

BAB III

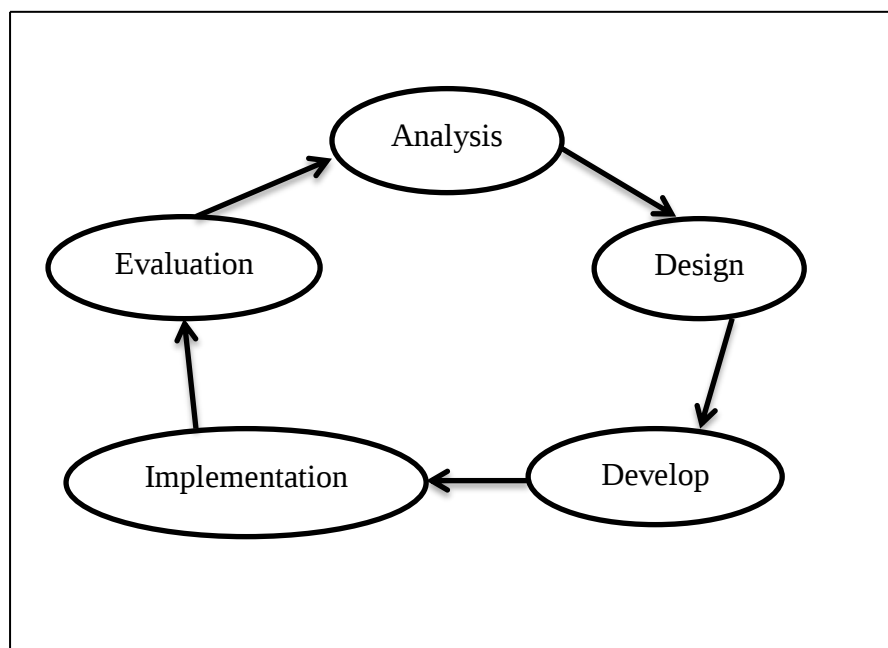
METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Menurut Purnama (2013) metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya. Menurut Borg and Gall, yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “*a process used develop and validate educational product*” bahwa penelitian pengembangan sebagai usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan/*Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menciptakan pengetahuan baru, inovasi, atau perbaikan dalam berbagai bidang. Ini mencakup pengembangan produk atau teknologi baru, peningkatan kualitas, efisiensi, pemahaman pasar, keberlanjutan, peningkatan daya saing, pemecahan masalah kompleks, dan pengembangan pengetahuan ilmiah. Menurut Purnama (2013) penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan produk-produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (*diseminasi*).

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang dikembangkan oleh Robert

Maribe Branch, (2009: 2). Model ADDIE adalah metode yang dipakai dalam penelitian ini karena produk berupa media diorama dalam pembuatan dengan model yang simple, menarik, terstruktur, sistematis, dan bermanfaat bagi penggunanya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis*, *Design*, *Development or Production*, *Implementation or Delivery* dan *Evaluations*. Adapun tahapan pengembangan dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Produk yang akan dikembangkan yaitu Media Diorama Dalam Pembelajaran IPAS Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Sintang. Berikut ini adalah prosedur pengembangan pada penelitian ini dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi siswa dalam memahami materi IPAS. Pada tahap ini identifikasi kebutuhan pembelajaran, mencakup analisis terhadap karakteristik siswa, materi pelajaran IPAS yang sesuai, kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka), serta sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan media yang dikembangkan benar-benar relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta mendukung proses pembelajaran.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, merancang bentuk dan isi dari media diorama. Peneliti menentukan topik IPAS yang akan divisualisasikan melalui diorama, menyusun sketsa awal media, serta menyiapkan komponen pendukung seperti label, narasi penjelas, dan panduan penggunaan. Selain itu, instrumen penelitian seperti angket minat belajar dan lembar observasi juga mulai disusun untuk mendukung pengumpulan data nantinya.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media diorama dibuat secara nyata menggunakan bahan-bahan sederhana yang ramah lingkungan. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan proses uji coba produk berupa validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan tampilan media diorama. Masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk merevisi dan

menyempurnakan produk agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

4. Tahap implementasi (*Implementation*)

Penerapan desain uji coba media dalam pembelajaran di kelas media diorama diuji coba di kelas V SDN 01 Sintang. Pelaksanaan proses pembelajaran IPAS dengan memanfaatkan media diorama yang telah dikembangkan dan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Selama pelaksanaan, peneliti mengamati kegiatan belajar serta mengumpulkan data terkait minat belajar siswa.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi dilakukan untuk menilai keefektifan dan kualitas media diorama yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pengembangan, untuk memperbaiki dan menyempurnakan media. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah implementasi, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan minat belajar siswa.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk ini bertujuan untuk mengembangkan media Diorama dalam pembelajaran IPAS di tingkat SD dengan tujuan utama meningkatkan minat belajar siswa. Pada tahap uji coba, pendekatan yang digunakan bersifat deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menyebarkan angket kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap media

pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan setelah media diorama divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk memperoleh masukan dan saran guna merevisi dan menyempurnakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

- 1.) Uji coba skala kecil, yang dilaksanakan pada kelompok kecil dengan 18 siswa kelas 5B SDN 01 Sintang untuk mengetahui respon awal siswa terhadap media serta mengevaluasi aspek teknis dari media diorama.
- 2.) Uji coba skala besar, yang dilakukan setelah media direvisi dengan jumlah subjek 27 kelas 5A SDN 01 Sintang. Untuk mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas media berdasarkan persepsi siswa dalam pembelajaran secara luas.

Instrumen yang digunakan dalam uji coba ini adalah angket penilaian siswa yang mencakup beberapa aspek, seperti ketertarikan, kemudahan memahami materi, tampilan media, dan kesesuaian dengan pembelajaran.

