

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
DALAM PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM DI
KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

**HAFIZHAH NURSALSABILA
NIM : 220209501**

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/ 1447 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA DALAM
PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM DI KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

Hafizhah Nursalsabila
NIM : 220209501

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui Oleh:

Pembimbing


Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

AR - RANIRY

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA DALAM
PEMBELAJARAN IPAS MATERI EKOSISTEM DI KELAS V SD/MI**

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal

Rabu 6 Agustus 2025
10 Safar 1447 H

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

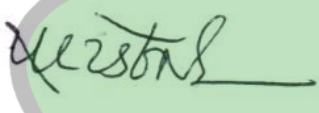
Penguji III,


Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
NIP. 196905141994021001


Dr. Herawati, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198204042015032005

Penguji I,

Penguji II,


Misbahul Jannah, M.Pd., Ph.D
NIP. 198203042005012004


Daniah, S.Si., M.Pd
NIP. 197907162007102002

A R - R A N I R Y

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh




Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Hafizhah Nursalsabila
NIM : 220209501
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem di Kelas V SD/MI.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah dan karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y



Banda aceh, 6 Agustus 2025
Yang Menyatakan,

Hafizhah Nursalsabila
NIM. 220209501

ABSTRAK

Nama : Hafizhah Nursalsabila
NIM : 220209501
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Diorama dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem di Kelas V SD/MI
Pembimbing : Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd
Kata Kunci : Media Pembelajaran Diorama, Pembelajaran IPAS, Ekosistem.

Berdasarkan analisis kebutuhan di kelas V MIN 13 Aceh Besar, peneliti menemukan bahwa kurangnya penggunaan media pada saat pembelajaran di kelas sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA khususnya ekosistem secara nyata pada mata pelajaran IPA. Setelah dilakukan penelusuran lebih mendalam, ditemukan bahwa permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya pengadaan media pembelajaran dari pihak sekolah. Akibatnya, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan. Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran diorama (2) Untuk menilai kelayakan media pembelajaran diorama dan (3) Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran diorama. Metode penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi) dan *evaluation* (evaluasi) akan tetapi penelitian ini hanya sampai tahap ke 4 saja. Subjek penelitian terdiri dari 1 dosen ahli media, 1 dosen ahli materi, 1 guru bidang studi IPAS, dan 23 peserta didik. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dan lembar angket kepraktisan. Teknik analisis data menggunakan uji kelayakan dan uji kepraktisan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama telah memenuhi kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi media diperoleh skor 94% dan hasil validasi materi diperoleh skor 94%. Selain itu, data hasil respons guru dan peserta didik pada lembar kepraktisan media pembelajaran diorama telah memenuhi kategori sangat praktis berdasarkan hasil respons lembar kepraktisan guru diperoleh skor 86% dan hasil respons lembar kepraktisan peserta didik diperoleh skor 87,1%. Berdasarkan hasil penelitian maka media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V MIN 13 Aceh Besar telah dikembangkan melalui tahapan model ADDIE serta sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah segala puji syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik dan hidayahnya serta shalawat dan salam kepada junjungan alam Nabi Muhammad SAW. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem di Kelas V SD/MI”.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S. Ag., M. A., M. Ed., Ph. D., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry beserta seluruh jajarannya yang telah memfasilitasi dan memberi arahan dalam memudahkan pelayanan kepada mahasiswa.
2. Ibu Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah beserta bapak/ibu dosen, para asisten dan semua bagian akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan.
3. Bapak Dr. Mawardi, S. Ag., M. Pd, selaku dosen penasehat akademik dan pembimbing skripsi saya yang telah memberikan arahan dan meluangkan banyak waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga saya bisa sampai di titik ini.
4. Bapak Mulia, S. Pd.I., M. Ed, yang telah meluangkan waktu dalam memvalidasi media pembelajaran diorama untuk keperluan penelitian agar berjalan dengan baik.
5. Bapak Syahidan Nurdin, M. Pd, yang telah meluangkan waktu dalam memvalidasi media pembelajaran diorama untuk keperluan penelitian agar berjalan dengan baik.

