

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS  
MAKHLUK HIDUP HEWAN KELAS III SDN 1 TERTEK TAHUN 2025**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Prodi PGSD



OLEH :

**NAOMI DIVA DANISWARA**  
NPM. 2114060191

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS  
MAKHLUK HIDUP HEWAN KELAS III SDN 1 TERTEK TAHUN 2025**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada Prodi PGSD



OLEH :

**NAOMI DIVA DANISWARA**  
NPM. 2114060191

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

**NAOMI DIVA DANISWARA**

NPM : 2114060191

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS MAKHLUK  
HIDUP HEWAN KELAS III SDN 1 TERTEK TAHUN 2025**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia Ujian /Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI KEDIRI

Tanggal : 2 Juli 2025

Dosen Pembimbing I



Ita Kurnia, M.Pd  
NIDN. 0701128306

Dosen Pembimbing II



Nurita Primasatya, M.Pd  
NIDN. 0722039001

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

**NAOMI DIVA DANISWARA**

NPM: 2114060191

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS  
MAKHLUK HIDUP HEWAN KELAS III SDN 1 TERTEK TAHUN 2025**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 15 Juli 2025

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd
2. Penguji I : Rian Damariswara, M.Pd
3. Penguji II : Nurita Primasatya, M.Pd



Mengetahui,

Dekan-FKIP

  
Dr. Agus Widodo, M.Pd  
NIP. 196908241994031001

**MOTTO:**

Jangan menyerah. Ingat janji Allah. “Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.

(QS. Al-Insyirah 94:6)

Intinya jangan terlalu diambil hati ucapan orang apapun itu, apalagi yang menyakitkan karena terkadang orang mungkin punya mulut tapi belum tentu dia punya hati dan pikiran.

(Wendi Cagur)

Keberhasilan bukanlah milik orang pintar, keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.

(B.J Habibie)

## PERSEMBAHAN

Tidak ada lembar paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil'alamin, dengan mengucapkan syukur atas Rahmat Allah SWT dan sebagai ucapan terima kasih skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua penulis, yang selalu menjadikan penyemangat utama penulis setiap hari sehingga skripsi ini terselesaikan.
2. Kakak saya Galuh Ayu Puspitasari dan Maezurra Zea Elshanum S., yang selalu mendukung dan memberikan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ita Kurnia, M.Pd., dan Ibu Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang selalu telaten dan sabar untuk mengarahkan penulis agar bisa menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen PGSD yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga penulis mendapatkan banyak pengalaman.
5. Teman satu bimbingan saya yang saling memberikan motivasi agar tetap semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Sahabat-sahabatku khususnya Bhetta, Arnisha, Astin, Susi, Adira, Ajeng Rizki, Agung terima kasih atas bantuan, dukungan, hiburan, serta memberikan semangat dalam suka maupun duka.
7. Teman satu Angkatan PGSD yang selalu bertukar informasi selama perkuliahan agar berjalan dengan lancar.
8. Terima kasih untuk diri sendiri, karena sudah berusaha dan berjuang keras sejauh ini.

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Naomi Diva Daniswara  
Jenis kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Tulungagung, 23 Januari 2003  
NPM : 2114060191  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2025

Yang Menyatakan



Naomi Diva Daniswara  
NPM. 2114060191

## RINGKASAN

**Naomi Diva Daniswara, 2114060191 PGSD:** Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan Kelas III SDN 1 Tertek Tahun 2025.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Diorama, Hasil Belajar Siswa, Siklus Makhhluk Hidup Hewan