D. Desain Ujicoba

Desain uji coba produk yaitu berupa media diorama dua dimensi, bertujuan untuk mengetahui kelayakan, ketepatan, dan memudahkan baik guru atau pun peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD. Pada desain ujicoba produk pada penelitian ini ada dua tahap, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap uji ahli

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh seorang pakar atau pendidik yang memiliki kompetensi di bidang yang relevan dengan materi yang disusun. Ahli materi menilai aspek-aspek berikut:

- 1) Kesesuaian dengan kurikulum, Menilai apakah materi telah sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku.
- 2) Keakuratan isi, Memastikan bahwa informasi yang disajikan benar, ilmiah, dan tidak mengandung kesalahan konsep.
- 3) Kejelasan penyampaian, Menilai apakah materi disajikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai dengan jenjang pendidikan mereka.
- 4) Relevansi materi, Mengidentifikasi apakah materi memiliki keterkaitan dengan kebutuhan pembelajaran serta kehidupan sehari-hari peserta didik.

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh seorang pakar dalam bidang desain pembelajaran pendidikan yang menilai efektivitas media yang digunakan. Aspek yang dinilai meliputi:

- 1) Mengevaluasi estetika dan keterbacaan elemen visual dalam media pembelajaran.

- 2) Menilai keselarasan antara teks, gambar, warna, dan elemen lainnya dalam media.
- 3) Memastikan media dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan mendukung pemahaman mereka terhadap materi.
- 4) Menilai apakah media dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan pengalaman belajar mereka.

2. Tahap Uji Coba Lapangan

Ujicoba lapangan yaitu mengisi angket yang akan dibagikan pada siswa kelas V SDN 01 Sintang yaitu sebanyak 45 orang siswa.

E. Subjek Uji coba

Uji coba produk pengembangan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan produk. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 01 Sintang tahun ajaran 2024/2025. Uji coba dilakukan pada kelas 5B yang berjumlah 18 siswa, Tujuan dari uji coba ini adalah untuk memperoleh gambaran awal mengenai penerimaan siswa terhadap media diorama. Setelah media direvisi, dilakukan uji coba skala besar pada seluruh siswa kelas 5A, yaitu berjumlah 27 siswa. Subjek uji coba menerima perlakuan yang sama, yaitu pembelajaran IPAS menggunakan media diorama. Data dari angket siswa kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana media tersebut efektif dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Berikut Tabel 3.3 Jumlah Data Siswa Kelas 5A dan 5B.

Tabel 3.1 Jumlah Data Siswa Kelas 5A Dan 5B

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	5A	13	14	27
2.	5B	10	8	18
Total				45

Sumber Data : Analisis Data SD Negeri 01 Sintang (2025)

F. Jenis Data

Jenis data yang akan peneliti pakai yaitu berupa data kualitatif yaitu berasal dari tanggapan dan masukan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian para ahli, pendidik diperoleh melalui observasi, dokumentasi dan data kuantitatif yaitu hasil angket yang telah diisi pendidik dan peserta didik terkait produk yang dikembangkan oleh peneliti.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik dokumentasi serta alat instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang akan di gunakan peneliti untuk pengumpulan data penelitian.

1. Observasi

Data dari pengamatan akan dianalisis dengan mengidentifikasi perilaku, interaksi, atau pola yang relevan dengan pelaksanaan media

Diorama dalam kelas. Observasi dilakukan untuk melihat kurikulum yang dipakai di sekolah, proses belajar mengajar dikelas V SDN 01 sintang di dua kelas lima pada peserta didik dan wali kelas lima dan materi pada pelajaran IPAS. Data dari pengamatan akan disusun menjadi catatan yang terstruktur. Analisis ini akan membantu dalam mengevaluasi dilingkungan sekolah, kelas dan apakah hal ini memengaruhi minat belajar siswa.

2. Angket

Angket sebagai alat yang akan diisi oleh peserta didik. Hasil angket akan memberikan data tentang preferensi, persepsi, dan tanggapan partisipan terhadap media Diorama dan pengalaman belajar peserta didik. Analisis angket akan membantu dalam mengukur sejauh mana media Diorama telah mempengaruhi minat belajar peserta didik, yang mana angket ini nantinya akan diisi oleh ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah data pendukung yang digunakan dan dikumpulkan sebagai bukti dan penguat data observasi. Bentuk dokumen yang dikumpulkan dapat berupa dokumen kegiatan, hasil kegiatan praktek peserta didik, dan dokumen-dokumen lain yang dibutuhkan sebagai penguat dan pendukung penelitian. Adapun dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Daftar nama peserta didik sebagai subjek penelitian; b) Hasil validasi para ahli; c) Angket respon

peserta didik; dan d) Foto-foto kegiatan.

H. Teknik Analisis Data

1. Skala Pengukuran

Skala pengukuran dalam penelitian ini adalah skala interval, yaitu Skala Likert. Menurut Kinnear dalam Husein Umar (2009), Skala Likert merupakan skala yang berkaitan dengan pernyataan mengenai sikap seseorang terhadap suatu hal, seperti setuju-tidak setuju, senang-tidak senang, atau baik-tidak baik. Penelitian ini menggunakan Skala Likert yang dimodifikasi menjadi empat tingkat (1–4).

Adapun bobot penilaian dalam skala ini adalah sebagai berikut:

4 = Sangat Setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

2. Uji Kelayakan

Pada perolehan data dihasilkan dari pengisian lembar angket validasi yang dilakukannya oleh para ahli dengan tujuannya guna mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Setelah angket diisi oleh ahli, maka nantinya akan diperoleh skor. Guna mengetahui tingkat kelayakan media diorama, maka skor yang diperoleh dari para ahli di konversikan dalam bentuk presentase dengan cara yaitu:

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dengan memakai rumus di atas sehingga dapat diketahuinya tingkat kelayakan media diorama dengan ketentuan yaitu:

Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Media

No	Skor dalam persen	Kategori kelayakan
1	< 21 %	Sangat tidak layak
2	21 - 40 %	Tidak layak
3	41 – 60 %	Cukup layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100 %	Sangat layak

Sumber : Ernawati dan Sukardiyono (2017:207)

3. Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010: 211) bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument”. Instrumen dikatakan valid apabila alat tersebut cocok untuk mengukur apa yang akan diukur. Untuk mengetahui validitas angket maka peneliti menggunakan rumus korelasi Product Moment dari Pearson. Uji validitas ini dilakukan dengan bantuan komputer SPSS for windows.

