Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 13 No. 4 Nopember 2024

Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Hermayunita[1], Henni Riyanti[2], Patricia H.M. Lubis[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Palembang, Indonesia

[1]hermayunita277@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi sistem tata surya di kelas VI SD yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu kelas VI SD Negeri 100 Palembang. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi. Berdasarkan hasil validasi aspek materi memperoleh nilai 83,7% dengan kategori sangat valid, aspek media memperoleh nilai sebesar 90,6% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan dilakukan dengan uji coba *one to one* dengan populasi sebanyak 3 orang dan *small group* sebanyak 10 orang. Hasil angket kepraktisan one to one memperoleh nilai sebesar 91,3% dengan kategori sangat praktis dan angket small group memperoleh nilai sebesar 92,8% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Diorama, Tata Surya, IPA

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas manusia (Anjarwati et al., 2021, p. 227). Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengembankan potensi nya menjadi manusia yang berkepribadian baik, cerdas, bermoral, dan berkemampuan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Nurhayati et al., 2022, p. 9119). Pendidikan secara umum mengacu pada suatu proses kehidupan yang mencakup perkembangan setiap orang terhadap kemampuan hidup. Oleh karena itu, menjadi orang yang terpelajar sangatlah penting (Fadil et al., 2023, p. 41). Selama proses pendidikan, tidak pernah terlepas dari proses pembelajaran dan kegiatan belajar. Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya pendidik yang sadar untuk mencapai tujuan tertentu agar dapat mengajar siswanya dan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya (Nurulhidayah et al., 2020, p. 96). Pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami semua materi pelajaran termasuk pada mata pelajaran IPA. Hikmah et al., (2022, p. 138) menyatakan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang memiliki potensi untuk membentuk sikap ilmiah siswa. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, gagasan, dan konsep sistematis tentang lingkungan alam yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah (Riski et al., 2023, p. 270).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada SD Negeri 100 Palembang di kelas VIA pada tanggal 30 Januari 2024, diketahui perangkat pembelajaran yang digunakan guru seperti media cenderung hanya menggunakan buku tematik dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran jadi kurang bervariasi dan tidak menarik karena hanya berpusat pada guru. Guru juga belum pernah menggunakan media 3 dimensi seperti diorama kepada siswa, pembelajaran IPA yang diajarkan selama ini juga masih terdapat kendala karena dalam proses pembelajaran

siswa sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dari 20 jumlah siswa terdapat 13 siswa yang belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 7 siswa yang sudah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan KKM 70 pada mata pelajaran IPA. Dan berdasarkan observasi pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung monoton sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan dan partisipsi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, terdapat beberapa alternatif yang dapat diterapkan berkaitan dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran yaitu mengggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran seperti diorama guna dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, dan mampu menarik siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar. Media diorama merupakan representasi tiga dimensi dari suatu tampilan atau adegan yang dimaksudkan untuk mewakili peristiwa atau situasi kehidupan nyata. Keuntungannya adalah membantu siswa memahami materi lebih dalam dan meningkatkan kreativitasnya di kemudian hari (Mushfi et al., 2023, p. 2944). Media diorama memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut: (1) objek dapat dipresentasikan dalam situasi dunia nyata, (2) dapat digunakan berulang-ulang dan tidak hanya sekali, (3) bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media diorama sudah tersedia, (4) kemampuan untuk menampilkan detail meskipun dalam situasi yang sulit dilihat dan (5) penggunaan media diorama dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa (Budiani et al., 2023, p. 1012).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afifah et al., (2022) dengan judul Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPA, media yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran juga dapat diterima siswa terbukti dengan respon siswa yang sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Kedua penelitian yang dilakukan oleh Nujum & Hamidah, (2023) menunjukkan bahwa media diorama taman satwa layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan terobosan baru dengan mengembangkan media pembelajaran diorama. Pengembangan media diorama ini yang nantinya dapat memberikan susana baru yang lebih menarik peserta didik dalam belajar serta mampu meningkatkan minat dan semangat peserta didik.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah research & development (R&D). Marimar et al., (2023, p. 1663) menjelaskan bahwa pengembangan (Research & Development) adalah teknik penelitian yang digunakan saat membuat produk baru atau memperbaiki yang sudah ada. Para ahli menguji produk tersebut agar mayarakat umum dapat menggunakannya. Sedangkan menurut Budiyono, (2021, p. 8) pengembangan research & development (R&D) merupakan metode penelitian yang membuat produk dalam bidang keahlian tertentu, yang diikuti oleh produk sampingan tertentu dan memiliki efektifitas dari sebuah produk tersebut. Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangna ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).* ADDIE adalah model pengembangan yang dimaksudkan untuk membuat produk dan prosedur yang diuji coba, dievaluasi, dan diperbaiki untuk memenuhi standar yang diharapkan. (Rohaeni, 2020, p. 123). Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah tahapan model ADDIE:

Copyright © 2024 The Author(s)

Analysis

Kegiatan pertama dalam penelitian yang bertujuan untuk menganalisis perlunya pengembangan didalam pembelajaran, pengembangan media dilihat dari permasalahan dalam sumber belajar. Dalam penelitian ini kegiatan yang dilakukan yaitu analisis peserta didik, anlisis kurikulum dan analisis media pembelajaran.

Design

Pada kegiatan ini yaitu merancang desain pengembangan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kurikulum yang berlaku.

Development

Kegiatan pada tahap ini membuat media yang dirancang, media yang dikembangkan harus melalui proses validasi, yaitu dengan cara penilaian dan uji coba kepada para ahli untuk memperoleh saran dan masukan sebagai acuan perbaikan yang dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid. Setelah itu media diuji cobakan pada peserta didik dengan memberikan angket sebagai respon peserta didik sehingga dapat melihat tingkat kepraktisan dalam media.

Implementation

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu melakukan uji coba pada siswa mengenai media pembelajaran diorama berbasis tiga dimensi.

Evaluation

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan yaitu menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan melalui angket validasi dari para ahli dan peserta didik sehingga nantinya mendapatkan media pembelajaran yang valid dan praktis.

Teknik analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan media pembelajaran diorama yang valid dan praktis yaitu dengan menggunakan instrumen berupa angket yang dirancang oleh peneliti.

Analisis Kevalidan

Analisis kevalidan didapatkan dari data lembar validasi yang diisi oleh para ahli media, materi dan bahasa. Hasil analisis lembar validasi (angket) diukur dengan menggunakan teknik skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert Untuk Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran Diorama

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

Sumber : (Sugiyono, 2021)

Penskoran memiliki 5 jawaban tersebut, nantinya akan dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Nilai validitas} = \frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ total\ maksimum} \times 100\%$$

Keterangan :

% = Persentase

Skor yang diperoleh = Jumlah skor responden

Skor total maksimum = Jumlah skor ideal

100 = Konstanta

Sumber: (Calesta et al., 2021, p. 54)

Hasil dari persentase kemudian dapat ditentukan tingkat kevalidan dengan tingkat persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Persentase Untuk Uji Kevalidan Media Pembelajaran Diorama

Persentase	Kriteria
81 – 100%	Sangat valid
61 – 80%	Valid
41 – 60%	Cukup Valid
21 – 40%	Tidak Valid
0 – 20%	Sangat tidak valid

Sumber : (Santi et al., 2023, p. 6467)

Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan yaitu menganalisis sejauh mana tingkat kepraktisan media pembelajaran diorama yang diperoleh dari penilaian angket peserta didik diukur dengan menggunakan teknik skala likert sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Likert Untuk Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama

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

Sumber : (Sugiyono, 2021)

Penskoran memiliki 5 jawaban, hasil dari jawaban tersebut, nantinya akan dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