Penelitian ini dilatarbelakangi berdasarkan hasil observasi, wawancara dan penyebaran *need assessment* yang dilaksanakan oleh peneliti kepada guru kelas III dan siswa kelas III SDN 1 Tertek. Proses pembelajaran terutama materi siklus makhluk hidup hewan pada pelajaran IPAS terdapat beberapa permasalahan. Permasalahan yang dialami yaitu siswa masih kesulitan dalam pelajaran IPAS pada materi siklus makhluk hidup hewan sehingga akibatnya hasil belajar siswa kurang maksimal, guru belum menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup hewan sehingga kurangnya interaksi antara siswa dan guru, siswa cepat bosan saat pembelajaran IPAS. Hal ini membuat siswa cepat bosan dengan materi siklus makhluk hidup hewan sehingga akibat dari permasalahan hasil belajar siswa kurang maksimal. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan siswa kelas III SDN 1 Tertek.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang mengacu pada model pengembangan ADDIE. Tempat penelitian berada di SDN 1 Tertek dengan jumlah 12 siswa kelas III sebagai uji terbatas dan 40 siswa kelas III sebagai uji coba luas. Data yang diperoleh berupa dokumentasi dan skor. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kevalidan, angket kepraktisan, pretest dan posttest. Teknik analisis data yang digunakan sebagai berikut. 1) uji kevalidan untuk mengetahui kevalidan dari media diorama, 2) uji Kepraktisan dengan skala likert untuk mengetahui kepraktisan media diorama, 3) uji keefektifan dengan pre test dan post test untuk mengetahui keefektifan dari media diorama.

Hasil analisis data penelitian ini adalah 1) kevalidan berdasarkan media dinyatakan valid dengan memperoleh hasil persentase rerata dari penilaian angket validasi media dan validasi materi sebesar 86,5% dengan kriteria sangat valid untuk digunakan, 2) kepraktisan berdasarkan penilaian media diorama memperoleh hasil rerata 95,5% dengan kriteria sangat praktis dalam proses materi siklus makhluk hidup hewan kelas III, 3) keefektifan berdasarkan hasil media diorama memperoleh hasil N-Gain sebesar 0, 8157 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan siswa kelas III SDN 1 Tertek.

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-nya kepada kita semua sehingga kita dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini diucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku rector UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku dekan FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri yang senantiasa memberikan arahan kepada mahasiswa;
4. Ita Kurnia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan skripsi tepat waktu;
5. Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah senantiasa meluangkan waktu dan pemikiran selama bimbingan;
6. Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen validator ahli media pembelajaran;
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen validator ahli materi media pembelajaran;
8. Bapak dan Ibu guru SDN 1 Tertek Kabupaten Tulungagung yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian;
9. Teman teman sejawat yang senantiasa mendukung dan memberikan saran dalam proses pengerjaan skripsi hingga selesai tepat waktu.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka diharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Kediri, 15 Juli 2025



NAOMI DIVA DANISWARA  
NPM. 211406091

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah .....	6
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
A. Kajian Penelitian Terdahulu .....	9
B. Landasan Teori .....	10
1. Hakikat Belajar.....	10
2. Hakikat Pembelajaran .....	12
3. Hakikat Hasil Belajar .....	14
4. Hakikat Materi Pembelajaran .....	15
5. Hakikat Media pembelajaran .....	19
6. Hakikat Media Visual.....	23
7. Hakikat Media Diorama .....	24
8. Siswa Kelas III .....	27
C. Kerangka Berpikir .....	28

<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
A. Model Pengembangan .....	31
B. Prosedur Pengembangan .....	32
C. Desain Pengembangan .....	33
D. Tempat dan Waktu Pengembangan.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	38
1. Pengembangan Instrumen .....	38
2. Validasi Instrumen .....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	45
1. Tahap Analisis Data .....	45
2. Norma Pengujian .....	48
H. Validasi Produk dan Uji Coba.....	48
<b>BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Data Produk Hasil Pengembangan .....	50
B. Data Uji Coba.....	59
1. Uji Coba Terbatas.....	59
2. Uji Coba Luas.....	62
C. Analisis Data .....	66
1. Analisis Data Validasi .....	66
2. Analisis Data Kepraktisan .....	67
3. Analisis Data Keefektifan .....	69
D. Revisi Produk .....	70
1. Revisi Ahli Materi .....	70
2. Revisi Ahli Media .....	71
E. Kajian Produk Akhir .....	71
1. Spesifikasi Media Diorama .....	71
2. Pembahasan .....	72
3. Prinsip-Prinsip Keunggulan dan Kelemahan Produk.....	73
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk.....	73
<b>BAB V : PENUTUP.....</b>	<b>74</b>
A. Simpulan.....	74

