



Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kelas III SDN 1 Lembahsari Tahun Ajaran 2025/2026

Rizkawati^{1*}, Muhammad Erfan¹, Fitri Puji Astria¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2367>

Article Info:

Received : 20 Juni 2026
Revised : 27 Juni 2026
Accepted : 03 Juli 2026
Published : 07 Juli 2026

Correspondence:

Rizkawati

Phone: +6281231765987

Abstract: This study aimed to develop a diorama learning media for the Science and Social Studies (IPAS) subject on the topic of metamorphosis for third-grade students at SDN 1 Lembahsari and to determine its feasibility and practicality. The study was motivated by the limited use of instructional media capable of visualizing the metamorphosis process concretely, making it difficult for students to understand the concept. The developed product was a metamorphosis diorama equipped with a wooden storage box and a user guide. This research employed the Research and Development (R&D) method using the Sugiyono (2013) development model. The research stages included identifying potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product testing, product revision, and final product development. The research subjects consisted of the third-grade teacher and students of SDN 1 Lembahsari. Data were collected through validation questionnaires completed by media experts and material experts, as well as response questionnaires from teachers and students. The collected data were analyzed using descriptive quantitative analysis. The results indicated that the developed diorama learning media achieved a feasibility score of 93.75% from the media expert and 88.8% from the material expert, both categorized as very feasible. The practicality test showed a teacher response score of 94.6% and a student response score of 96.93%, both categorized as very practical. Therefore, the developed diorama learning media on metamorphosis is considered feasible and practical for use in Science and Social Studies (IPAS) learning for third-grade elementary school students.

Keywords: Diorama Learning Media; Metamorphosis; Science and Social Studies (IPAS); Research and Development; Elementary School.

Citation: Rizkawati, Erfan, M., & Astria, F. P. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Kelas III SDN 1 Lembahsari Tahun Ajaran 2025/2026. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 3231-3243. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2367>

Pendahuluan

Ilmu pengetahuan alam dan social (IPAS) merupakan mata pelajaran penggabungan antara IPA dan IPS yang ada pada struktur kurikulum merdeka. IPAS dikatakan sebagai produk karena pembelajaran IPA dimuat dan disajikan berupa fakta, IPA sebagai proses merupakan cara untuk menganalisis gejala alam, dan IPS sebagai sikap yaitu upaya guna menanamkan sikap sosial (Melawati & Istianah, 2022). Menurut Rosman dalam Fanani (2022), IPAS merupakan mata pelajaran yang membahas tentang sifat dan karakteristik

mahluk hidup serta benda mati, berbagai fenomena yang terjadi di alam, dan hubungan atau interaksi di antara keduanya. Selain itu, pembelajaran IPAS juga mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang selalu berinteraksi dengan lingkungannya, termasuk dalam menghadapi berbagai permasalahan yang ada.

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di dalam kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka Belajar, dengan pendekatan yang lebih fleksibel dan

berfokus pada peserta didik, memberikan peluang kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang bermakna serta sesuai dengan kehidupan nyata (Ibrahim et al., 2024). Kurikulum merdeka menuntut untuk setiap mata pelajarannya dapat disajikan menarik sehingga mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik dan dapat melibatkan langsung peserta didik di dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Tercapainya kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru, salah satu perangkat pembelajaran tersebut yaitu media pembelajaran (Ariani & Sukmawarti, 2023).

Menurut Ariani dan Sukmawarti (2023), media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu guru menciptakan proses belajar yang menyenangkan serta menghindarkan siswa dari rasa bosan. Melalui media pembelajaran, guru dapat memperluas wawasan siswa karena berbagai jenis dan bentuk media dapat menjadi sarana penyampaian informasi dan pengetahuan. Salah satu materi dalam IPAS yang memerlukan pemahaman mendalam adalah metamorfosis pada makhluk hidup.

Metamorfosis merupakan proses biologis yang menunjukkan perubahan bentuk dan struktur organisme melalui beberapa tahapan pertumbuhan (Afnanin et al., 2024). Pemahaman peserta didik terhadap materi metamorfosis sangat penting karena materi ini menjadi dasar dalam memahami konsep pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada jenjang pembelajaran berikutnya. Apabila peserta didik tidak memahami konsep metamorfosis dengan baik, maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam memahami hubungan siklus hidup makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Usman Samatowa (2016), kurangnya pemahaman terhadap materi metamorfosis dapat menyebabkan rendahnya kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi proses perubahan bentuk pada makhluk hidup. Selain itu, peserta didik juga mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara konsep metamorfosis dengan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga diperlukan penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik agar konsep metamorfosis dapat dipahami dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran IPAS di kelas III SDN 1 Lembahsari, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Keterbatasan tersebut terlihat dari belum tersedianya media pembelajaran konkret atau tiga dimensi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti keterbatasan anggaran, waktu, serta belum optimalnya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, proses pembelajaran lebih

banyak menggunakan buku paket dan metode ceramah. Selanjutnya, hasil wawancara guru kelas III menunjukkan bahwa guru lebih sering memanfaatkan buku guru, buku siswa, serta metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan buku dan metode ceramah tersebut cukup membantu dalam penyampaian materi, namun belum mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi peserta didik, khususnya pada materi metamorfosis.