Nilai praktilisasi = $\frac{jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{skor\ total\ maksimum}$ x 100%

Keterangan:

% = Persentase

Skor yang diperoleh = Jumlah skor responden

Skor total maksimum = Jumlah skor ideal

100 = Konstanta

Sumber: (Calesta et al., 2021, p. 55)

Hasil dari presentase kemudian dapat ditentukan tingkat kepraktisan dengan tingkatan persentase sebagai berikut:

Tabel 4. Skala Persentase Untuk Uji Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama

Persentase	Kriteria
81 – 100%	Sangat Praktis
61 – 80%	Praktis
41 – 60%	Cukup Praktis
21 – 40%	Tidak Praktis
0 – 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : (Santi et al., 2023, p. 6467)

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 100 Palembang yang menghasilkan suatu produk berupa media diorama yang berfokus pada materi sistem tata surya di kelas VI Sekolah Dasar. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D*) dengan menggunakan model ADDIE *(Analysis, Design, Development, Implementatiton dan Evaluation).* Produk yang dikembangkan peneliti disajikan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media Diorama pada materi sistem tata surya sangat valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam

Copyright © 2024 The Author(s)

pembelajaran. Hasil dari 5 tahapan model pengembangan ADDIE yang telah dilakukan dalam penelitian pengembangan diorama adalah sebagai berikut:

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis pada penelitian ini diketahui bahwa kebutuhan dan kendala yang dialami peserta didik khususnya kelas VI Sekolah Dasar adalah perangkat pembelajaran yang digunakan guru seperti media cenderung hanya menggunakan buku tematik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung monoton sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan dan partisipsi siswa dalam pembelajaran. Sehingga dalam pembelajaran diperlukan suatu media yang lebih menarik sehingga mampu membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi yang dijelaskan. Dan diketahui bahwa kurikulum yang digunakan di SD Negeri 100 Palembang yaitu kurikulum 2013. Media ajar yang digunakan di kelas VI SD Negeri 100 Palembang selama proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku tematik dan masih menggunakan gambar yang ada di buku. Dalam pembelajaran IPA terutama pada materi sistem tata surya siswa masih sulit dalam memahami materi yang diajarkan karena hanya berusat pada guru. Sebaliknya jika guru menggunakan bahan ajar berupa media yang lebih menarik dapat menambah pemahaman dan meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

Tahap Design (Perancangan)

Pada langkah ini peneliti melakukan perancangan produk dan penyusunan media ajar diorama. Tujuannya adalah untuk menghasilkan *prototype* 1 media ajar diorama. Desain diorama ini dibuat dengan menggunakan (kardus, benang, cai air, pensil, gabus, kuas, lem fox, lem tembak, karton, dan gunting). Dengan langkah perancangan sebagai berikut: mendesain media pembelajaran diorama dalam bentuk seperti tabung yang pada bagian depannya terbuka, mendesain panjang benang sebagai gantungan agar objek bisa berputar, mendesain letak atau posisi objek pada media, mendesain warna pada objek, dan mendesain ukuran objek.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini peneliti akan membuat produk sesuai dengan rancangan. Setelah itu produk tersebut divalidasi oleh validator ahli. Setelah validasi, produk yang dirancang akan melewati tahap revisi sesuai dengan arahan validator. Hasil penilaian, komentar dan saran dari validator akan dikumpulkan untuk diperbaiki sesuai dengan arahan dalam pengembanagan diorama pada materi sistem tata surya di kelas VI Sekolah Dasar. *Prototype* 1 adalah hasil dari penelitian pengembangan pertama, yang dikembangkan oleh peneliti. Setelah itu, *prototype* 1 divalidasi oleh validator, yang merupakan pakar ahli. Berikut saran dari para validator:

Tabel 5. Saran Validator Pada Prototype 1 Media Pembelajaran Diorama

Validator	Komentar/Saran
Dr. Hj. Yenny Puspita, M.Pd	Persingkat kalimat ambil intinya saja
Dr. Wahyu Saputra, M.Si	Buat nama planet
Dian Mutiara, M.Si	Materi ditambah

Setelah melakukan validasi oleh para ahli selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap *prototype* 1 sesuai arahan para pakar atau validator. Berikut merupakan perbaikan pada *prototype* 1:

Tabel 6. Deskripsi Pada Prototype II Media Pembelajaran Diorama

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
Pada objek belum ada keterangan nama planet	Pada objek sudah ada keterangan nama planet.