B. Saran.....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>82</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran .....	16
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian .....	38
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media .....	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi .....	40
Tabel 3.4 Angket Respon Guru .....	41
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa .....	42
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Soal .....	43
Tabel 3.7 Kriteria Validitas .....	45
Tabel 3.8 Kriteria Kepraktisan .....	46
Tabel 3.9 Kategori Nilai N-Gain .....	47
Tabel 4.1 Desain Media Diorama .....	54
Tabel 4.2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	54
Tabel 4.3 Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	57
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Guru Uji Skala Terbatas.....	59
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Terbatas .....	60
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Terbatas ..	61
Tabel 4.7 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas .....	61
Tabel 4.8 Hasil Angket Respon Guru Uji Skala Luas .....	62
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Luas .....	64
Tabel 4.10 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Luas.....	65
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk .....	67
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru dan Siswa Uji Skala Terbatas .....	67
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Guru dan Siswa Uji Skala Luas .....	68
Tabel 4.14 Hasil Revisi Media.....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus MakhluK Hidup Hewan Kupu-Kupu.....	17
Gambar 2.2 Siklus MakhluK Hidup Hewan Katak.....	18
Gambar 2.3 Siklus MakhluK Hidup Hewan Kumbang .....	18
Gambar 2.4 Siklus MakhluK Hidup Hewan Kecoak.....	18
Gambar 2.5 Siklus MakhluK Hidup Hewan Jangkrik .....	19
Gambar 2.6 Siklus MakhluK Hidup Hewan Belalang .....	19
Gambar 2.7 Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan ADDIE.....	32
Gambar 3.2 Desain Media Diorama.....	34
Gambar 3.3 Tampilan Diorama.....	34
Gambar 3.4 Alas Diorama.....	35
Gambar 3.5 Tempat Item Diorama .....	35
Gambar 3.6 Kotak Item dan Item Siklus MakhluK Hidup Hewan.....	36
Gambar 3.7 Kotak Soal dan Kartu Soal.....	36
Gambar 3.8 Petunjuk Penggunaan Media Diorama.....	36
Gambar 4.1 Hasil <i>Need Assessment</i> Guru .....	51
Gambar 4.2 Hasil <i>Need Assessment</i> Siswa.....	51
Gambar 4.3 Saran dan Komentar Ahli Materi .....	56
Gambar 4.4 Saran dan Komentar Ahli Media.....	58
Gambar 4.5 Hasil Uji N-Gain Uji Coba Terbatas .....	69
Gambar 4.6 Hasil Uji N-Gain Uji Coba Luas .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul .....	83
Lampiran 2 Surat Penelitian .....	86
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk .....	87
Lampiran 4 Berita Acara Bimbingan .....	89
Lampiran 5 Hasil Wawancara Guru .....	91
Lampiran 6 Hasil Angket <i>Need Assessment</i> Siswa .....	93
Lampiran 7 Hasil Rekapitulasi <i>Need Assessment</i> Siswa .....	95
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran .....	96
Lampiran 9 Validasi Ahli Materi .....	119
Lampiran 10 Validasi Ahli Media .....	124
Lampiran 11 Lembar Hasil Pretest .....	129
Lampiran 12 Lembar Hasil Posttest .....	133
Lampiran 13 Angket Respon Guru .....	137
Lampiran 14 Angket Respon Siswa .....	141
Lampiran 15 Dokumen Penelitian .....	143
Lampiran 16 Hasil Plagiasi .....	144

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah sangatlah penting bagi perkembangan siswa. Perkembangan siswa pada usia 6—12 tahun merupakan masa peralihan dari pra-sekolah ke masa sekolah dasar (SD). Menurut Sabani (2019), siswa usia SD (6—12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak yang usianya sudah matang untuk belajar. Sekolah dasar merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan formal diperoleh melalui proses pembelajaran yang sistematis dan mengikuti kurikulum yang telah ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar menjadikan sebuah wadah dalam upaya menciptakan anak didik yang mengalami kemajuan perkembangan setelah mengalami proses melalui pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Muhardini et al. (2023), pembelajaran adalah sebuah proses penyampaian informasi melalui interaksi antara guru dengan siswa agar mempunyai pengetahuan serta meningkatkan belajar dengan baik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hasmi, 2019). Dari dua pendapat di atas tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses penyampaian informasi antara siswa dengan guru dalam meningkatkan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan perlu adanya peran guru. Menurut Zein (2016) peranan guru adalah sebagai pengorganisasi lingkungan belajar dan sekaligus fasilitator belajar. Wulandari et al. (2023) berpendapat bahwa dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dipahami oleh siswa. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa guru merupakan fasilitator yang memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa melalui perantara dengan media

pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana untuk menyampaikan materi kepada siswa agar mempermudah siswa memahami suatu materi pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik (Azizatunnisa et al. 2022). Media pembelajaran juga berpengaruh pada proses pembelajaran siswa untuk memudahkan dalam berpikir dan memahami pelajaran. Menurut Nurrita (2018), media pembelajaran yang baik bagi siswa dapat menjadikan rangsangan untuk siswa dalam proses pembelajaran. Dari dua pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran serta memperjelas makna pesan dalam materi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Salah satu perubahan yang diberlakukan kurikulum merdeka adalah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sakila et al. (2023), IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari pada tingkat dasar yang memiliki tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, dan konsep secara terorganisasi tentang alam sekitar. IPAS pada kurikulum merdeka bertujuan supaya pembelajaran lebih utuh. Sehingga siswa mampu memahami permasalahan lingkungan alam dan sosial (Marlina 2022). Dari beberapa alasan di atas menggambarkan bahwa mata pelajaran IPAS pembelajaran yang utuh serta memiliki tujuan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan, konsep secara terorganisasi dengan lingkungan alam dan sosial.

Tujuan pembelajaran IPAS pada siswa fase B yaitu dapat mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep IPAS berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar. Adapun capaian pembelajaran pada IPA kelas III diantaranya, peserta didik memahami bentuk dan fungsi panca indra, siklus makhluk hidup, pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi, proses perubahan wujud zat dan

perubahan bentuk energi (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Dari beberapa materi pada capaian pembelajaran peneliti fokus pada materi Siklus Makhluk Hidup pada Hewan. Materi Siklus Makhluk Hidup Hewan ini siswa dapat menjelaskan tahap siklus yang dilalui oleh makhluk hidup hewan, membedakan metamorfosis sempurna, tidak sempurna, dan tidak bermetamorfosis serta membuat simulasi menggunakan bahan atau alat bantu sederhana tentang Siklus Makhluk Hidup Hewan. Tetapi hasil berbeda didapatkan dari ulangan sumatif yang masih rendah pada materi Siklus Makhluk Hidup Hewan siswa kelas III di SDN 1 Tertek. KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Diantaranya 52 siswa di kelas III yang mengikuti ulangan sumatif Siklus Makhluk Hidup Hewan, hanya 18 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP dan 34 siswa nilainya masih di bawah KKTP dengan rata-rata nilai 61.

Berdasarkan hasil observasi kepada siswa kelas III yang dilakukan di SDN 1 Tertek Kabupaten Tulungagung pada tanggal 5 November 2024 ditemukan beberapa kasus diantaranya, kelas tidak aktif, kurangnya interaksi guru dan siswa ketika materi Siklus Makhluk Hidup Hewan, siswa tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan materi Siklus Makhluk Hidup Hewan, dan pembelajaran pada materi Siklus Makhluk Hidup menggunakan metode ceramah di depan kelas.

Hasil wawancara kepada guru kelas III Ibu Siti Jauhari, S.Pd, terdapat permasalahan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya, guru ketika menerangkan materi Siklus Makhluk Hidup Hewan menggunakan metode ceramah, guru belum menggunakan media pembelajaran pada materi Siklus Makhluk Hidup Hewan, dan saat mengajar Materi Siklus Makhluk Hidup Hewan guru menjelaskan sesuai dengan buku paket LKS yang sudah disiapkan dari sekolah.