Penggunaan media pembelajaran yang didominasi oleh buku cenderung kurang mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan variatif bagi peserta didik karena penyajian materi lebih banyak berupa teks dan minim visual (Utami, 2021). Guru perlu memiliki kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui penggunaan media, metode, dan strategi pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik lebih termotivasi dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini penting dilakukan karena peserta didik pada kelas rendah masih cenderung membutuhkan benda-benda konkret untuk membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih mudah (Fauzy dkk., 2018). Berdasarkan hasil dokumentasi nilai evaluasi pembelajaran IPAS materi metamorfosis kelas III SDN 1 Lembahsari, diketahui bahwa sekitar 70% peserta didik memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor yaitu salah satunya kurangnya inovasi pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah saja dan terfokus kepada buku guru dan buku siswa. Dengan menggunakan metode ceramah dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan karena pembelajaran yang bersifat satu arah di mana peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Menurut Nasution dalam Kurniawan (2019) ketika siswa hanya menjadi pendengar pasif, mereka cenderung kurang terlibat dalam pemahaman materi secara mendalam. Dampak yang ditimbulkan yaitu peserta didik melakukan kegiatan lain seperti berbicara dengan temannya bahkan bermain di dalam kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Oleh karena itu penggunaan media sangatlah penting dalam suatu proses pembelajaran karena untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di dalam kelas sehingga pembelajaran terkesan tidak monoton dan mampu membantu proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan maksimal sehingga mampu mewujudkan tujuan pembelajaran. Sehingga perlunya sebuah media pembelajaran yang penggunaannya tidak harus menggunakan LCD dan laptop akan tetapi dapat memudahkan peserta didik

dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media diorama.

Pemilihan media diorama dalam penelitian ini didasarkan pada materi metamorfosis yang menjelaskan proses perubahan bentuk makhluk hidup secara bertahap sehingga memerlukan media yang mampu menampilkan visualisasi secara konkret. Menurut Erfan et al., (2021), kesesuaian dalam pemilihan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk diperhatikan oleh pendidik, sebagaimana pentingnya memilih metode pembelajaran yang tepat. Penggunaan media yang relevan dalam proses pembelajaran dapat membantu mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Bagi pendidik, media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengonkretkan konsep atau gagasan yang disampaikan serta meningkatkan motivasi peserta didik agar lebih aktif dalam belajar.

Media diorama dipilih karena memiliki karakteristik tiga dimensi yang mampu menampilkan objek secara lebih nyata sehingga peserta didik dapat mengamati tahapan metamorfosis dengan lebih mudah. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu lebih mudah memahami informasi apabila disajikan dalam bentuk nyata dan dapat diamati secara langsung (Kusmiati et al., 2024). Selain itu, pemilihan media diorama juga didasarkan pada hasil studi pendahuluan melalui penyebaran angket kepada 12 siswa mengenai media pembelajaran yang diinginkan, yaitu media gambar, video, dan diorama. Hasil angket menunjukkan bahwa 8 siswa lebih memilih media diorama karena media gambar sudah tersedia di buku pelajaran, sedangkan media video sudah sering digunakan dalam pembelajaran maupun belajar mandiri di rumah. Oleh karena itu, media diorama dipilih karena dianggap lebih menarik dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi peserta didik.

Menurut Yurnawilis (2022), media tiga dimensi yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat membantu membangkitkan pengalaman visual peserta didik serta melibatkan indera penglihatan dan perabaan. Hal tersebut karena media tiga dimensi dapat dibuat, digunakan, dan diamati secara langsung sehingga menyerupai bentuk aslinya. Selain itu, media diorama dapat diamati secara langsung oleh peserta didik sehingga membantu meningkatkan perhatian, minat belajar, dan pemahaman konsep. Media ini juga praktis digunakan karena tidak memerlukan perangkat elektronik seperti LCD maupun jaringan internet, sehingga lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Agustina (2021), menjelaskan bahwa media diorama merupakan media yang bisa memberikan

pengetahuan atau pemahaman yang bisa diperlihatkan secara langsung dari seluruh arah dan serupa dengan keadaan yang sebenarnya. Selain itu juga media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik (Wafa & Rizkyana, 2019). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama adalah gambaran tiga dimensi dari pemandangan atau adegan yang dibuat untuk merepresentasikan kejadian atau situasi sebenarnya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Nurmalia dan Fitriyeni (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama pada materi siklus hidup makhluk hidup mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Media diorama membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Meskipun demikian, penelitian tersebut berfokus pada penerapan media diorama dalam proses pembelajaran dan belum dilengkapi dengan sistem penyimpanan media maupun buku panduan penggunaan yang dapat mendukung kepraktisan penggunaan media.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Sya'diah et al., (2024), mengembangkan media pembelajaran interaktif diorama metamorfosis pada mata pelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama metamorfosis dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang membantu peserta didik memahami materi serta mendukung peningkatan hasil belajar. Akan tetapi, pengembangan media tersebut lebih menitikberatkan pada aspek interaktivitas dan visualisasi materi metamorfosis tanpa dilengkapi kotak penyimpanan media maupun buku panduan penggunaan yang terstruktur.