Berikut tabel kesimpulan validator terhadap *prototype* II Diorama:

Tabel 7. Kesimpulan Validator Pada Prototype II Media Pembelajaran Diorama

Validator	Komentar/Saran
Dr. Hj. Yenny Puspita, M.Pd	Setuju, lanjut penelitian
Dr. Wahyu Saputra, M.Si	Siap digunakan
Dian Mutiara, M.Si	Layak digunakan

Hasil dari lembar angket validasi yang telah diniai oleh validator sesuai dengan aspek pennilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap media diorama yang dikembangkan peneliti, adalah sebagai berikut.

Tabel 8. Rata-Rata Angket Hasil Penilaian Kevalidan Media Pembelajaran Diorama

Aspek	Persentse
Aspek Materi	85%
Aspek Media	83,7%
Aspek Bahasa	90,6%
Rata-Rata	86,4%
Kategori Kevalidan	**Sangat Valid**

Hasil dari ketiga validator memperoleh nilai rata-rata sebesar 86,4% dengan kategori “sangat valid”. Dapat disimpulkan bahwa media diorama pada materi sistem tata surya di kelas VI SD “sangat valid”.

Tahap *Implementation* (Implementasi)

Setelah media diorama dianggap layak untuk diuji coba, peneliti melanjutkan ke tahap implementasi. Penelitian ini dilakukan di kelas VI SD Negeri 100 Palembang. Media diorama yang telah dikembangkan oleh peneliti akan diuji coba kepada peserta didik. Proses yang dilakukan dijelaskan sebagai berikut:

One Two One, peneliti melakukan uji coba *one two one* untuk mengetahui seberapa baik kelayakan media diorama yang telah dibuat oleh peneliti. Penilaian dapat dilihat dari penggunaan media diorama di kelas VIA SD Negeri 100 Palembang. Kegiatan uji coba *one two one* dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik. Dibawah ini adalah penjelasan dari hasil angket peserta didik pada tahap uji coba *one two one*:

Copyright © 2024 The Author(s)

Tabel 9. Hasil Angket Respon One Two One Media Pembelajaran Diorama

No.	Nama peserta didik	Skor Peserta Didik										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	R.P	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	45	90%
2.	A.L	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	47	94%
3.	M.A.Z	5	4	4	5	5	5	4	5	4	4	45	90%
Persentase Keseluruhan = 91,3%													

Berdasarkan hasil dari penilaian angket uji coba *one two one* di kelas VIA SD Negeri 100 Palembang mendapatkan persentase 91,3% dengan kriteria "Sangat Praktis". Dapat disimpulkan bahwa dari uji coba *one two one* pada peserta didik dinyatakan bahwa media diorama materi tata surya layak digunakan.

Small Group, setelah melakukan tahap *one two one,* selanjutnya dilakukan tahap pada kelompok kecil (*small group)* yang dilakukan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap kelayakan media diorama. Penilaian dilihat dari bagaimana penggunaan media ajar. Produk diuji coba kepada 10 peserta didik di kelas VIA SD Negeri 100 Palembang. Uji coba dilakukan dengan mengisi angket respon peserta didik. Berikut adalah penjelasan dari hasil angket respon peserta didik pada tahap uji coba *small group.*