Dari hasil angket yang diisi oleh 52 siswa kelas III diperoleh informasi bahwa 94% siswa kelas III menganggap materi Siklus Makhluk Hidup Hewan sulit untuk dipelajari, saat pembelajaran materi Siklus Makhluk Hidup Hewan siswa masih belum paham yang guru ajarkan, 86%

siswa merasa bosan ketika pembelajaran IPAS materi Siklus Makhhluk Hidup, belum menggunakan media pembelajaran ketika materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan. Selain itu, 96% siswa lebih menyukai pembelajaran Siklus Makhhluk Hidup Hewan sambil bermain, 92% siswa lebih belajar menggunakan benda konkret yang terdapat gambar beserta tulisan dan belajar secara berkelompok.

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan oleh peneliti dari hasil analisis kebutuhan bahwa siswa kurang memperhatikan guru ketika sedang diajarkan materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan, kelas kurang aktif dikarenakan guru ketika mengajarkan materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan menggunakan metode ceramah. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran ketika materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan sehingga siswa kurang memahami materi. Penggunaan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan. Hal ini dikarenakan media mampu memvisualisasikan dan mengkonkretkan perubahan yang bersifat verbal dalam pembelajaran materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan. Selain itu guru masih menggunakan buku paket yang sudah disiapkan dari sekolah. Siswa beranggapan materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan sulit dipelajari, sehingga kesulitan ketika mengerjakan soal. Ketika pembelajaran IPAS materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan siswa cepat merasa bosan dikarenakan guru belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu siswa lebih menyukai pembelajaran Siklus Makhhluk Hidup Hewan hidup sambil bermain, belajar menggunakan benda konkret yang terdapat gambar beserta tulisan dan belajar secara berkelompok. Dari hasil informasi yang dilakukan pra penelitian oleh peneliti bahwa siswa dan guru memerlukan pengembangan media pembelajaran yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran dalam pemahaman materi serta mendorong pemahaman siswa.

Sesuai permasalahan di atas maka diperlukannya pengembangan media yang tepat dalam materi Siklus Makhhluk Hidup Hewan adalah media diorama. Media diorama digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dapat memecahkan permasalahan pada

materi Siklus Makhluk Hidup Hewan. Hasil penelitian Afifah et al., (2022), media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Didukung oleh Hafisah et al., (2023), menggunakan media diorama juga meningkatkan hasil belajar IPA dalam materi siklus air. Dalam penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama salah satu media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA” dengan hasil penelitian bahwa media diorama sangat layak dalam pembelajaran IPA materi siklus air dengan diperoleh presentase 95% Kelebihan dari diorama ini diantaranya, memudahkan dalam menyampaikan materi siklus air sehingga siswa mudah memahami materi, penyajian secara konkret, dan memberikan pengalaman secara langsung (Seftriana et al., 2020). Kelebihan dari media diorama menurut Hikam & Paksi, (2022), media ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan kolaborasi antar siswa.

Selain penelitian terdahulu yang dituliskan peneliti di atas terdapat penelitian terdahulu lainnya yaitu media diorama dapat memperlihatkan benda-benda konkret sehingga merangsang minat belajar, membuat pembelajaran lebih lancar karena siswa dapat belajar langsung dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi satu sama lain (Putri et al., 2024). Adapun kelemahan dari media diorama menurut Hikam & Paksi, (2022), bahan yang digunakan cukup berat sehingga membutuhkan personal lebih dari satu untuk mengangkat media diorama. Media diorama membutuhkan biaya yang cukup mahal dan pembuatannya membutuhkan banyak waktu. Dari kelemahan beberapa media yang sudah diteliti oleh penelitian terdahulu, peneliti memberikan pengurangan dari kelemahan dalam pengembangan media diorama untuk dari segi bahan yang digunakan yaitu menggunakan triplek kayu.

Terdapat kebaruan antara media yang dikembangkan pada peneliti sebelumnya dengan media yang dikembangkan pada peneliti yang dilakukan yaitu media diorama menggunakan bahan dari triplek kayu.

Selain itu, terdapat dua sisi yaitu sisi tegak dan sisi lurus. Terdapat tempat untuk menancapkan item Siklus Makhluk Hidup Hewan yang menggunakan sterofom. Media diorama terdapat sebuah kotak yang terbuat dari triplek untuk tempat item gambar Siklus Makhluk Hidup Hewan dan kartu soal. Pada sisi belakang dilapisi dengan stiker serta terdapat petunjuk penggunaan yang menggunakan paper *art* yang delaminating. Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan dan penelitian terdahulu, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Makhluk Hidup Hewan Kelas III SDN 1 Tertek Tahun 2025.