Berdasarkan hasil kajian penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa pengembangan media diorama telah banyak dilakukan dan terbukti efektif dalam membantu proses pembelajaran. Namun, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada aspek kelayakan, efektivitas, dan visualisasi media. Belum ditemukan pengembangan media diorama metamorfosis yang dilengkapi dengan kotak kayu penyimpanan media untuk menjaga kerapian dan keawetan media serta buku panduan penggunaan media yang dapat memudahkan guru dalam mengoperasikan media selama pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media diorama metamorfosis yang dilengkapi dengan kotak kayu penyimpanan dan buku panduan penggunaan sebagai bentuk pembaruan (*novelty*) yang membedakannya dari penelitian-penelitian sebelumnya. Sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, media

diorama perlu diuji kelayakannya agar diketahui apakah media tersebut sesuai digunakan sebagai media pembelajaran IPAS materi metamorfosis. Uji kelayakan meliputi aspek tampilan media, kesesuaian materi, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media dalam membantu proses pembelajaran. Selain itu, media juga perlu diuji kepraktisannya untuk mengetahui kemudahan penggunaan media oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam menyampaikan atau mengkomunikasikan materi, khususnya materi yang berkaitan dengan suatu proses, seperti proses metamorfosis pada hewan. Dengan adanya visualisasi dalam bentuk diorama, siswa diharapkan dapat melihat gambaran proses metamorfosis hewan secara lebih nyata dan terstruktur. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media diorama pada materi metamorfosis untuk siswa kelas III SDN 1 Lembahsari guna menghasilkan media pembelajaran yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pengembangan media ini juga dilengkapi dengan kotak penyimpanan dan buku pedoman penggunaan sehingga dapat meningkatkan kepraktisan, kemudahan penggunaan, serta keawetan media dalam kegiatan pembelajaran

Metode

Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model Sugiyono (2013). Menurut Sugiyono (2013), metode penelitian Research and Development merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menciptakan atau menghasilkan suatu produk tertentu yang dapat digunakan untuk menguji kelayakan produk yang digunakan. Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Lembahsari yang terletak di Desa Lembahsari Kecamatan Batu Layar, Kabupaten Lombok Barat. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 1 Lembahsari. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket Sugiyono (2013) angket atau kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket validasi terdiri dari angket validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi materi oleh ahli materi dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap isi materi yang digunakan pada media, sedangkan validasi media oleh ahli media dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap media yang digunakan (Istiningsih et al., 2021). Angket kepraktisan produk terdiri dari angket respon guru dan angket respon siswa.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Validasi Media

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Aspek Tampilan Media	Desain media menarik	1	1
	Penyajian warna terlihat tepat	1	2
	Tata letak objek media rapih dan sesuai	2	3, 4
Aspek Kualitas Bahan Media	Bahan yang digunakan kuat, aman dan tahan lama	4	5, 6, 7, 8
Aspek Penyajian	Kesesuaian ukuran	1	9
	Kelengkapan media	2	10, 11
	Kualitas media	2	12, 13
	Kepraktisan media	2	14, 15

Sumber: Permata & Nugrahani (2023)

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan CP, indicator dan memenuhi tuntutan kurikulum.	3	1,2,3
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	1	4
Keakuratan	Kesesuaian materi dengan bab dan sub bab materi pembelajaran	1	5
	Kesesuaian materi dengan pengalaman peserta didik dalam kehidupan sehari-hari	1	6
Komunikatif	Kesesuaian konsep materi	1	7,8
	Materi mudah dipahami	1	9
	Kejelasan penyajian materi	1	10

Berorientasi Pada	Membangun pengetahuan peserta didik	2	11,12
Peserta Didik	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik	2	13,14
Kebahasaan	Bahasa yang jelas dan mudah dipahami	1	15
	Huruf yang jelas dan mudah dibaca	1	16
Keterbacaan	Kalimat sesuai dengan pemahaman siswa	2	17,18

Sumber: Permata & Nugrahani (2023)

Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Guru

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Aspek Materi	Kesesuaian materi yang mudah dipahami	2	1, 2
	Bahasa yang jelas dan mudah dipahami	2	3, 4
Aspek Media	Tampilan media yang menarik sesuai dengan warna, konsep, ukura dan desain	4	5, 6, 7, 8
Aspek Pembelajaran	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi	1	9
	Meningkatkan keaktifan memahami konsep dan pembelajaran menjadi menyenangkan	3	10, 11, 12
Aspek Penggunaan	Mudah digunakan dalam pembelajaran	1	13
	Media dapat digunakan berulang kali	2	14, 15

Sumber: zulkifli (2023)

Tabel 4. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
Tampilan Media	Media menarik	1	1
	Kesesuaian warna	1	2
	Kejelasan bentuk objek	1	3
Minat Belajar	Memudahkan siswa memahami materi	3	4, 5, 6
Penggunaan media	Meningkatkan minat belajar siswa	3	7, 8, 9
	Kemudahan penggunaan	1	10
	Membantu mengikuti pelajaran	2	11,12

Sumber: Zulkifli (2023)

Teknik analisis data dalam penelitian ini disesuaikan dengan jenis data yang akan diperoleh. Data yang diperoleh berupa hasil validasi ahli dan angket respon guru dan siswa dari hasil validasi menggunakan skala likert dengan skor penilaian 1 sampai 5. Hasil dari jawaban responden akan dikonversikan menggunakan rumus perhitungan rata-rata menurut (Sugianto et al., 2025) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Presentase Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah Skor yang diperoleh

$\sum xi$ = Jumlah Skor Maksimum

kriteria penskoran dari semua komponen yang ada dalam angket penilaian yang dibuat yang akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media serta umpan balik dari guru dan peserta didik. Kelayakan media diorama

materi metamorfosis dapat dikategorikan layak apabila skor penilaian mencapai kategori baik dan sangat baik.