6. Staf Perpustakaan FTK, Perpustakaan UIN Ar-Raniry dan Perpustakaan Wilayah Provinsi Aceh yang telah memberikan kemudahan bagi penulis dalam pelayanan serta fasilitas yang baik dalam meminjamkan buku yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Agus Salim, S. Pd, selaku Kepala MIN 13 Aceh Besar yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian serta mengumpulkan data penelitian.
8. Ibu Agustina, S. E, selaku Wali Kelas V yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

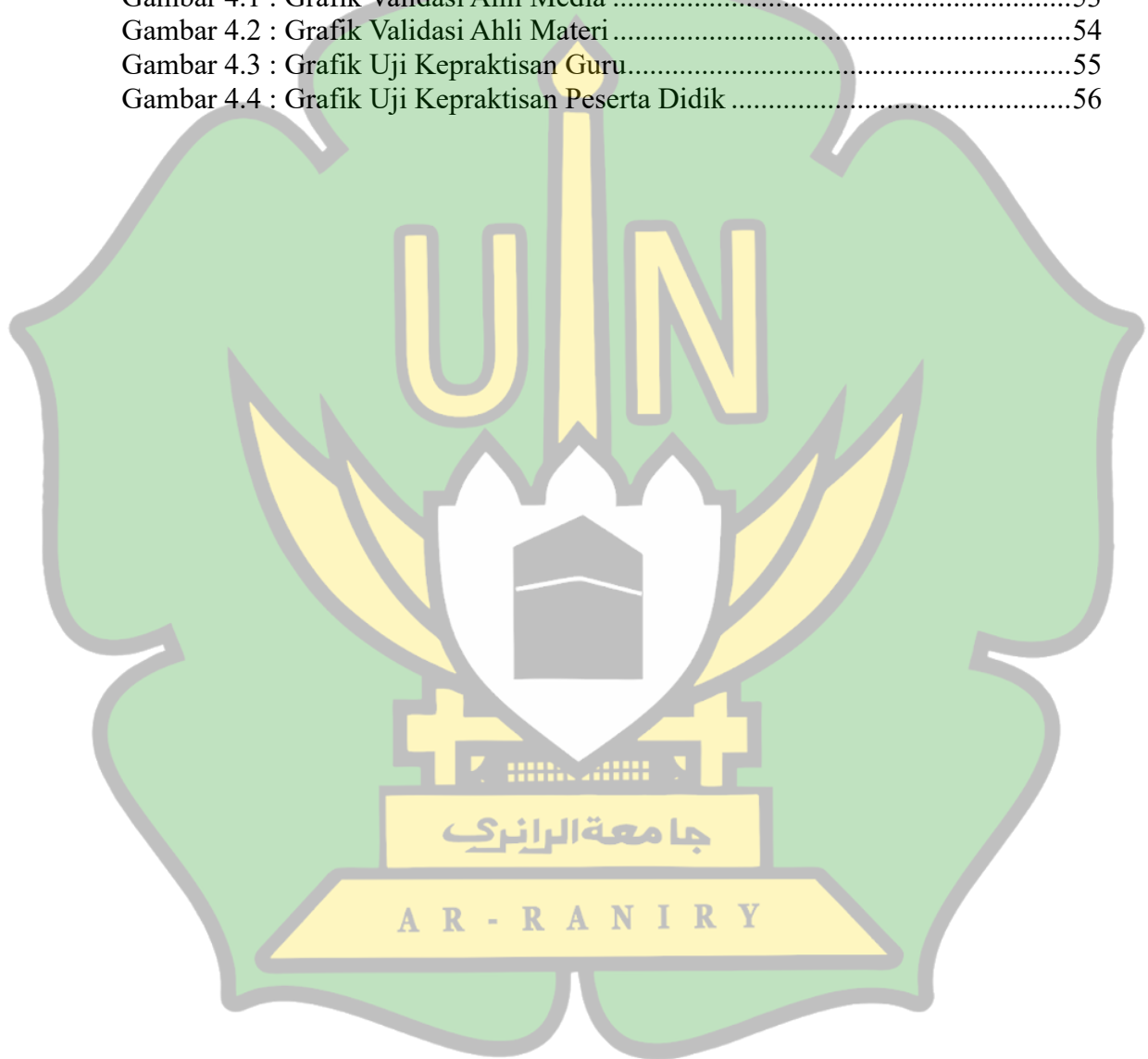
Banda Aceh, 6 Agustus 2025
Yang Menyatakan,