## **B. Batasan Masalah**

Peneliti perlu melakukan pembatasan masalah, permasalahan yang ingin diselesaikan oleh peneliti yaitu siswa masih kesulitan dalam pelajaran IPAS pada materi siklus makhluk hidup hewan, kurangnya interaksi antara guru dan siswa ketika pembelajaran siklus makhluk hidup hewan, guru belum menggunakan media pembelajaran ketika pembelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup hewan, siswa cepat bosan saat pembelajaran IPAS. Dari permasalahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan keikutsertaan dalam pengalaman belajarnya dan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti memfokuskan pada pengembangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media diorama.

## **C. Rumusan Masalah**

Berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III SDN 1 Tertek tahun 2025?

2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III SDN 1 Tertek tahun 2025?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III SDN 1 Tertek tahun 2025?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berikut adalah tujuan penelitian ini.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III SDN 1 Tertek tahun 2025.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III SDN 1 Tertek tahun 2025.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup hewan kelas III SDN 1 Tertek tahun 2025.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Peneliti ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pengembangan keilmuan terutama pada peran pendidik dalam memberikan motivasi yang tinggi kepada siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Pendidik**

Dengan dikembangkan media pembelajaran diorama diharapkan bagi pendidik dapat menambah kreativitas dalam mendidik siswa serta membimbing dan mengajarkan materi siklus makhluk hidup dengan konsep pembelajaran yang mudah.

b. Bagi Siswa

Dengan adanya media diorama siswa diharapkan bahwa materi siklus makhluk hidup tidak sulit untuk dipelajari, dan siswa tidak cepat merasa bosan ketika belajar.

c. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain mendapatkan pengetahuan dalam mendidik siswa melalui pengembangan media diorama.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasari dari tiga penelitian terdahulu yang relevan. Berikut penjelasan dari penelitian terdahulu.

Peneliti pertama menurut Putri et al., (2024), dengan judul “Pengembangan Media Diorama Bagian-Bagian Tumbuhan pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN 35 Cakranegara” menyatakan media penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Media ini dinyatakan valid dengan presentase media sebesar 87% dan sangat efektif dengan presentase hasil respon siswa sebesar 94%. Penelitian ini bentuk media diorama dengan menggunakan bahan triplek dan kaca dan terdapat item-item tumbuhan seperti pohon seperti bentuk aslinya.

Peneliti kedua menurut Hikam & Paksi, (2022), dengan judul “Pengembangan Media Diorama Gotong Royong untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa media penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE*. Media ini dinyatakan valid dengan presentase media sebesar 92% dan sangat efektif dengan presentase hasil respon siswa sebesar 86%. Media diorama dibuat seperti pojok ruangan yang terbuat dari kayu. Pada karakter minatur dicetak menggunakan kertas dan direkatkan pada sterofom.

Peneliti ketiga menurut Seftriana et al., (2020), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA” menyatakan bahwa media penelitian pengembangan menggunakan model *ADDIE*. Media ini dinyatakan valid dengan presentase media sebesar 95% dan sangat efektif dengan presentase sebesar 86%. Media diorama dibuat menggunakan kardus dan bubur kertas sebagai objek. Pada sisi tegak dilapisi dengan magnet dan penggunaan cat pada bentuk objek agar lebih menarik.

Relevansi dari tiga penelitian di atas memiliki kesamaan yaitu sama-sama menggunakan media diorama, menggunakan jenis penelitian *RnD*, dan

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, D., Lidinillah, M., Nuryadin, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, U., & Kampus, I. (2025). *Pengembangan media pembelajaran berbasis powtoon materi pecahan sederhana di kelas III sekolah dasar*. 08(03), 563–572.
- Abdullah Dany, Hadi Rifan, S. M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>
- Afifah, N. D., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 528–533. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4374/2974>
- Agustina, F. L., & Nugroho, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Agustini, S. A., & Misbah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Box Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 1 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(4), 41–56.
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & U, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Visika*, 6(1), 14–23. <http://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1071%0Ahttp://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/download/1071/1339>
- Dianti, Y. (2020). pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Untuk Materi Corak Kehidupan Dan Hasil-Hasil Budaya Masa Pra-Aksara Indonesia Pada Kelas X Di Smk Negeri 1 Mempawah Hulu. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2011, 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB\\_2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB_2.pdf)
- Dwi Cahyani, I., Nulhakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dongeng Fabel Terhadap Minat Literasi siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 337. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35271>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Falabiba, N. E. (2019). *Pembelajaran STAD dengan Example Non Example pada*