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media diorama pada mata Pelajaran IPAS materi metamorfosis kelas III. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) model Sugiyono (2013) yang bertujuan untuk menghasilkan media diorama materi metamorfosis untuk siswa kelas III SDN 1 Lembahsari. Untuk mengetahui kelayakan media diorama dilakukan uji validasi ahli media dan materi dan untuk mengetahui kepraktisan media diorama dilakukan uji respon guru dan siswa kelas III SDN 1 Lembahsari.

Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menguji kelayakan materi IPAS yang terdapat dalam media diorama yang telah dikembangkan. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk mengetahui bahwa materi yang

disajikan dalam media diorama telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, benar secara konsep, serta mudah dipahami oleh peserta didik. Proses validasi dilakukan oleh salah satu dosen Program Studi PGSD Universitas Mataram, yaitu Dr. Ilham Handika, M.Pd. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket berskala likert 1-5

yang mencakup beberapa aspek, yaitu aspek kesesuaian materi, aspek keakuratan, aspek komunikatif, aspek berorientasi pada peserta didik, aspek kebahasaan, dan aspek keterbacaan. Berikut hasil penilaian oleh ahli materi:

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Aspek	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
Kesesuaian Materi	17	88,8%	Sangat Layak
Keakuratan	18		
Komunikatif	10		
Berorientasi pada Peserta Didik	17		
Kebahasaan	10		
Keterbacaan	8		

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi terhadap media diorama pada materi metamorfosis, diperoleh skor sebesar 80 dari skor maksimal 90. Hasil tersebut menunjukkan persentase kelayakan sebesar 88,8% sehingga media diorama yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa media diorama telah memenuhi aspek kelayakan materi, baik dari segi kesesuaian isi, penyajian materi, maupun keterkaitannya dengan pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar.

Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menguji kelayakan media diorama yang telah dikembangkan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Proses validasi dilakukan oleh salah satu dosen Program Studi PGSD Universitas Mataram, yaitu Muhammad Sobri, S.Pd., M.Pd. Penilaian dilakukan dengan pengisian angket berskala likert 1-5 adapun aspek yang dinilai meliputi aspek tampilan media, aspek kualitas bahan media, dan aspek penyajian media. Berikut hasil penilaian dari ahli media;

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Ahli Media

Aspek	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
Aspek Tampilan Media	41	93,75%	Sangat Layak
Aspek Penyajian	25		
Kualitas Bahan yang digunakan	9		

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media, media diorama memperoleh skor sebesar 75 dari skor maksimal 80. Hasil tersebut menunjukkan persentase kelayakan sebesar 93,75%, sehingga media diorama yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai tersebut menunjukkan bahwa media diorama telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan media, kualitas bahan media, dan penyajian media

Uji Kepraktisan

Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui reson angket yang diberikan kepada guru dan siswa kelas III yang menggunakan media diorama. Angket siswa dilakukan uji coba yang digunakan yaitu uji coba skala karena keterbatasan kecil karena dalam penelitian ini

untuk menguji kepraktisan melibatkan 12 siswa dan 1 guru kelas III.

Respon Guru Wali Kelas III

Setelah pelaksanaan pembelajaran, peneliti memberikan lembar angket kepada guru wali kelas III untuk memperoleh respon terhadap penggunaan media diorama. Angket tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan pengalaman guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penilaian pada angket respon guru meliputi empat aspek, yaitu aspek materi, aspek media, aspek pembelajaran, dan aspek penggunaan. Hasil penilaian yang diberikan oleh Ibu Munkaramah, S.Pd. selaku wali kelas III SDN 1 Lembahsari dapat pada table berikut;

Tabel 3 Respon Guru Terhadap Media Diorama

Aspek	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
Materi	17	94,6%	Sangat Praktis
Media	19		
Pembelajaran	20		
Penggunaan	15		

Berdasarkan hasil angket respon guru yang disajikan pada Tabel 4.5, media diorama memperoleh skor sebesar 71 dari skor maksimal 75 dengan persentase sebesar 94,6%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS pada materi metamorfosis di kelas III SDN 1 Lembahsari. Persentase yang tinggi ini mengindikasikan bahwa media diorama memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, baik bagi guru maupun peserta didik.

Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dibagikan kepada 12 peserta didik dikelas III SDN 1 Lembahsari. Angket tersebut diberikan dengan tujuan untuk memperoleh data dan informasi mengenai tingkat kepraktisan media diorama berdasarkan pengalaman langsung peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran. Pengisian angket dilakukan setelah peserta didik menggunakan dan mengamati media diorama sehingga mereka dapat

memberikan penilaian yang sesuai dengan pengalaman belajar yang telah diperoleh.