Tabel 10. Hasil Angket Respon *Small Group Media Pembelajaran Diorama*

No.	Nama Peserta Didik	Skor Peserta Didik										Jumlah	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	R.H	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	45	90%
2.	G.M	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96%
3.	M.K.A	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47	94%
4.	A.A.T	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	46	92%
5.	M.F.A	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98%
6.	M.A	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	44	88%
7.	S.Y.K	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	48	96%
8.	N.S	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	45	90%
9.	A.A	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	47	94%
10.	H.B.J	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	45	90%
Persentase Keseluruhan = 92,8%													

Dari hasil angket respon 10 peserta didik pada tahap *small group* di kelas VIA SD Negeri 100 Palembang mendapatkan skor 928 dengan persentase 92,8% dengan kriteria "sangat praktis". Dapat disimpulkan bahwa dari tahap uji coba *small group* media diorama dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 11. Rata-Rata Angket Hasil Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran Diorama

Hasil	Nilai	Kategori
Siswa (*one two one*)	91,3%	Sangat Praktis
Siswa (*small group*)	92,8%	Sangat Praktis
Rata-Rata	**92%**	**Sangat Praktis**

Hasil dari uji coba *one two one* dan *small group* pada peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 92% dengan kategori "sangat praktis". Dapat disimpulkan bahwa media ajar diorama pada materi sistem tata surya di kelas VI SD "sangat praktis".

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dimulai dari mendesain sampai tahap pelaksanaan produk yang berupa hasil *prototype* yang diperbaiki oleh peneliti. Hasil prototype ini berupa saran atau komentar yang diberikan oleh validator untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan media diorama yang dikembanglkan oleh peneliti. Setelah dilakukan revisi dari validator dan pengisian lembar validasi,

peneliti menganalisis data untuk memastikan bahwa media diorama valid dan praktis. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan media diorama yang diketahui setelah melakukan penelitian dan uji coba kepada peserta didik di kelas VI Sekolah Dasar.

1. Kekurangan, dalam penggunaan tidak bisa dalam jangkauan besar sebelum memulai proses pembelajaran.
2. Kelebihan
   1) Media diorama dapat membuat peserta didik fokus pada materi dan tidak bosan selama pembelajaran.
   2) Media diorama dapat mendorong peserta didik agar lebih aktif bertanya selama pembelajaran.
   3) Tampilan media diorama dapat menarik perhatian peserta didik.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media diorama dalam pembelajaran IPA materi sistem tata surya kelas VI dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini berujuan untuk mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan produk yang dibuat, yaitu media diorama pada materi sistem tata surya di kelas VI Sekolah Dasar. Uji kevalidan produk dilakukan oleh validator dan mengetahui kepraktisan melalui angket yang diberikan kepada 3 peserta didik pada tahap *one two one*, 10 peserta didik tahap *small group.* Hasil penelitian pengembangan media diorama ini terbukti valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli. Media diorama juga mampu menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam belajar. Hal tersebut yang kemudian berpengaruh pada perolehan hasil yang baik pada uji kepraktisan media yang dikembangkan sehingga memperoleh kategori sangat praktis. Temuan penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Afifah et al., (2022) bahwa pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPA yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran juga dapat diterima siswa terbukti dengan respon siswa yang sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

Pengembangan media diorama ini juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Hal tersebut yang kemudian berpengaruh pada perolehan hasil yang baik pada uji kepraktisan media yang dikembangkan. Temuan penelitian tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Nujum & Hamidah, (2023), bahwa hasil penelitian dan pengembangan media diorama taman satwa menunjukkan bahwa media diorama taman satwa layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data angket minat belajar peserta didik terdapat perbedaan yang signifikan pada minat belajar peserta didik awal dan akhir dengan perolehan nilai rata-rata dengan kategori cukup meningkat sangat tinggi. Selanjutnya pengembangan media diorama ini juga terbukti sangat valid berdasarkan hasil validasi media, bahasa dan materi oleh para ahli. Temuan penelitian tersebut juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan Tarigan, (2024) bahwa setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil validasi oleh dosen validator tentang pengembangan media diorama materi tata surya diperoleh nilai validasi dari dosen desain dan materi dengan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh tiga pakar ahli yang mencakup materi, media dan bahasa dalam pengembangan media ajar diorama pada materi sistem tata surya untuk kelas VI Sekolah Dasar dinyatakan “sangat valid” dengan mendapatkan rata-rata sebesar 86,4%. Setelah media pembelajaran diorama telah dinyatakan valid oleh para ahli maka tahap selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba *prototype* yaitu *one two one* yang dilakukan oleh 3 orang peserta didik kelas VIA, dan *small group* dilakukan oleh 10 peserta didik kelas VIA.