*materi bangun ruang kubus dan balok di kelas IV semester II SD Kristen Satya Wacana Salatiga. 39, 5–16.*

- Ginting, A. D. P. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran Ipa Tema 8 Sub Tema 1 Di Sd Kelas 5 Sd Negeri 040443 Kabanjahe. 10–25.*
- Hafsah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2023). Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 08(02), 644–656.*
- Hasbiyallah, & Al-Ghifary, D. F. (2023). Memahami Manajemen Belajar dan Pembelajaran pada Pendidikan. *Gunung Djati Conference Series, 22, 470–479.*
- Hasmi, N. (2019). TUGAS GURU DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *JOEAI, 2(5), 55.* <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.734>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 4(1), 27–48.* <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hidayah Aprilia, Nurul Kemala Dewi, P. D. A. (2025). *PENGARUH MEDIA DIORAMA MATERI ORGAN PENCERNAAN MANUSIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V DI SD NEGERI SERENGAT. 10.* <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/25312/12218>
- Hikam, M. N., & Paksi, H. P. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA GOTONG ROYONG ( DIGO ) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR Abstrak. 1865–1876.*
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research, 2(5), 258–268.* <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Ilarmin, I., Amus, S., Misnah, M., Juraid, J., Ratu, B., & Elfira, N. (2024). Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS di Kelas VI SDN Bahoea Reko-Reko. *Jurnal Ilmiah Dikdaya, 14(1), 77.* <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i1.606>
- Jamaludin Ujang, Pribadi Reksa Adya, M. F. (2023). KARAKTERISTIK BELAJAR DAN PEMBELAJARAN ANAK USIA SEKOLAH DASAR (SD). *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri, 13(1), 104–116.*
- Junitasari, E., Heryanto, A., & Sunedi. (2024). PENGARUH MEDIA KONKRET TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS V DI SEKOLAH DASAR. *NURSA : Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan, 5(3), 1253–1260.*
- Kemendikbudristek BSKAP. (2022). Salinan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,

Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendid. In *Kemendikbudristek* (Issue 021). Laman litbang.kemdikbud.go.id

- Mahmuddin, M. (2018). Implementasi Prinsip-Prinsip pembelajaran dalam mengatasi Kesulitan Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Makarim, N., Fathurrohman, M., Sultan Ageng Tirtayasa, U., Raya Palka Km, J., & Serang Provinsi Banten, K. (2023). Meta Analisis : Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Journal on Education*, 06(01), 10284–10293.
- Makbul, M. (2021). METODE PENGUMPULAN DATA DAN INSTRUMEN PENELITIAN. *Block Caving – A Viable Alternative?*, 21(1), 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027%0Ahttps://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/%0A???>
- Malau dan Nurjaman. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 8–24.
- Marlina STAI Al-Fithrah Surabaya, T. (2022). *Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro* 67. 1(1), 67–72.
- Maulana, A., Israwati, & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(4), 136–142. <http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Mayuni, S., Hendracipta, N., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik Di Sdn Pagintungan. *Jurnal Holistika*, 7(2), 147. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.147-154>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Khosiah, K., Milandari, B. D., & Setiawan, I. (2023). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Berdiferensiasi Berbasis Merdeka Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(1), 565–572. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4174>
- Nabilah, P. (2024). Media Pembelajaran Relevan Dalam Pembelajaran Metamorfosis Pada Ipas Mi/Sd. *Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI*, 9(1), 50. <https://doi.org/10.31764/ibtidaiy.v9i1.24311>
- Nasaruddin, N. (2018). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 3(2), 21–30. <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232>