Melalui angket respon yang diberikan, peserta didik diminta untuk menilai beberapa aspek penggunaan media diorama, seperti kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, kejelasan materi, serta manfaat media dalam membantu memahami materi metamorfosis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil angket yang telah diisi oleh 12 peserta didik, media diorama memperoleh persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dalam penggunaannya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama dapat diterima dengan sangat baik oleh peserta didik kelas III SDN 1 Lembahsari serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4. Respon Peserta Didik

Aspek	Rata - Rata Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
Tampilan Media	14,583	96,93%	Sangat Praktis
Minat Belajar	29		
Penggunaan	15,666		

Pengembangan media diorama pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) model Sugiyono (2013) yang bertujuan untuk menghasilkan media diorama materi metamorfosis untuk siswa kelas III SDN 1 Lembahsari. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Lembahsari yang berjumlah 12 peserta didik.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan 7 dari 10 tahapan pengembangan yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk. Dari data hasil setiap tahapan prosedur yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut;

Potensi dan Masalah

Menurut Sugiyono (2013) Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi kemudian semua potensi akan berkembang menjadi masalah bila kita tidak dapat mendayagunakan potensi-potensi tersebut.

Masalah yang terdapat di kelas III SDN 1 Lembahsari yaitu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar yang masih terbatas dapat membuat pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak serta kurang menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Sehingga, media diorama

pada materi metamorfosis dikembangkan dapat dijadikan potensi untuk membantu peserta didik kelas III SDN 1 Lembahsari memahami proses perubahan bentuk makhluk hidup secara lebih konkret. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sejalan dengan pendapat Mardatillah et al., (2023) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar. Dalam materi metamorfosis, penggunaan media pembelajaran yang konkret sangat diperlukan karena peserta didik perlu memahami tahapan perubahan bentuk makhluk hidup yang berlangsung secara berurutan.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran pada materi metamorfosis menyebabkan peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang nyata. Padahal, media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu peserta didik memahami konsep yang dipelajari serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Zaki et al., (2023) bahwa media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar karena dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik dan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, peneliti mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan sebagai dasar dalam pengembangan media diorama pada materi metamorfosis. Pengumpulan informasi dilakukan berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 1 Lembahsari dan studi literatur. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas III SDN 1 Lembahsari masih didominasi oleh penggunaan buku guru dan buku siswa. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam memahami materi metamorfosis yang memerlukan visualisasi tahapan perubahan bentuk makhluk hidup secara jelas. Selain itu, Azzahrah et al. (2023), menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan konkret mampu meningkatkan semangat belajar, kreativitas, serta motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian Mustaqimah & Astuti (2024), yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena membantu mereka memahami materi secara lebih jelas dan nyata. Selain itu, Darmawan & Firdaus (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena materi yang sebelumnya sulit dipahami menjadi lebih menarik dan mudah dipelajari.

Desain Produk

Desain produk dalam pembuatan media diorama menggunakan miniatur metamorfosis hewan. Alasan menggunakan miniatur metamorfosis hewan tersebut adalah karena miniatur merupakan salah satu media tiga dimensi yang mana dalam hal ini sangat cocok dengan media diorama yang juga merupakan model pemandangan tiga dimensi skala kecil. Pemandangan tiga dimensi skala kecil bertujuan untuk mempresentasikan proses metamorfosis secara visual dan realistis dalam skala kecil.

Media diorama yang dikembangkan memiliki ciri khas berupa miniatur hewan, kotak akrilik, kotak kayu penyimpanan dan buku panduan yang di hias sedemikian rupa untuk menarik minat belajar siswa. Pada setiap tahapan metamorfosis yang terdapat dalam media diorama diberikan keterangan yang disusun secara sistematis dan mudah dibaca. Penyajian keterangan pada setiap tahap bertujuan agar peserta didik dapat memahami urutan perubahan bentuk hewan secara lebih jelas, mengetahui proses yang terjadi pada setiap fase, serta membedakan tahapan metamorfosis yang satu dengan yang lainnya. Penyusunan informasi secara runtut ini membantu peserta didik memperoleh pemahaman konsep yang lebih baik karena materi disajikan secara konkret dan terstruktur. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian oleh Ariani dan Sukmawati, (2023) yang menyatakan bahwa media diorama metamorfosis yang dikembangkan layak dan praktis digunakan karena mampu membantu peserta didik memahami materi metamorfosis melalui penyajian objek dan informasi yang lebih nyata. Selain itu pemilihan kotak akrilik bertujuan agar siswa bisa melihat proses metamorfosis tersebut dari segala arah.

Media juga dilengkapi dengan kotak kayu berukuran 45 x 45 x 10 cm yang digunakan sebagai tempat penyimpanan agar media tetap aman dan tidak mudah rusak. Pemilihan bahan dalam pembuatan media diorama dilakukan untuk menghasilkan media yang kuat, tahan lama, serta praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Kotak penyimpanan kayu bertujuan sebagai tempat menyimpan kotak akrilik yang sudah dihias dengan materi metamorfosis agar lebih aman.



