII Di SMP Argopuro 1 Panti Jember. *UIN KHAS Jember*.
11. Vikiantika, A., Kurnia, I., & Rachmawati, D. N. (2021). Pengembangan Media Siduwan (Siklus Hidup Hewan) Berbasis Macromedia Flash di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5984–5994. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1748>
12. Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>
13. Zulfriyanti, A. C., Wahyudi, W., & Nurhidayah, D. A. (2022). Ropitri: Media Pembelajaran Matematika Materi Trigonometri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 300. <https://doi.org/10.20527/edumat.v10i2.14160>