Copyright © 2024 The Author(s)

Berdasarkan hasil *one two one* memperoleh persentase sebesar 91,3% dengan kategori "sangat praktis". Angket *small group* memperoleh persentase sebesar 92,8% dengan kategori "sangat praktis". Hasil dari uji coba *one two one* dan *small group* pada peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 92% dengan kategori "sangat praktis".

Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa diorama sistem tata surya bagi siswa kelas VI SD. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak tentang tata surya. Melalui representasi visual tiga dimensi, diorama diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sistem tata surya, yang meliputi matahari, planet-planet, satelit, asteroid, komet, dan benda langit lainnya. Proses pengembangan media diorama ini mengikuti model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama sistem tata surya yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Diorama dinyatakan sangat valid dengan persentase 86,4% berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa. Aspek validitas mencakup kesesuaian isi diorama dengan kurikulum, ketepatan informasi yang disajikan, kualitas desain dan estetika, serta keefektifan diorama sebagai media pembelajaran. Selain itu, diorama juga terbukti sangat praktis dengan persentase 92% berdasarkan uji coba _one-to-one_ dan _small group_ pada peserta didik. Kepraktisan diorama menunjukkan kemudahan penggunaan, daya tarik bagi siswa, dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman tentang sistem tata surya..

References

Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(3), 528–533.

Anjarwati, N., Lubis, P. H. ., & Sugiarti, S. (2021). Pengembangan LKPD Materi Gerak Lurus Berbasis Discovery Learning Berbantuan Software Tracker Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *9*(2), 226.

Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 1011–1016.

Budiyono, S. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia.

Calesta, W., Lubis, P. H. M., & Sugiarti, S. (2021). Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing Berbantuan E-Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa kelas X SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, *4*(1), 51–60.

Fadil, K., Eka, R., Asriani, Maulida, A. N., Handayani, E. W., Triwahyuni, E., Fitriyah, M., Seharudin, M., Irwani, N., Janah, R. W., & Latifa, R. (2023). *Integrasi Kurikulum Merdeka Belajar Dan Kurikulum Cambridge (Teori & Aplikasinya)*. Mojokerto: Insight Mediatama.

Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & H. M. Lubis, P. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *15*(2), 137–148. Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Kencana.

Marimar, Fakhrudin, A., & Lubis, P. H. . (2023). *Pengembangan Modul IPA Berorientasi Model Contextual Teaching And Learning Berbasis Out Door Study Untuk Kelas IV Sekolah Dasar*. *08*(September).

Mushfi, M., Iq, E., & Zahroh, S. F. (2023). *Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. *4*, 2943–2952.

Nujum, T., & Hamidah, A. (2023). Pengembangan Media Diorama Taman Satwa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi. *IJMS : Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, *1*(2), 89–97.

Nurhayati, Egok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 3.

Nurulhidayah, M. R., Lubis, P. H. M., & Ali, M. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Media Simulasi Phet Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika*, *8*(1), 95.

Riski, H. P., Riyanti, H., & Lubis, P. H. . (2023). *Pengembangan Media Interaktif IPA Materi Gaya Magnet Dan Gaya Gravitasi Berbasis Adobe Flash Kelas IV SD*. *5*(September), 1–14.

Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, *1*(2), 122.

Santi, L., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital Pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(1), 6463–6476.

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.