Gambar 1. Desain produk media diorama

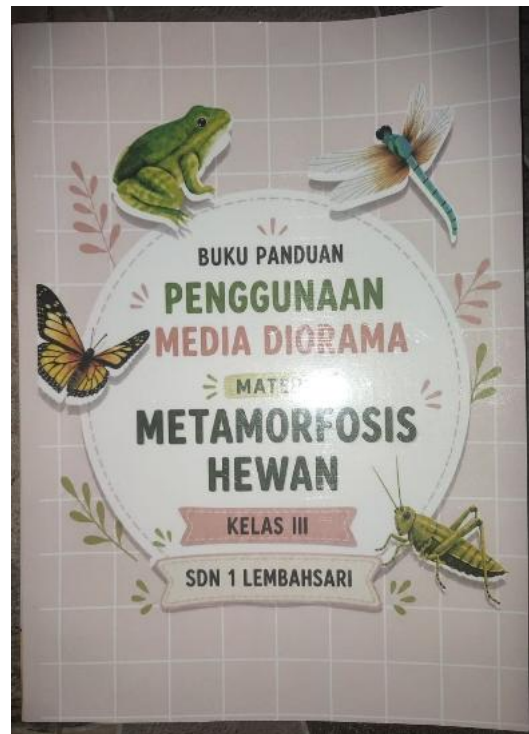


Gambar 2. kotak kayu penyimpanan media diorama

Selain membuat kotak penyimpanan kayu juga peneliti membuat buku panduan penggunaan media. Pembuatan buku panduan media diorama bertujuan untuk memberikan petunjuk kepada guru dan peserta didik mengenai cara penggunaan serta perawatan media secara tepat. Buku panduan disusun agar pengguna dapat memahami langkah-langkah penggunaan media diorama selama pembelajaran serta mengetahui cara penyimpanan dan perawatannya sehingga media tetap awet dan dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Tian et al., (2018) yang menyatakan bahwa buku pedoman berfungsi memudahkan pengguna dalam menggunakan media melalui petunjuk yang sistematis. Selain itu, penelitian Putri et al., (2025) menunjukkan bahwa buku panduan penggunaan dan perawatan membantu pengguna memahami cara mengoperasikan dan

memelihara media dengan benar sehingga kebermanfaatannya dapat berlangsung lebih lama.



Gambar 3. Buku Panduan Media diorama

Validasi Desain

Validasi desain media diorama pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis kelas III dilakukan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Proses ini melibatkan ahli materi dan ahli media yang menilai kesesuaian materi, tampilan, dan kualitas media. Hasil penilaian validator digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media diorama dalam pembelajaran.

Revisi Desain

Revisi terhadap produk yang telah dikembangkan. Revisi dilakukan berdasarkan kritik, saran, dan masukan yang diberikan oleh ahli materi maupun ahli media. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, serta kriteria media pembelajaran yang baik.

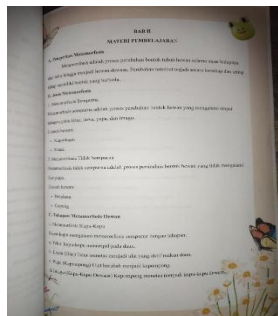
Perbaikan yang dilakukan meliputi penyempurnaan isi materi yang terdapat pada media diorama, penyesuaian keterangan pada setiap tahapan metamorfosis, dan tampilan media, serta penyempurnaan buku panduan penggunaan dan perawatan media diorama. Hasil revisi berdasarkan masukan dari ahli materi dan ahli media setelah dilakukan perbaikan sesuai kritik dan saran adalah sebagai berikut

Revisi Ahli Materi

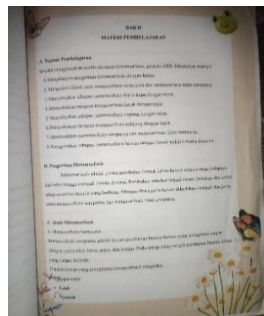
Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi, peneliti melakukan revisi terhadap tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang terdapat dalam buku panduan penggunaan media diorama. Revisi yang dilakukan yaitu menyesuaikan materi dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Revisi tersebut dilakukan sebagai tindak lanjut atas saran yang diberikan oleh validator agar materi yang disajikan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Perbaikan yang dilakukan dalam hal ini berfokus pada penyesuaian materi dengan tujuan pembelajaran. Sebelum direvisi, buku panduan belum memuat tujuan pembelajaran sehingga keterkaitan antara materi yang disajikan dengan capaian pembelajaran belum terlihat secara jelas. Oleh karena itu, peneliti menambahkan tujuan pembelajaran ke dalam buku panduan sebagai acuan dalam penyusunan materi. Selain itu, materi pembelajaran juga ditambahkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sehingga isi materi menjadi lebih terarah dan relevan dengan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Gambar 5. Hasil Revisi Materi dari Ahli Materi

Revisi tersebut dilakukan untuk menyempurnakan kualitas media diorama beserta buku panduan yang telah dikembangkan. Perbaikan dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari para validator agar media menjadi lebih baik, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Dengan adanya revisi yang dilakukan berdasarkan saran dan masukan dari para validator, media diorama diharapkan dapat digunakan secara lebih optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Perbaikan yang telah dilakukan juga bertujuan agar media semakin sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik kelas III sekolah dasar. Selain itu, media diorama diharapkan mampu membantu peserta didik memahami materi metamorfosis dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Revisi Ahli Media

Revisi dilakukan sebagai tindak lanjut atas saran dan masukan yang diberikan oleh validator untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis yang dikembangkan agar lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Media menampilkan tahapan metamorfosis beberapa hewan, yaitu kupu-kupu, katak, capung, dan belalang, yang disusun secara jelas dan sistematis. Penggunaan gambar, warna, serta miniatur pada media diorama sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar sehingga mampu meningkatkan minat belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret karena peserta didik dapat mengamati objek secara langsung sehingga memudahkan pemahaman konsep (Bismoko & Harmanto, 2019).