Untuk menafsirkan hasil uji validitas, kriteria yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan valid.
2. Jika nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$,maka butir instrumen dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh hasil soal angket menggunakan media Diorama:

Tabel 3.3 Hasil Validasi Lembar Soal Angket Respon Siswa

Item	T Hitung	Signifikan	Keterangan
P1	0,364	0,014	Valid
P2	0,423	0,004	Valid
P3	0,304	0,042	Valid
P4	0,380	0,010	Valid
P5	0,342	0,022	Valid
P6	0,290	0,054	Valid
P7	0,424	0,004	Valid
P8	0,296	0,048	Valid
P9	0,337	0,023	Valid
P10	0,365	0,014	Valid
P11	0,364	0,014	Valid
P12	0,411	0,005	Valid
P13	0,316	0,034	Valid
P14	0,314	0,035	Valid
P15	0,383	0,009	Valid

P16	0,368	0,013	Valid
P17	0,340	0,022	Valid
P18	0,356	0,016	Valid
P19	0,485	0,001	Valid
P20	0,301	0,044	Valid

Sumber : Analisis Data oleh Peneliti (2025)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa 20 item soal angket terbukti **Valid**.

b. Uji Reliabilitas

Arikunto (2010: 221) menyatakan bahwa “reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Reliabilitas berkaitan dengan masalah kepercayaan. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendisius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Setelah diperoleh r_{11} tersebut kemudian dikonsultasikan dengan nilai rtabel dengan taraf signifikan 5%. Kriteria yang digunakan adalah :

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan reliabel
2. Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka butir instrumen dinyatakan tidak reliable

Pengujian realibilitas koesinoner diuji dengan menggunakan bantuan program statistical package for social scince (SPSS) 22.0 for windows. Berdasarkan uji coba instrumen yang telah dilakukan diperoleh reliabilitas yang dipaparkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 3.4 Hasil Reliabilitas Soal Angket Respon Siswa**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,668	20

Sumber : Analisis Data oleh Peneliti di SPSS (2025)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap angket minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menggunakan media diorama, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar $0,668 > 0,288$ nilai R_{tabel} . Hal ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat dikategorikan **reliabel**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa angket yang terdiri atas beberapa item pertanyaan tersebut mampu mengukur variabel minat belajar siswa secara konsisten.

4. Uji Efektifitas

Mardiasmo (2017:134) mendefinisikan efektivitas sebagai tolak ukur yang menjadi tingkat keberhasilan suatu kejayaan suatu organisasi untuk mencapai tujuan, maka organisasi telah berjalan dengan efektif. Guna mengetahui tingkat efektifitas media diorama, maka skor yang diperoleh dari para ahli di konversikan dalam bentuk presentase dengan cara yaitu:

$$\text{Presentase efektifitas} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil penilaian dengan memakai rumus di atas sehingga dapat diketahuinya tingkat efektifitas media diorama dapat dilihat dari Tabel 3.5 Klasifikasi Rasio Efektivitas.

Tabel 3.5 Klasifikasi Rasio Efektivitas

Presentase	Kriteria
80% - 100%	Sangat Efektif
66% - 79%	Efektif
56% - 65%	Cukup Efektif
40% - 55%	Kurang Efektif
30% - 39%	Gagal

Sumber: Mahmudi, (2010)

Perhitungan tingkat efektivitas tersebut dapat dinilai dengan kriteria berikut :

- a) Presentase yang dicapai lebih besar dari 100% dinilai sangat efektif.
- b) Presentase yang dicapai sama dengan 100% dinilai efektif.
- c) Presentase yang dicapai antara 90-99% dinilai cukup efektif.
- d) Presentase yang dicapai antara 75-89% dinilai kurang efektif.
- e) Presentase yang dicapai kurang dari 75% dinilai tidak efektif.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 18 Juni 2025 dengan no surat 421.2/276/SDN.1-A/2025. Terjun kelapangan pada tanggal 18 sampai tanggal 20 juni 2025, yaitu hari rabu sampai hari jumat di SDN 01 Sintang. Sekolah yang di teliti di jalan Apang Semangai sintang, kabupaten sintang. Adapun jadwal pelaksanaan penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari/ tanggal	Waktu	Kegiatan
Rabu, 18 juni 2025	07.00 – 7.40	Meminta izin dan memberi surat penelitian kepada SDN 01 Sintang, serta kordinasi dengan kepala sekolah dan guru wali kelas 5 untuk penentuan jadwal penelitian.
Rabu, 18 juni 2025	08.00 – 10.10	Masuk kelas 5A mengajar dengan menggunakan media Diorama
Kamis, 19 juni 2025	08.00 – 10.10	Masuk kelas 5B mengajar dengan menggunakan media Diorama

Jumat, 20 juni 2025	07.00 – 08.00	Siswa kelas 5A mengisi dan menjawab angket
	09.00 – 10.00	Siswa kelas 5B mengisi dan menjawab angket
Jumat, 20 juni 2025	10.00 - 10. 15	Berpamitan karena sudah selesai pelaksanaan penelitian di sekolah.

Sumber: Jadwal Penelitian (2025)

B. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan media diorama ini menggunakan model pengembangan dan langkah-langkah ADDIE penelitian Reset and Development (R&D). Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, (2009: 2). Model ADDIE adalah metode yang dipakai dalam penelitian ini karena produk berupa media diorama dalam pembuatan dengan model yang simple, menarik, terstruktur, sistematis, dan bermanfaat bagi penggunanya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, Model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi: *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery* dan *Evaluations*.