Hafizhah Nursalsabila
NIM. 220209501



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Rantai Makanan Ekosistem Sawah	22
Gambar 2.2 : Rantai Makanan Ekosistem Laut	23
Gambar 2.3 : Rantai Makanan Ekosistem Hutan	25
Gambar 2.4 : Rantai Makanan Ekosistem Sungai	26
Gambar 3.1 : Model ADDIE	29
Gambar 4.1 : Grafik Validasi Ahli Media	53
Gambar 4.2 : Grafik Validasi Ahli Materi	54
Gambar 4.3 : Grafik Uji Kepraktisan Guru	55
Gambar 4.4 : Grafik Uji Kepraktisan Peserta Didik	56



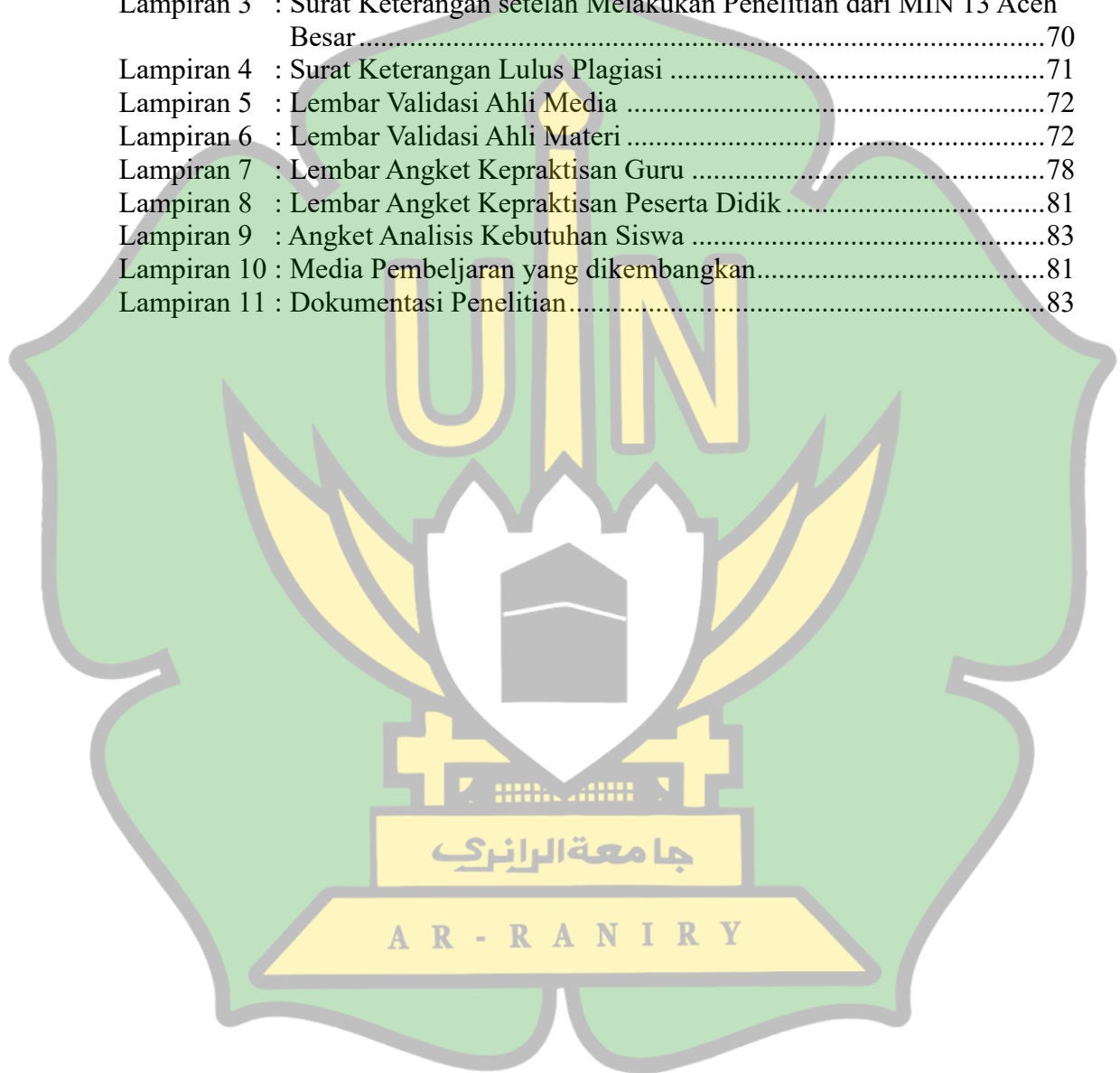
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media.....	33
Tabel 3.2 : Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3.3 : Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Guru	35
Tabel 3.4 : Kisi-Kisi Instrumen Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik	36
Tabel 3.5 : Kriteria Persentase Penilaian Kelayakan Media dan Materi.....	39
Tabel 3.6 : Kriteria Persentase Penilaian Angket Kepraktisan Guru dan Peserta Didik.....	40
Tabel 4.1 : Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V MIN 13 Aceh Besar	41
Tabel 4.2 : Gambar Desain Media Pembelajaran Diorama dan Keterangannya...	43
Tabel 4.3 : Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media	45
Tabel 4.4 : Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi	46
Tabel 4.5 : Revisi Ahli Media	48
Tabel 4.6 : Revisi Ahli Materi	49
Tabel 4.7 : Hasil Respons Angket Kepraktisan oleh Guru	51
Tabel 4.8 : Hasil Respons Angket Kepraktisan oleh Peserta Didik	52