Pada aspek penyajian, media diorama dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan, keterangan pada setiap tahapan metamorfosis, serta buku panduan penggunaan media. Penyajian materi yang runtut dan sistematis membantu peserta didik memahami proses metamorfosis dengan lebih mudah. Selain digunakan secara individu, media ini juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelompok sehingga mendorong terjadinya interaksi antar peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Ariani dan Sukmawarti, (2023) yang menyatakan bahwa media diorama mampu membantu peserta didik memahami materi melalui penyajian objek dan informasi yang disusun secara nyata dan terstruktur.

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Gambar 5. Hasil Revisi Media dari Ahli Media

Selanjutnya, pada aspek bahan, media diorama dibuat menggunakan bahan yang aman, kuat, dan mudah diperoleh. Selain itu, media dilengkapi dengan buku panduan yang memuat petunjuk penggunaan dan perawatan media sehingga membantu guru dan peserta didik menjaga kondisi media agar tetap baik dan dapat

digunakan dalam jangka waktu yang lama. Hal ini didukung oleh Tian et al., (2018) yang menyatakan bahwa buku panduan berfungsi memberikan petunjuk penggunaan media secara sistematis sehingga memudahkan pengguna dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam penelitian ini dilakukan dalam skala kecil di kelas III SDN 1 Lembahsari. Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kepraktisan dan respons pengguna terhadap media diorama yang telah dikembangkan. Menurut Arikunto (2013), uji coba kelompok kecil dapat dilakukan dengan melibatkan 4–14 responden, sedangkan uji coba kelompok besar melibatkan 15–50 responden. Berdasarkan pendapat tersebut, penelitian ini menggunakan uji coba kelompok kecil dengan melibatkan 12 peserta didik kelas III dan 1 guru kelas III sebagai responden.

Respon Guru

Penilaian respons guru terhadap media diorama dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Penilaian tersebut dilakukan menggunakan lembar angket yang diberikan kepada guru kelas III SDN 1 Lembahsari.

Pada aspek media, tampilan media diorama dinilai menarik karena menyajikan visualisasi tiga dimensi yang menggambarkan tahapan metamorfosis secara nyata. Penggunaan bentuk, warna, gambar, dan tata letak yang sesuai mampu menarik perhatian peserta didik serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Marisa et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dan variatif dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Menurut guru, media diorama mampu membantu peserta didik memahami materi metamorfosis dengan lebih mudah karena tahapan perubahan bentuk makhluk hidup dapat diamati secara langsung melalui media yang digunakan. Temuan ini didukung oleh penelitian Ashari et al. (2025) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Respon Siswa

Penilaian respons peserta didik terhadap media diorama dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media yang telah dikembangkan. Penilaian tersebut dilakukan melalui penyebaran angket kepada

12 peserta didik kelas III SDN 1 Lembahsari yang terlibat dalam uji coba kelompok kecil. Pada aspek materi, peserta didik menilai bahwa isi media mudah dipahami karena materi metamorfosis disajikan secara runtut dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami sehingga dapat materi dapat dipahami dengan lebih mudah.

Pada aspek media, tampilan diorama yang berbentuk tiga dimensi mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan media yang menarik serta penggunaan gambar dan model yang sesuai menjadikan peserta didik lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Zahra et al. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, penggunaan media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik dapat mengamati secara langsung tahapan metamorfosis yang dipelajari. Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Manggala et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan meningkatnya minat dan keterlibatan peserta didik, pemahaman terhadap materi pembelajaran juga menjadi lebih baik.

Revisi Produk

Revisi produk merupakan tahap akhir dalam pengembangan media diorama pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis yang terdapat pada Bab 2 "*Ayo, Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup*" Topik C "*Metamorfosis, Perubahan Bentuk Makhluk Hidup*". Revisi ini dilakukan berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media serta hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan. Berbagai masukan dan saran yang diperoleh pada tahap sebelumnya digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan media sehingga kualitas produk menjadi lebih baik.

Selama proses pengembangan, peneliti melakukan analisis terhadap kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, guru kelas III, serta peserta didik sebagai pengguna media. Masukan dan saran yang diperoleh dari para validator digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan terhadap media diorama yang dikembangkan. Perbaikan dilakukan pada berbagai aspek, seperti desain media, isi materi, tampilan visual, serta petunjuk penggunaan media. Penyempurnaan tersebut bertujuan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi metamorfosis kelas III SDN 1 Lembahsari, dapat disimpulkan bahwa, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran diorama materi metamorfosis menggunakan metode Research and Development (R&D) menurut Sugiyono tahun 2013 dengan tujuh tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk. Media pembelajaran diorama yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase sebesar 93,75% dan validasi ahli materi sebesar 88,8%, media pembelajaran diorama dinyatakan sangat praktis digunakan berdasarkan hasil respon guru dengan persentase sebesar 94,6% dan hasil respon peserta didik sebesar 98%. Media pembelajaran diorama mampu membantu peserta didik memahami tahapan metamorfosis dengan lebih jelas, menarik, dan menyenangkan. Meskipun media diorama yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahapan penelitian dan revisi, penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan diantaranya; keterbatasan uji coba produk, keterbatasan cakupan penelitian dan keterbatasan materi yang dikembangkan. Keterbatasan tersebut dapat menjadi bahan evaluasi sekaligus acuan bagi penelitian berikutnya agar memperoleh hasil yang lebih optimal.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan banyak terimakasih, kepada bapak/ibu dosen pembimbing, bapak/ibu guru SDN 1 Lembah Sari, dan lembaga yang terlibat dalam penelitian ini. Sehingga, peneliti dapat menyelesaikan penelitian dengan baik.