Penelitian ini berfokus hanya untuk penelitian dan pengembangan media diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 SDN 1

Sintang dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan media diorama ini sebelumnya sudah dirancang terlebih dahulu dengan semenarik mungkin supaya siswa tertarik dan lebih semangat lagi untuk belajar pada pembelajaran IPAS pada materi flora dan fauna. Hasil dari produk ini yaitu berupa media diorama yang akan dilakukan yaitu validasi pertama oleh dosen ahli media dan yang kedua oleh guru sebagai ahli materi. Setelah itu akan dilakukan uji coba skala kecil dan skala luas dengan jumlah siswa kelas 5A dan 5B sebanyak 46 siswa. Berikut adalah alur pengembangan media diorama berdasarkan model ADDIE.

1. *Analysis (Analisis)*

Analisis identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi siswa dalam ketertarikan mempelajari materi IPAS. Pada tahap analisis ini yang dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, mencakup analisis terhadap karakteristik siswa, materi pelajaran IPAS yang sesuai, kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka), sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah, serta mengidentifikasi permasalahan yang di sekolah yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi bahwa dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan penggunaan media yang interaktif untuk meningkatkan keaktifan, ketelitian, dan pemahaman siswa secara menyeluruh, karena untuk keterlibatan siswa akan ikut serta dalam pembelajaran masih kurang, Mereka

cukup aktif bertanya dan menjawab, meskipun partisipasi masih perlu ditingkatkan keaktifan siswa tergantung pada mata pelajaran tertentu dan untuk pada pembelajaran IPAS tergolong kurang aktif, sehingga membutuhkan media yang dapat meningkatkan minat ketertarikan siswa pada pembelajaran khususnya pembelajaran IPAS dan dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan penggunaan media yang interaktif untuk meningkatkan keaktifan, ketelitian, dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat belajar siswa. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa media diorama untuk Meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Media diorama ini merupakan media yang memberikan variasi pada proses pembelajaran yang melibatkan siswa, media diorama ini mampu mengintegrasikan materi IPAS terkhusus pada materi flora dan fauna dengan mengajak siswa terlibat aktif siswa pada saat menggunakan media diorama sehingga membuat informasi materi yang disampaikan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa di bandingkan media dengan buku pelajaran IPAS karena untuk media diorama sendiri yang belum pernah digunakan pada pembelajaran IPAS sendiri.

2. *Design (Desain)*

Pada tahap desain ini dihasilkan rancangan sebuah media pembelajaran berupa media diorama, memiliki tujuan yang merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang suatu produk pengembangan media diorama. Adapun tahapan yang akan dilakukan dalam menentukan hasil desain yaitu sebagai berikut:

a. Menentukan materi

Langkah awal dalam proses desain media diorama adalah menentukan materi pelajaran yang akan disampaikan melalui media tersebut. Materi ini akan disesuaikan dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran. Peneliti memilih materi IPAS bab 6 karakteristik geografis wilayah indonesia bagian “b. Karakteristik hayati di indonesia 1. Keragaman flora diindonesia ; 2. Keragaman fauna diindonesia”. Penentuan materi ini penting agar isi diorama dapat merepresentasikan konsep atau informasi yang ingin disampaikan kepada siswa.

b. Menyesuaikan materi dengan media

Setelah materi ditentukan, tahap berikutnya adalah menyesuaikan isi materi dengan bentuk visual diorama. Artinya, setiap konsep atau informasi dari materi diubah ke dalam bentuk visual yang dapat divisualisasikan dalam bentuk miniatur atau gambar 2 dimensi. Dan berdasarkan analisis kurikulum, materi dan kebutuhan siswa maka akan ditemukan kebutuhan siswa.

Setelah itu dilakukan penyesuaian antara materi dan media pembelajaran yang akan digunakan. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Materi yang digunakan berdasarkan referensi buku siswa.

c. Menyusun kerangka atau bentuk dasar dalam media diorama

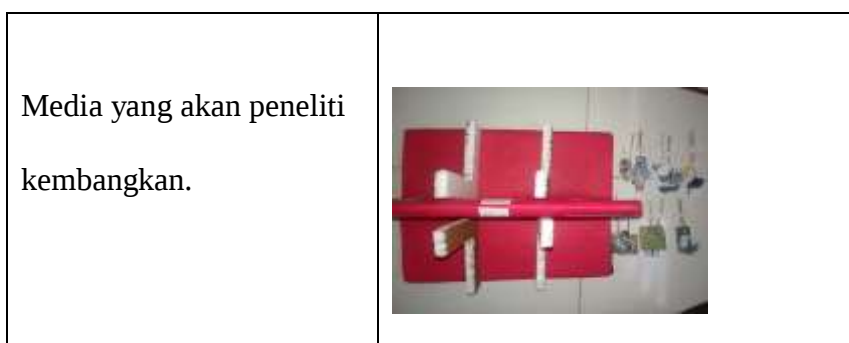
Setelah materi dan visualisasi dirancang, langkah berikutnya adalah menyusun kerangka atau bentuk dasar diorama, yaitu menentukan bentuk fisik media diorama, seperti ukuran, tata letak elemen visual, dan orientasi tampilan. Untuk diorama 2 dimensi yaitu jenis diorama lipat, bentuk dasar ini berupa permukaan datar dari kardus dan styrofoam yang dibagi menjadi 2 bagian sesuai dengan isi materi. Pada tahap ini juga disusun rancangan kasar posisi objek dan desain komposisi tampilan secara keseluruhan. Berikut langkah-langkah pembuatan media diorama:

a.) Menyiapkan Alat dan Bahan

- 1.) Kardus (sebagai alas dasar)
- 2.) Styrofoam (untuk relief atau objek timbul)
- 3.) Kertas warna, gambar print, cat air/crayon
- 4.) Lem, gunting, cutter, penggaris
- 5.) Alat tulis (pensil, spidol)

- b.) Membuat gambar dan membentuk sketsa diorama di atas kardus dan sterofom, termasuk posisi objek seperti hewan (fauna), tumbuhan (flora), pohon, dan komponen-komponen pendukung lainnya sesuai dengan materi.
- c.) Potong dan bentuk bahan-bahan (kertas, stereofom, kardus) menjadi objek-objek yang merepresentasikan elemen visual dari materi dengan menggunakan lem, gunting, dan lain-lain.
- d.) Cari komponen-komponen objek yang diperlukan sesuai materi lalu print out.
- e.) Tambahkan label/nama objek dan keterangan singkat agar siswa memahami setiap elemen yang ditampilkan.
- f.) Lakukan peninjauan untuk memastikan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Jika ada kekurangan, lakukan perbaikan atau penyempurnaan.