DAFTAR LAMPIRAN

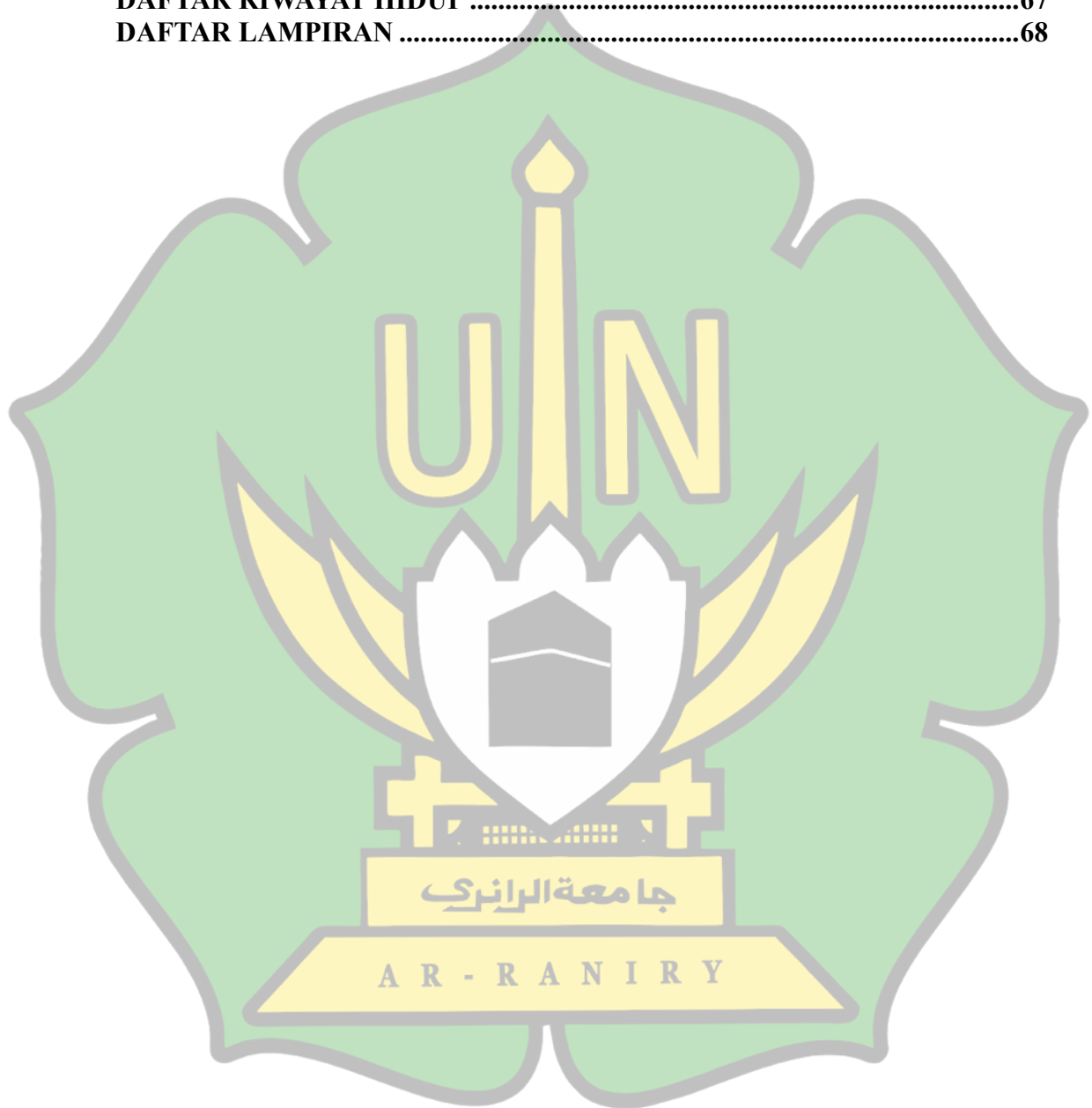
Lampiran 1	: Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	68
Lampiran 2	: Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry	69
Lampiran 3	: Surat Keterangan setelah Melakukan Penelitian dari MIN 13 Aceh Besar	70
Lampiran 4	: Surat Keterangan Lulus Plagiasi	71
Lampiran 5	: Lembar Validasi Ahli Media	72
Lampiran 6	: Lembar Validasi Ahli Materi	72
Lampiran 7	: Lembar Angket Kepraktisan Guru	78
Lampiran 8	: Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik	81
Lampiran 9	: Angket Analisis Kebutuhan Siswa	83
Lampiran 10	: Media Pembelajaran yang dikembangkan.....	81
Lampiran 11	: Dokumentasi Penelitian.....	83