Referensi

- Afnanin, N. F., Hendratno, & Hanafia, A. (2024). Peningkatan hasil belajar siswa kelas III melalui media diorama metamorfosis SDN Wonokusumo IV/43 Surabaya. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 228–238.
- Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Kerebet Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(9), 188–201.
- Ariani, F., & Sukmawarti. (2023). Pengembangan media diorama pada pembelajaran metamorfosis hewan di kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa T.A 2022–2023. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(5), 3365–3376.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Ashari, H., Makmur, E., & Hamris, H. (2025). Implementasi media pembelajaran interaktif berbasis website Wordwall sebagai upaya peningkatan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 4(2), 221–228.
- Azzahrah, W. N., Mandasari, N., & Purwasi, L. A. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 85 Lubuklinggau. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.1(2). 78–87.
- Darmawan, P., & Firdaus, R. A. (2024). Motivasi belajar siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS menggunakan media pembelajaran Augmented Reality (AR). *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 26–35.
- Erfan, M., Widodo, A., Umar, U., Radiusman, R., & Ratu, T. (2020). Pengembangan game edukasi “Kata Fisika” berbasis Android untuk anak sekolah dasar pada materi konsep gaya. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(1), 31–46.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarto, T., Roys, G. A., Putri, E. S., & Vannilia, V. (2022). Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–118.
- Fauzy, M., Nisa, K., & Istiningsih, S. (2018). Penggunaan media gambar untuk meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa kelas I SDN 1 Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018. *PGSD FKIP Universitas Mataram*.
- Ibrahim, I., Syazali, M., & Fauzi, A. (2024). Penerapan project based learning dalam Kurikulum Merdeka untuk mengembangkan hardskill dan softskill peserta didik sekolah dasar: Literatur review. *Jurnal Pedagogos: Jurnal Pendidikan STKIP Bima*, 6(2), 53–60.
- Istiningsih, S., Darmiany, Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan monopoli di era new normal. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 911–920.
- Kurniawan, A. (2019). Peran metode ceramah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(4), 100–115.
- Kusmiati, E. E., Widartiningsih, W., Fauziati, E., & Muhibbin, M. (2024). Perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 32–37.
- Manggala, S. A., Maulida, D. L. N. S., Nurcahyo, R., Aisyah, S. N., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

- terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Sistem Peredaran Darah Siswa Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 30692-30700.
- Mardatillah, A., Putri, H., Nadia, N., Tanjung, N. K., & Ungu, E. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(22), 98-105.
- Marisa, M., Fauzia, N. N., Supriyadi, S., & Hermawan, J. S. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 44048-44053.
- Melawati, D., & Istianah, F. (2022). Pengembangan modul berbasis etnosains pada pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 709-722.
- Mustaqimah, E., & Astuti, R. (2024). Penggunaan Media Konkret dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 40992-40996.
- Nurmalia, U., & Fitriyeni. (2025). Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi siklus hidup makhluk hidup di kelas III SDN 05 Perawang. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 445-452.
- Putri, M., Fauzani, A. R., & Zulfiani, P. C. (2025). Analisis praktikalitas buku panduan penggunaan dan perawatan kulit alat listrik pada mahasiswa pendidikan tata rias. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 105-113.
- Rahman, T., Mulyana, E. H., & Wendah, S. (2018). Peningkatan pemahaman tentang metamorfosis melalui media gambar seri di kelompok B TK Negeri Pembina Kota Tasikmalaya. *Jurnal PAUD Agapedia*, 2(2), 163-174.
- Sugianto, K., Iswahyudi, D., & Yulianti, Y. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Site pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 157-168.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sya'diah, K., Ansyah, M. H., Habibah, N. A., Aji, N. P., & Masfuah, S. (2024). Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif diorama metamorfosis terhadap hasil belajar IPAS. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa*, 2(5), 171-180.
- Tian, T., Eveline, E., & Retno, W. (2018). Buku pedoman pelaksanaan evaluasi media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 1(1), 19-26.
- Usman Samatowa. (2016). *Pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jakarta: Indeks.
- Utami, F., Rukiyah., Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718-1728.
- Wafa, M. I., & Rizkyana, R. F. (2019). Penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif siswa di SDN 2 Sudorokan. *Jurnal Lensa Pendas*, 4(2), 115-120.
- Yurnawilis. (2022). Penggunaan media tiga dimensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V SD Negeri 15 Batang Barus Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 903-915.
- Zahra, A., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 22649-22657.
- Zaki, A., Mulbar, U., Alimuddin, A., Ihsan, H., & Khadijah. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran ramah lingkungan melalui program PKM. *ARRUS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 100-108.