Berdasarkan langkah-langkah pembuatan media diorama, maka peneliti pengembangan media pembelajaran berupa media diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 di SDN 01 Sintang.



Gambar 4.1 Media Diorama

3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan adalah tahap lanjutan dari tahap desain yang setelah dirancang menjadi sebuah media pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pengembangan, yaitu:

a. Uji kelayakan/validasi

Media yang telah selesai dikembangkan selanjutnya melewati tahap uji kelayakan atau validasi untuk memastikan efektivitasnya sebelum digunakan dalam pelaksanaan penelitian di sekolah. Pada tahap ini, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi terhadap media diorama yang dibuat serta instrumen penelitian yang akan digunakan. Proses validasi ini melibatkan tiga orang validator, yaitu satu dosen dan dua guru kelas V. Validasi terhadap media diorama dan instrumen penelitian dilakukan oleh dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, sedangkan validasi materi pada media diorama dilakukan oleh wali kelas 5A dan 5B SDN 01 Sintang.

1. Uji kelayakan/validasi ahli media

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk menilai kualitas media diorama sebagai media pembelajaran. Dalam proses ini, ahli media diminta untuk memberikan penilaian terhadap media diorama yang telah dikembangkan guna mendukung pembelajaran IPAS. Hasil dari validasi media tersebut disajikan dalam bentuk Tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Hasil Data Validasi Ahli Media

N o	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
1	Tampilan Visual	Warna, tata letak, dan estetika menarik perhatian siswa	4
2	Desain Media	Ukuran dan bentuk diorama sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	5
3	Kesesuaian Isi	Isi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan dan materi IPAS	4
4	Kemudahan Digunakan	Media mudah digunakan oleh guru dan dipahami oleh siswa	4
5	Daya Tarik	Media dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa	4
6	Ketahanan dan Keawetan	Media cukup kuat untuk digunakan berkali-kali	3
7	Kesesuaian dengan Usia dan Karakteristik Siswa	Media sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik siswa SD	5
8	Kejelasan Informasi	Informasi dalam diorama jelas dan mudah dipahami	4
9	Kreativitas dan Inovasi	Media menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi	4
10	Kesesuaian dengan Kurikulum	Media mendukung capaian pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka	5
Total skor			42
Persentase Kelayakan = $\frac{42}{50} \times 100\%$			84%

Sumber: Analisis Data Validasi Ahli Media oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi yang diberikan oleh ahli media, diperoleh persentase skor sebesar 84% yang termasuk dalam kategori **sangat layak** dengan saran dan komentar dari ahli media bahwa “media diorama sudah cukup baik, namun perlu

perhatikan spesies fauna dan flora di sesuaikan dengan kurikulum untuk kelas tersebut”. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan dinilai efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus pada **Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Media**. Dengan demikian, pengembangan media telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu memperoleh respon positif dari ahli media sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

2. Uji kelayakan/validasi instrumen penelitian

Uji kelayakan atau validasi instrumen penelitian dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki kualitas yang baik dan sesuai dengan tujuan pengumpulan data. Validasi ini mencakup aspek keterbacaan, kejelasan, relevansi isi, serta kesesuaian dengan indikator yang ingin diukur. Instrumen penelitian yang di validasi mencakup validasi instrumen observasi, validasi instrumen angket respon siswa, dan validasi instrumen angket respon guru.

Instrumen penelitian divalidasi menilai apakah instrumen tersebut layak digunakan dalam konteks penelitian pengembangan media diorama pada pembelajaran IPAS. Penilaian dari validator menjadi dasar untuk merevisi dan

menyempurnakan instrumen sebelum digunakan dalam uji coba kepada peserta didik. Hasil dari validasi instrumen disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Data Validasi Instrumen Observasi

N o	Indikator Penilaian	Skor
1	Instrumen observasi sudah sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan media diorama.	4
2	Indikator dalam instrumen observasi mencerminkan aspek minat belajar siswa.	4
3	Bahasa yang digunakan dalam instrumen observasi mudah dipahami oleh guru atau pengamat.	5
4	Kalimat dalam instrumen observasi mudah dipahami	4
5	Butir-butir observasi mencakup berbagai aspek minat belajar, seperti perhatian, ketertarikan, dll.	4
6	Instrumen hanya menilai sebagian kecil aspek minat belajar siswa.	3
7	Format penyajian instrumen observasi memudahkan dalam pengisian dan penilaian.	4
8	Penyajian instrumen observasi sistematis.	3
9	Instrumen dapat digunakan oleh guru untuk memantau perubahan minat belajar siswa secara akurat.	4
10	Instrumen observasi ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPAS berbasis media diorama.	4
Total skor		39
Persentase Kelayakan = $\frac{39}{50} \times 100\%$		78%

Sumber: Analisis Data Instrumen Validasi Observasi oleh peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi instrumen observasi yang telah dilakukan oleh ahli, diperoleh persentase skor sebesar 78% yang termasuk dalam kategori **layak**. Hasil menunjukkan bahwa instrumen observasi dinilai cukup efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus pada **Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Media**. Dengan demikian, instrumen tersebut telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu memperoleh penilaian dari ahli sebagai dasar kelayakan untuk diterapkan dalam kegiatan penelitian.