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR ISI	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
F. Kajian Penelitian Terdahulu	8
 BAB II LANDASAN TEORI	 10
A. Media Pembelajaran Diorama	10
1. Pengertian Media Pembelajaran Diorama	10
2. Jenis-Jenis Media Diorama	14
3. Tujuan Media Diorama	15
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Diorama	15
5. Karakteristik Media Pembelajaran Diorama	18
6. Alat dan Bahan Diorama	19
7. Cara Membuat Diorama	20
B. Materi Ekosistem	20
1. Komponen Ekosistem	21
2. Jenis-Jenis Ekosistem	21
3. Interaksi dalam Ekosistem	22
 BAB III METODE PENELITIAN	 28
A. Rancangan Penelitian	28
B. Langkah-Langkah Penelitian	29
C. Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	31
D. Instrumen Penelitian	32
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data	38
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	57

BAB V PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	67
DAFTAR LAMPIRAN	68



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki urgensi yang luas dalam membangun unsur-unsur pendidikan, pendidikan berfungsi membentuk masyarakat yang mempunyai landasan sosial, individu dan komponen yang menyelenggarakan pendidikan dengan tujuan memaksimalkan seluruh komponen yang ada di dalam pendidikan.¹ Pendidikan digunakan sebagai wadah masyarakat untuk membentuk manusia yang baik, cerdas dan terhindar dari kebodohan. Pendidikan harus didapatkan mulai dari usia dini dengan tujuan menjadi fondasi masa depan anak hingga menghindarkannya dari perbuatan yang melanggar aturan. Melanjutkan tentang pendidikan, di dalam pendidikan terdapat kegiatan pembelajaran. Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan pendidik untuk menciptakan situasi dan kegiatan belajar. Pendidikan melalui pembelajaran berperan mengubah moral dan perilaku peserta didik menuju ke arah yang jauh lebih baik.²

Pembelajaran yang baik diantaranya perlu didukung oleh kreativitas guru dalam pembelajaran. Macam-macam kreativitas guru dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:³ Pertama, menyusun dan mempersiapkan bahan ajar materi sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Kedua, mengelola kelas senyaman mungkin contohnya membentuk bangku belajar dengan posisi melingkar atau menghias dinding kelas dengan gambar-gambar menarik. Ketiga, mampu memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik dan bijak. Keempat, pemilihan metode yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Kelima, mengadakan media pembelajaran guna membantu guru dalam penyampaian isi materi pembelajaran. Keenam, mengembangkan alat evaluasi untuk mempermudah dalam pengambilan nilai. Penelitian ini fokus pada kreativitas guru dalam

¹ Rahmat Hidayat dan Abdillah, *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori dan Aplikasinya*, (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia, 2019), h. 29.