- Nisrina, S. H., Rokhmawati, R. I., & Afirianto, T. (2021). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning (PjBL) pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edu Komputika Journal*, 8(2), 82–90. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i2.48451>
- Nurbiantoro, R. (2016). dukungan sosial (baik, sedang, buruk) dapat mempengaruhi hasil belajar matematika siswa di era pandemi Covid-19. *Pgri*, 1–23.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 227. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, T. (2020). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Membaca Nyaring Kelas III Tema “ Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan” Di SDN DRINGU. *Journal GEEJ*, 7(2), 7–23.
- Priankalia, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran..., Priankalia Arwanda, FKIP UMP, 2020*. 8–33.
- Puspita Sari, P., Rizkia Pangestika, R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan Media Komik Bermuatan Kearifan Lokal Dan Karakter Pada Kelas Iv Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku Di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 7(1), 136–145.
- Putri, D. M., Intiana, S. R. H., & Rahmatih, A. N. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 4 SDN 35 CAKRANEGARA. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 500–511.
- Qur’ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, 01, 1–23.
- Rahmawati, A. Y. (2020). *Identifikas Metamorfosis Sempurna (Holometabola) pada Serangga Ordo Lepidoptera yaitu Kupu-kupu*. July, 1–23.
- Rama. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 1–23.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7

- Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sabarudin, S. (2018). Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 04(01), 1–18. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/69>
- Sakila, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube untuk Pembelajaran Jarak Jauh (BAB II)*. 10–35.
- Sakila, R., Lubis, N. F., Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam*, 2(1), 119–123.
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8556>
- Savira, F., & Suharsono, Y. (2018). belaTinjauan Umum Tentang Pemjaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Seftriana, A., Wulan, S., & Hasanah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 21–30.
- Siregar, E., & Widyaningrum, R. (2015). Belajar Dan Pembelajaran. *Mkdk4004/Modul 01*, 09(02), 193–210.
- Sukmana, F., Firmansyah, B., & Sa'adah, W. (2023). Implementasi ISO 9126 dan Fishbone Analisis pada Sistem Perpustakaan Sekolah di UPT SD Negeri 27 Gresik. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(1), 345–534. <https://doi.org/10.29100/jupi.v8i1.3305>
- Suroto, S. (2024). Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah. *Al-Ihtirafiah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.47498/ihtirafiah.v4i1.3067>
- Tampubolon, W. A. Y. (2020). Siklus Hidup. *Convention Center Di Kota Tegal*, 938, 6–37.
- Triapamungkas, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Sumber Daya Alam, Lingkungan, Teknologi Dan Masyarakat. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–43.
- Utami, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar pada Materi Perbandingan untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Proporsional Siswa Kelas VII Di SMP Argopuro 1 Panti Jember. *UIN KHAS Jember*.
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 8. <http://eprints.umsida.ac.id/3723/>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>

- Yahya. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 3(6), 101–112.
- Yeni, H. O., & , Cilvia Anggraini, F. M. (2020). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL PADA SISWA KELAS IV SDN 002 TEBING KABUPATEN KARIMUN TAHUN AJARAN 2017/2018. *Electoral Governance Jurnal Tata Kelola Pemilu Indonesia*, 12(2), 6. <https://talenta.usu.ac.id/politeia/article/view/3955>
- Yunanda Pradiani, N. P. W., Turmuzi, M., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Bangun Ruang Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1456–1469. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1503>
- Zainal, Z., Afridiatama, M. G., Renaldi, R., & Gusmaneli, G. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Pai Di Sekolah Pada Pendidikan Abad Ke 21. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 1068–1079. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2.122>
- Zega, J. N., & Susanto, Y. N. (2024). Media Pembelajaran Alam Dalam Proses Belajar Mengajar. *Metanoia*, 6(1). <https://doi.org/10.55962/metanoia.v6i1.121>
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pembelajaran bahasa arab. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274–285.
- Zulbryanti, A. C., Wahyudi, W., & Nurhidayah, D. A. (2022). Ropitri: Media Pembelajaran Matematika Materi Trigonometri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 300. <https://doi.org/10.20527/edumat.v10i2.14160>
- Zulvira, R., Neviyarni, & Irdamurni. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Teknologi*, 3(6), 488–493. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v3i6.810>