Tabel 4.4
Hasil Data Validasi Instrumen angket respon siswa

N o	Indikator Penilaian	Skor
1	Butir-butir angket telah sesuai dengan indikator minat belajar siswa.	4
2	Butir angket mencerminkan aspek minat belajar yang hendak diukur.	4
3	Bahasa yang digunakan dalam angket mudah dipahami oleh siswa SD kelas 5.	4
4	Terdapat beberapa pernyataan yang sulit dipahami oleh siswa.	3
5	Skala penilaian pada angket telah sesuai dan relevan dengan karakter siswa.	4
6	Skala angket terlalu rumit untuk digunakan oleh siswa SD.	4
7	Pernyataan dalam angket sudah mencakup aspek afektif minat belajar.	5
8	Angket ini belum menggambarkan minat belajar siswa secara menyeluruh.	4

9	Pernyataan positif dan negatif dalam angket sudah seimbang dan proporsional.	4
10	Angket ini kurang layak digunakan dalam menilai minat belajar siswa SD.	4
Total skor		40

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{40}{50} \times 100\% \quad \mathbf{80\%}$$

Sumber : Analisis Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi instrumen angket respons siswa yang telah dilakukan oleh ahli, diperoleh persentase skor sebesar 80% yang termasuk dalam kategori **layak**. Hasil menunjukkan bahwa instrumen angket respons siswa dinilai efektif dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus pada **Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Media**. Dengan demikian, instrumen tersebut telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu memperoleh penilaian dari ahli sebagai dasar kelayakan untuk diterapkan dalam kegiatan penelitian.

3. Uji kelayakan/validasi ahli materi

Uji kelayakan atau validasi oleh ahli materi bertujuan untuk menilai sejauh mana isi dari media pembelajaran, dalam hal ini media diorama, sesuai dengan standar kurikulum dan tujuan pembelajaran. Validasi ini dilakukan oleh dua ahli

materi yang memiliki kompetensi di bidang materi yang diajarkan, yaitu IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Dalam proses validasi, ahli materi menilai beberapa aspek penting seperti kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, kebenaran isi, kedalaman dan keluasan materi, serta keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel Tabel 4.5 dan Tabel 4.6

Tabel 4.5 Hasil Data Validasi Ahli Materi Validator 1

N o	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
1	Tampilan Visual	Warna, tata letak, dan estetika menarik perhatian siswa	4
2	Desain Media	Ukuran dan bentuk diorama sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	4
3	Kesesuaian Isi	Isi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan dan materi IPAS	5
4	Kemudahan Digunakan	Media mudah digunakan oleh guru dan dipahami oleh siswa	4
5	Daya Tarik	Media dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa	4
6	Ketahanan dan Keawetan	Media cukup kuat untuk digunakan berkali-kali	4
7	Kesesuaian dengan Usia dan Karakteristik Siswa	Media sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik siswa SD	4
8	Kejelasan Informasi	Informasi dalam diorama jelas dan mudah dipahami	4
9	Kreativitas dan Inovasi	Media menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi	5
10	Kesesuaian dengan Kurikulum	Media mendukung capaian pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka	4

42

Total skor

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{42}{50} \times 100\%$$

84%

 Sumber : Analisis Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang telah tersaji pada media diorama oleh validator ahli materi pertama, diperoleh persentase nilai sebesar 84% dengan kategori **sangat Layak** dan keterangan tidak perlu revisi. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus pada **Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Media**. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan berhasil mencapai tujuannya sebagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.6 Hasil Data Validasi Ahli Materi Validator 2

N o	Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor
1	Tampilan Visual	Warna, tata letak, dan estetika menarik perhatian siswa	5
2	Desain Media	Ukuran dan bentuk diorama sesuai dengan kebutuhan pembelajaran	4
3	Kesesuaian Isi	Isi yang ditampilkan sesuai dengan tujuan dan materi IPAS	5
4	Kemudahan Digunakan	Media mudah digunakan oleh guru dan dipahami oleh siswa	5
5	Daya Tarik	Media dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa	4
6	Ketahanan dan Keawetan	Media cukup kuat untuk digunakan berkali-kali	4
7	Kesesuaian dengan Usia dan Karakteristik Siswa	Media sesuai dengan tahap perkembangan dan karakteristik siswa SD	5

8	Kejelasan Informasi	Informasi dalam diorama jelas dan mudah dipahami	4
9	Kreativitas dan Inovasi	Media menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam penyajian materi	5
10	Kesesuaian dengan Kurikulum	Media mendukung capaian pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka	4
Total skor			45

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{45}{50} \times 100\% \quad \mathbf{90\%}$$

Sumber : Analisis Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil validasi materi yang telah diberikan oleh validator ahli materi kedua, diperoleh persentase nilai sebesar 90% dengan kategori **sangat layak** dan keterangan tidak perlu revisi. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus pada **Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Media**. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan berhasil mencapai tujuannya sebagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan implementasi merupakan proses uji coba terhadap produk media pembelajaran berupa diorama yang telah dinyatakan valid oleh tim ahli. Implementasi ini dilaksanakan di SDN 01 Sintang dengan melibatkan peserta didik kelas 5A dan 5B dalam pembelajaran IPAS Bab 6, khususnya pada submateri "Karakteristik Hayati di Indonesia", yang meliputi (1) Keragaman Flora di Indonesia dan (2) Keragaman Fauna di Indonesia. Kelas 5A terdiri dari 27 peserta didik

(13 laki-laki dan 14 perempuan), sedangkan kelas 5B terdiri dari 18 peserta didik (10 laki-laki dan 8 perempuan). Berikut data nama siswa kelas 5A dan 5B sebagai berikut.