² Sunhaji, "Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Kependidikan*, Vol. 2, No.2, November 2014, h. 32.

³ Iskandar Agung, *Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran Bagi Guru*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2010), h. 54.

pengembangan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran dengan merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Media juga dapat menyampaikan pesan yang dikirim dari sumber pesan (dapat berupa orang atau media) kepada penerima pesan dalam proses belajar mengajar, siswa yang menerima pesan adalah peserta didik.⁴

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bertujuan untuk membangkitkan minat belajar, memotivasi, dan dapat memberikan rangsangan kepada peserta didik, rasa ingin tahu tentang apa yang dilihat dan mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media tidak semata-mata langsung harus diterapkan karena dalam penggunaan media harus ada langkah-langkah dalam pemilihannya. Hal ini dapat memberikan pengaruh psikologi kepada siswa sehingga penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangat membantu peserta didik dalam mengingat materi-materi dan dalam memahami materi, serta dalam proses belajar dapat menciptakan suasana baru dan menyenangkan.⁵ Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar yaitu media diorama.

Media diorama adalah media tiga dimensi yang mempunyai ukuran mini yang menjelaskan atau memperagakan suatu kejadian atau fenomena baik yang mempunyai sejarah atau tidak mempunyai sejarah.⁶ Diorama digunakan sebagai suatu media pembelajaran yang bertujuan untuk menunjang motivasi belajar peserta didik, dengan adanya media diorama peserta didik akan memiliki hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya

⁴ Mardiah Astuti, "Media Pembelajaran sebagai Pusat Sumber Belajar". *Journal of Law, Administration, and Social Science*, Vol.4, No.5, Januari 2024, h. 150-703.

⁵ Mawar Sari, "Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 18, No. 1, Januari 2024, h. 47.

⁶ Tri Lestari, Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar, Vol. 3, No. 2, h.1116.

kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih aktif dan lebih baik. Media pembelajaran diorama juga bisa mempermudah guru dalam proses menyampaikan materi pembelajaran. Media diorama ini dirancang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran, agar lebih mudah dalam memahami bagaimana hubungan antar organisme dalam rantai makanan pada suatu ekosistem.

Ekosistem adalah sistem yang terjadi dalam lingkungan yang melibatkan komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (komponen tak hidup). Hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya saling mempengaruhi dan diperlukan untuk menjaga keseimbangan, keselarasan, dan keharmonisan kehidupan. Ekosistem merupakan kelompok berbagai ukuran dan skala yang terdiri dari bagian sistem yang berfungsi untuk menjalankan atau melakukan kegiatan materi dan memindahkan energi untuk mencapainya.

Peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk diterapkan pada materi ekosistem di mata pelajaran IPA. Karena media pembelajaran bertujuan untuk melancarkan dan mempermudah guru dalam mengajarkan materi sedemikian rupa sehingga membuat siswa dapat memahami materi secara efisien. Media yang sesuai dengan pembelajaran IPA adalah media tiga dimensi. Media tiga dimensi yang dimaksud adalah diorama.

Diorama dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah, karena diorama sangat sesuai dengan mata pelajaran IPA yang banyak membahas tentang fenomena-fenomena alam. Dengan menggunakan diorama, guru dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengamati dan menelaah ekosistem dalam bentuk model tiga dimensi dalam diorama yang sesuai dengan aslinya. Hal ini akan membuat siswa lebih penasaran dan antusias sehingga siswa menjadi lebih mudah memahami materi IPA tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Yosa Rike Nate terkait pengembangan media diorama pada pembelajaran IPA kelas V MIN 11 Aceh Tengah. Dari penelitian tersebut memperoleh hasil yang sangat valid, dengan tingkat validasi media 91% dan validasi materi 88%. Serta respon guru kelas V MIN 11 Aceh Tengah terhadap media pembelajaran diorama mendapatkan

nilai dengan persentase 93% yang tergolong kedalam kategori sangat layak.⁷ Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Annisa Vira yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Energi Listrik Tenaga Air pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Sekolah Dasar”, pengembangan media diorama energi listrik tenaga air ini mendapatkan hasil validasi materi sebesar 92,5%, dan validasi media sebesar 95% dengan kategori sangat baik, serta respon guru dengan perolehan skor 87,5% dengan kriteria sangat baik.

Penelitian pengembangan diorama sebelumnya umumnya dilakukan pada mata pelajaran IPA dengan kurikulum 2013, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS yang merupakan mata pelajaran terintegrasi dalam Kurikulum Merdeka. Kemudian penelitian ini secara spesifik mengembangkan diorama untuk materi ekosistem bagi siswa kelas V SD/MI. Diorama yang dikembangkan mencakup empat ekosistem, yaitu sawah, laut, hutan dan sungai.

Pengamatan yang telah dilakukan peneliti di MIN 13 Aceh Besar tepatnya di kelas V diperoleh data bahwa guru menjelaskan materi yang dipaparkan pada buku paket. Saat pembelajaran berlangsung terlihat beberapa peserta didik ada yang mengajak teman sejawatnya bercerita, dan mengganggu kawan.⁸ Berdasarkan analisis kebutuhan di kelas V MIN 13 Aceh Besar, peneliti menemukan bahwa kurangnya penggunaan media pada saat pembelajaran di kelas sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA khususnya ekosistem secara nyata pada mata pelajaran IPA. Setelah dilakukan penelusuran lebih mendalam, ditemukan bahwa permasalahan tersebut disebabkan oleh kurangnya pengadaan media pembelajaran dari pihak sekolah. Akibatnya, dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, guru menghadapi keterbatasan media pembelajaran yang dapat digunakan, sehingga berdampak pada kurangnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.⁹ Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas dalam upaya

⁷ Yosa Rike Nate, Skripsi: “Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran IPA Kelas V MIN 11 Aceh Tengah” (Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2022), h 12.

⁸ Observasi kegiatan belajar mengajar materi ekosistem, MIN 13 Aceh Besar, 4 Februari 2025.

⁹ Wawancara dengan Ibu Agustina, Guru MIN 13 Aceh Besar, 4 Februari 2025.

untuk meningkatkan kreativitas dan pembelajaran perlu adanya pengembangan media yang inovatif untuk menunjang proses pembelajaran.

Peneliti bermaksud mengembangkan suatu media pembelajaran yaitu diorama. Dengan demikian, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama dalam Pembelajaran IPAS Materi Ekosistem di Kelas V SD/MI”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V MIN 13 Aceh Besar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V MIN 13 Aceh Besar?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V MIN 13 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan desain pengembangan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V MIN 13 Aceh Besar.
2. Untuk menilai kelayakan pengembangan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V MIN 13 Aceh Besar.
3. Untuk menganalisis kepraktisan pengembangan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V MIN 13 Aceh Besar.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem ini diharapkan memperoleh manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan khususnya pada pengembangan-pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Guru mendapatkan media pembelajaran baru yang inovatif dan menarik.
- 2) Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna.
- 3) Membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak tentang ekosistem dengan cara yang lebih visual dan konkret.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Membantu peserta didik memahami materi ekosistem dengan lebih baik karena mereka dapat melihat langsung representasi visual dari konsep yang dipelajari.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk aktif dalam proses belajar.
- 3) Peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media diorama, yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah diingat.

c. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis diorama, yang dapat diaplikasikan dalam penelitian-penelitian berikutnya.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman mengenai pengembangan media pembelajaran.
- 3) Menambah dan mengasah kreativitas peneliti terkait desain media pembelajaran yang menarik.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Diorama

Diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan atau pemandangan dalam bentuk miniatur. Diorama sering digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak atau situasi yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan menarik. Diorama dalam penelitian ini adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.

2. Pembelajaran IPAS

IPAS adalah mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan yang terpadu. Dalam pembelajaran IPAS ini fokus utamanya adalah materi ekosistem pada Bab 2 Harmoni dalam Ekosistem Topik A Memakan dan Dimakan. Adapun Capaian Pembelajaran dalam Bab 2 Topik A adalah peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. Mencakup Tujuan Pembelajaran yaitu peserta didik dapat mengidentifikasi hubungan antar organisme dalam rantai makanan pada suatu ekosistem.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa penelitian lain, yang memiliki hubungan dengan media pembelajaran diorama adalah sebagai berikut:

1. Siti Mayuni, Nana Hendrapipta dan A Syachruraji, dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan untuk Peserta Didik di SDN Pagintungan”* menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama untuk melatih pemahaman materi upaya pelestarian lingkungan peserta didik kelas V di SDN Pagintungan yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori sangat layak dengan persentase 91,3% dari ahli media, kategori sangat layak

dengan persentase 99,3% dari ahli materi dan kategori sangat layak dengan persentase 95% dari ahli pendidik. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran diorama pada uji coba dengan 20 responden sebesar 93% termasuk ke dalam kategori sangat baik.¹⁰ Adapun persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti di kelas V dan menggunakan media pembelajaran diorama, dan ada juga perbedaannya yaitu penelitian Siti Mayuni dkk, menggunakan model pengembangan Borg & Gall, dengan materi upaya pelestarian lingkungan, dan lokasinya di SDN Pagintungan. Sedangkan skripsi ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan materi ekosistem, dan lokasinya di MIN 13 Aceh Besar.

2. Fahlevi Ariani dan Sukmawarti, dengan judul *“Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan di Kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa T.A 2022-2023”* menunjukkan bahwa media diorama tiga dimensi yang dikembangkan dinilai oleh para ahli dengan persentase yaitu 90% (ahli materi), 100% (ahli media) dengan kategori sangat layak. Uji respon siswa dilakukan terhadap 21 orang siswa kelas IV yang ada di SDS Pembangunan Tanjung Morawa dengan persentase 93,4% (kategori sangat setuju). Dan uji coba 2 orang respon guru kelas IV dengan persentase 93,3% (sangat setuju). Kategori sangat layak dan sangat setuju. Berdasarkan hasil dari uji kelayakan dan kepraktisan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di SDS Pembangunan Tanjung Morawa.¹¹ Adapun persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE dan media pembelajaran diorama, dan ada juga perbedaannya yaitu penelitian Fahlevi Ariani dan Sukmawarti mengambil materi tentang metamorfosis hewan pada kelas IV, dan lokasinya di SDS Pembangunan Tanjung Morawa. Sedangkan skripsi

¹⁰ Siti Mayuni, Nana Hendracipta dan Syachruroji Ahmad, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan untuk Peserta Didik di SDN Pagintungan”. *Jurnal Holistika*, Vol. 7, No. 2, November 2023, h. 7.

¹¹ Fahlevi Ariani dan Sukmawarti, “Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan di Kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa T.A 2022-2023”. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 5, Desember 2023, h. 10.

ini mengambil materi tentang ekosistem pada kelas V, dan lokasinya di MIN 13 Aceh Besar.

3. Charoline, Hetilaniar dan Aldora Pratama dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Bersikap Toleran dalam Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat pada Kelas V Sekolah Dasar”* menunjukkan bahwa hasil kevalidan terdiri dari ahli materi, ahli media, yang memperoleh hasil 88% dengan kategori sangat valid. Hasil kepraktisan dari pendidik dan respon siswa memperoleh hasil 89,1% dengan kategori sangat layak.¹² Adapun persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan model pengembangan ADDIE, media pembelajaran diorama dan meneliti di kelas V, dan ada juga perbedaannya yaitu penelitian Charoline, Hetilaniar dan Aldora Pratama mengambil materi tentang bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat, dan lokasinya di SD Negeri 90 Palembang. Sedangkan skripsi ini mengambil materi tentang ekosistem, dan lokasinya di MIN 13 Aceh Besar.

¹² Charoline, Hetilaniar dan Aldora Pratama, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Bersikap Toleran dalam Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat pada Kelas V Sekolah Dasar”. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, Vol. 9, No. 2, 2023, h. 5767.