Pelaksanaan kegiatan implementasi dilakukan secara tatap muka selama dua pertemuan. Pertemuan pertama mencakup pengenalan media diorama dan penyampaian materi dengan menggunakan media tersebut. Bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran berupa dokumentasi foto menunjukkan aktivitas peneliti saat menyampaikan materi menggunakan media diorama, yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. 2
Penyampaian Materi Dan Pengenalan Media Diorama 5A dan 5B



Gambar 4. 3
Penggunaan Media Diorama dikelas 5A dan 5B

Sementara pada pertemuan kedua, dilakukan pengisian angket oleh peserta didik untuk mengetahui respon mereka terhadap media diorama yang digunakan. Bukti-bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran berupa dokumentasi foto menunjukkan aktivitas saat pengisian angket oleh peserta didik respon mereka terhadap media diorama yang telah digunakan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. 4
Pengisian angket oleh siswa dikelas 5A dan 5B

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan, respon peserta didik menunjukkan antusiasme dan peningkatan pemahaman terhadap materi dengan diperoleh hasil penilaian efektivitas media pembelajaran diukur melalui angket respon siswa pada uji skala terbatas dan skala besar. Uji skala terbatas dilakukan pada sedikit siswa untuk melihat respon awal, sedangkan uji skala besar dilakukan pada lebih banyak siswa untuk menilai efektivitas secara menyeluruh.

1.) Uji skala kecil

Produk yang telah melewati tahap validasi dan telah selesai melakukan revisi selanjutnya akan dicobakan di kelas lima. Tujuan uji kelompok kecil ini yaitu untuk mengetahui respon ketertarikan siswa

terhadap media pembelajaran diorama. Uji coba ini akan dilakukan dengan memberikan angket untuk menilai ketertarikan media pembelajaran diorama. Analisis data dari uji coba skala kecil ini diperoleh dari instrumen angket keefektifan media pembelajaran diorama untuk respon siswa kelas 5B.

Tabel 4.7 Hasil efektifitas angket respon Siswa Kelas 5B

NO	NAMA SISWA	Skor Total
1	A	56
2	ANK	59
3	EG	48
4	FA	50
5	FM	50
6	FRA	52
7	FA	52
8	GF	50
9	HZ	49
10	LP	46
11	MAG	50
12	PPR	51

13	RR	54
14	RH	54
15	RNN	49
16	SHN	60
17	SN	58
18	ZFN	58
Total skor		946
		69, 55 %
Persentase Efektifitas = $\frac{946}{1.360} \times 100 \%$		

Sumber : Analisis Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil angket di atas diperoleh persentase tingkat pencapaian keefektifan media diorama yaitu 69,55% dengan kategori **efektif**. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus pada **Tabel 3.5 klasifikasi Rasio Efektifitas**. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2.) Uji skala besar

Uji coba lapangan yang akan dilakukan dengan seluruh siswa kelas 5A. Uji coba skala besar dilakukan untuk menilai efektivitas secara

menyeluruh terhadap penggunaan media pembelajaran diorama. Berikut ini adalah hasil angket yang sudah diisi oleh 45 siswa kelas 5A dan 5B.

Tabel 4.8 Hasil efektifitas angket respon Siswa Kelas 5A

NO	NAMA SISWA	Skor Total
1	ALF	56
2	AN	60
3	ASJP	58
4	BR	53
5	BPK	53
6	CWTA	57
7	DAN	53
8	DNAS	59
9	FFH	51
10	GMS	51
11	GN	56
12	GVN	58
13	GFA	59
14	G	52

15	HAD	51
16	JTN	52
17	KGP	54
18	KAN	50
19	KPR	57
20	MFN	48
21	NNK	57
22	NIR	57
23	NAN	53
24	RFD	55
25	RZM	47
26	SG	49
27	VMC	48

1.512**Total skor****70%**

$$\text{Persentase Efektifitas} = \frac{1.512}{2.160} \times 100\%$$

Sumber : Analisis Data oleh Peneliti (2025)

Berdasarkan hasil angket di atas diperoleh persentase tingkat pencapaian keefektifan media diorama yaitu 70% dengan kategori **efektif**. Hasil ini diperoleh dengan menggunakan rumus pada **Tabel 3.5 klasifikasi Rasio Efektifitas**. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemudian berdasarkan hasil observasi setelah pembelajaran IPAS menggunakan media diorama menunjukkan tingkat keterlibatan siswa sangat baik, dilihat dari keaktifan siswa bertanya dan menjawab pertanyaan. Secara keseluruhan, siswa baik kelas 5A maupun kelas 5B telah menunjukkan kemauan dan ketertarikan untuk belajar dan berkerja sama dengan bantuan penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS. Peningkatan nilai ini menunjukkan bahwa media diorama berperan dalam memudahkan peserta didik memahami materi membuat siswa lebih tertarik pada pembelajaran IPAS.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Berdasarkan tahap implementasi, media diorama perlu adanya evaluasi. Evaluasi merupakan tahap akhir dalam model penelitian pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai keberhasilan dari seluruh proses yang telah dilakukan. Pada penelitian ini, evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media diorama yang dikembangkan efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN 01 Sintang. Hasil evaluasi diperoleh melalui beberapa

tahapan, yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi, dan angket respon peserta didik. Berdasarkan data yang dikumpulkan dari seluruh proses tersebut, media diorama dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian pengembangan media diorama berhasil mendukung proses pembelajaran secara efektif.

C. Hasil Pengembangan

Hasil dari penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa diorama yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SD pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media pembelajaran berbasis diorama ini sebelumnya belum pernah digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS di kelas V. Berdasarkan hasil observasi, peneliti melihat perlunya inovasi media pembelajaran untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media diorama sebagai alternatif media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan variasi serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengembangan media ini dilakukan melalui model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, dan (5) Evaluasi. Setiap tahap dilakukan secara sistematis guna menghasilkan media yang layak, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru di SDN 01 Sintang.

Pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan melakukan analisis kebutuhan. Dari hasil analisis tersebut diketahui bahwa belum pernah ada media pembelajaran berupa diorama yang digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya di kelas V SDN 01 Sintang. Selanjutnya, peneliti menganalisis tema dan kompetensi dasar (KD) yang relevan dan dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran berbasis modul yang disusun oleh pihak sekolah atau wali kelas. Diketahui pula bahwa SDN 01 Sintang telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sehingga pengembangan media disesuaikan dengan pendekatan yang berpihak pada siswa.

Setelah tahap analisis, peneliti melanjutkan ke tahap desain media diorama, dengan menentukan visualisasi gambar, ukuran media, komponen-komponen isi, serta bahan-bahan yang akan digunakan. Media diorama yang dikembangkan terbuat dari bahan kardus dan sterofoam, dan dibagi menjadi dua bagian utama sesuai dengan isi materi IPAS yang diajarkan. Salah satu tahapan penting dalam desain ini adalah merancang isi materi secara visual ke dalam bentuk diorama yang menarik dan edukatif.

Setelah media selesai dibuat, dilakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media dan kesesuaian isi materi yang akan diuji cobakan kepada siswa. Validasi dilakukan oleh tiga orang ahli, yaitu:

1. Dr. Hilarius Jago Duda, S.Si., M.Pd. (dosen Biologi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang) sebagai ahli media dan validasi instrumen penelitian,
2. Ibu Y. Remiyani, S.Pd. SD (guru kelas V A) sebagai ahli materi, dan
3. Bapak Josua F. Pardede, S.Pd. Gr. (guru kelas V B) juga sebagai ahli materi.

Setiap ahli memiliki penugasan yang berbeda: ahli media menilai aspek tampilan dan teknis media, sedangkan ahli materi menilai isi dan penyajian materi agar sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Berdasarkan hasil validasi:

- a. Penilaian dari ahli media memperoleh persentase rata-rata sebesar 84% dengan kategori sangat layak dan penilaian validasi instrumen observasi penelitian dari ahli memperoleh persentase rata-rata sebesar 78% dengan kategori layak ; penilaian validasi instrumen angket respon siswa penelitian dari ahli memperoleh persentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori layak.
- b. Penilaian dari ahli materi pertama memperoleh 84%, dan ahli materi kedua memperoleh 90%, keduanya juga termasuk dalam kategori sangat layak.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu menurut Hermayunita et al., (2024) media diorama sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 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 menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti diorama dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.

Data yang diperoleh dalam pengembangan ini terdiri dari data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui angket penilaian, sementara data kualitatif berasal dari kritik, saran, dan masukan dari para ahli yang digunakan untuk merevisi dan menyempurnakan produk. Tahap selanjutnya adalah implementasi media pembelajaran, yaitu melakukan uji coba produk di lapangan oleh siswa di kelas V SDN 01 Sintang untuk melihat keterlaksanaan media serta respon penggunaan terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, pada tahap evaluasi, dilakukan uji efektivitas dalam dua skala, yaitu skala kecil dan skala besar. Berdasarkan hasil angket, diperoleh persentase keefektifan media pada skala kecil sebesar 69,55% dan pada skala besar sebesar 70%, yang keduanya termasuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran diorama dinyatakan layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V SD.

D. Pembahasan Produk Akhir

Berdasarkan latar belakang masalah, maka pengembangan media diorama pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas 5 diuraikan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media diorama untuk mendukung pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SDN 01 Sintang

Proses pengembangan media diorama dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran IPAS serta kendala yang dihadapi siswa, seperti rendahnya keaktifan dan kurangnya minat belajar karena belum adanya media interaktif yang menarik. Lalu pada tahap perancangan (*design*), peneliti merancang media diorama dua dimensi berupa diorama lipat berbahan kardus dan styrofoam yang mudah digunakan, aman, dan sesuai dengan materi IPAS.

Selanjutnya, tahap pengembangan (*development*) dilakukan melalui proses pembuatan media berdasarkan desain yang sudah dirancang, disertai label/nama objek dan keterangan singkat. Media diuji coba secara awal untuk memperoleh validasi dari ahli. Pada tahap implementasi, media diorama digunakan dalam pembelajaran IPAS kepada siswa kelas 5A dan 5B SDN 01 Sintang melalui tiga pertemuan. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan uji kelayakan dan efektivitas media melalui angket dan observasi terhadap guru dan siswa.

2. Kelayakan dalam implementasi media diorama pada pembelajaran IPAS di SDN 01 Sintang

Media diorama dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS hasil penilaian validasi dari ahli media memperoleh persentase rata-rata

sebesar 84% dengan kategori **sangat layak** dan penilaian validasi instrumen observasi penelitian dari ahli memperoleh persentase rata-rata sebesar 78% dengan kategori **layak** ; penilaian validasi instrumen angket respon siswa penelitian dari ahli memperoleh persentase rata-rata sebesar 80% dengan kategori **layak**. Kemudian, hasil Penilaian validasi dari ahli materi pertama memperoleh 84%, dan ahli materi kedua memperoleh 90%, keduanya juga termasuk dalam kategori **sangat layak**.

Hasil implementasi juga menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara praktis oleh siswa dan membantu mereka dalam memahami dan tertarik aktif dalam pembelajaran IPAS. Guru dan siswa memberikan respon positif terhadap media, baik dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, maupun manfaatnya dalam meningkatkan pemahaman.

3. Keefektifitas penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas V di SDN 01 Sintang

Penggunaan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil angket skala kecil dan skala besar yang masing-masing memperoleh nilai 69,55% dan 70%, dan keduanya masuk dalam kategori **efektif**. Siswa merasa senang, fokus, tertarik, dan termotivasi saat mengikuti pembelajaran IPAS dengan media diorama. Keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran pun meningkat, menunjukkan bahwa media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan hasil ini, media diorama dapat

dinyatakan **efektif** dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPAS, khususnya di kelas V SDN 01 Sintang.

Hasil penelitian ini yang telah dilakukan oleh peneliti sejalan dengan hasil penelitian terdahulu menurut Hermayunita et al., (2024) media diorama sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 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 menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti diorama dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS.