

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SD
NEGERI PURWOASRI I**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



OLEH:

ANGGARA TEJA ARYA KUSUMA

NPM: 2014060159

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

ANGGARA TEJA ARYA KUSUMA

NPM: 2014060159

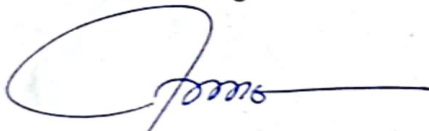
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SD
NEGERI PURWOASRI I**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

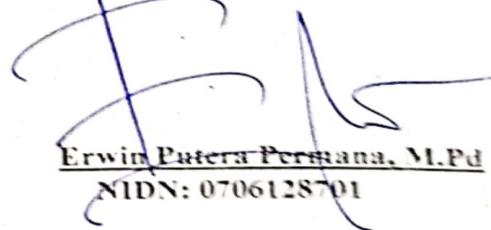
Tanggal: 04 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Dhian Dwi Nur Wendha, M. Pd.
NIDN. 0701058701

Pembimbing II



Erwin Patra Permana, M.Pd
NIDN: 0706128701

Skripsi oleh:

ANGGARA TEJA ARYA KUSUMA

NPM: 2014060159

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SD
NEGERI PURWOASRI I**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri
Tanggal: 26 Juli 2024

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wendha, M. Pd.
2. Penguji I : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Anggara Teja Arya Kusuma

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk, 21 Mei 2002

NPM : 2014060159

Fak/Jur. Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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 disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 18 Juni 2024



Anggara Teja Arya Kusuma
NPM. 2014060159

MOTTO

Seungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri." - QS Ar Rad 11

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Joko Sutopo dan Ibu Sukasih yang sangat saya banggakan karena tiada hentinya melangitkan doa baiknya serta memberikan dukungan dalam memperjuangkan masa depan dan kebahagiaan puteranya.
2. Kakak – kakak saya yang selalu memberikan dukungan kepada saya supaya terus semangat dalam menjalani kehidupan.
3. kepada teman – teman sesama guru yang telah memberikan motivasi kepada saya supaya bisa menjalani kehidupan yang bermakna
4. Kepada teman – teman seperjuangan saya yang selalu menemani, Ketika saya sedang kesusahan dan sedih. Dengan itu saya bisa Bahagia lagi untuk menjalani kehidupan

ABSTRAK

Anggara Teja Arya Kusuma: Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2024.

Kata kunci: Media, Diorama, Sistem Pencernaan Manusia.

Media pembelajaran merupakan suatu alat media yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Alat pendidikan yang berupa benda-benda lebih sering disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan Pendidikan.

Metode penelitian dan pengembangan yaitu Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keaktifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk yang dapat berfungsi dan dapat digunakan maka produk tersebut perlu diuji keefektifan produk.

Dari validasi ahli media, media ini mendapatkan skor 84% yang diinterpretasikan sebagai sangat baik, sementara dari ahli materi, media ini memperoleh skor 84% dengan interpretasi baik. Angket kepraktisan telah diisi oleh guru kelas V di SDN 1 Purwoasri. Berdasarkan hasil angket tersebut, hasil kumulatif dari seluruh skor menunjukkan angka 96%. Setelah dilakukan evaluasi efektivitas multimedia melalui soal-soal tes, hasil kumulatif menunjukkan bahwa seluruh siswa memperoleh nilai rata-rata 83. Peningkatan ini menunjukkan bahwa diorama tersebut sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai sistem pencernaan manusia. Ini menunjukkan bahwa diorama ini tidak hanya menarik dan praktis, tetapi juga mampu memberikan dampak yang signifikan pada pembelajaran, sehingga dapat menjadi alat bantu yang sangat berharga dalam proses pendidikan.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Kepala sekolah dapat mendorong guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran selama di dalam kelas. Hal ini akan membantu siswa memahami materi dengan mudah dan meningkatkan ketuntasan belajar mereka. (2) Media pembelajaran yang inovatif dan kreatif harus disediakan oleh guru untuk digunakan di sekolah sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena kasih dan rahmatnya penulis bisa menyelesaikan Skripsi yang berjudul:

“PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIOVISUAL PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA SD NEGERI PURWOASRI I”

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M. Pd., selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus validator media dalam penyusunan Skripsi ini
4. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan Skripsi ini.
5. Erwin Putera Permana, M. Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan Skripsi ini.
6. Sutrisno Sahari, S. Pd, M. Pd. selaku validator materi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak / Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
8. Kepala Sekolah serta Guru-Guru SDN Purwoasri 1.
9. Kedua orang tua saya Bapak Joko Sutopo dan Ibu Sukasih yang sangat saya cintai, Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi, memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.

10. Teman – Teman yang telah membantu baik sengaja ataupun tidak sengaja dalam Menyusun skripsi ini.
11. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Penulis sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna, tetapi usaha maksimal telah penulis lakukan dalam penulisan Skripsi ini. Penulis berharap, Skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan.

Kediri,

Anggara Teja Arya Kusuma

NPM. 2014060159

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. KAJIAN TEORI	12
B. Penelitian Terdahulu.....	43
C. Kerangka Berpikir	45
BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Model Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan.....	49
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	53
D. Uji Coba Produk	53
E. Validasi Media.....	54
F. Instrumen Pengumpulan Data	55
G. Instrumen Tes	62
H. Teknik Analisis Data	63
I. Norma Pengujian	66
BAB IV HASIL PENELITIAN	67
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	67
B. Pengujian Model Terbatas	73
C. Pengujian Model Perluasan	77

D.	Validasi Model	84
E.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	89
F.	Media Diorama	94
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN		96
A.	Kesimpulan.....	96
B.	Implikasi	97
C.	Rekomendasi	98
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		100

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengembangan Instrumen	55
Tabel 3. 2 kisi-kisi pedoman observasi	56
Tabel 3. 3 Instrumen Lembar Validasi.....	58
Tabel 3. 4 Intrumen Lembar Validasi Pengembangan.....	59
Tabel 3. 5 Instrumen Respon guru	60
Tabel 3. 6 Instrumen Respon Siswa.....	61
Tabel 3. 7 Angket keefektifan hasil belajar siswa.....	62
Tabel 3. 8 kisi – kisi soal siswa.....	63
Tabel 3. 9 Kriteria Kevalidan Media Diorama Berbasis Audiovisual	64
Tabel 3. 10 Kriteria Persentase Respon Guru dan Siswa.....	65
Tabel 3. 11 Kriteria Keefektifan Media Diorama Berbasis Audiovisual.....	66
Tabel 4. 1 Rekap Data Hasil Validasi Ahli Materi	73
Tabel 4. 2 Rekap Data Hasil Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 4. 3 Hasil Pre Test Uji Coba Terbatas.....	76
Tabel 4. 4 Hasil Post Test Uji Coba Terbatas	76
Tabel 4. 5 Rekap Data Respon Siswa Terhadap Media Diorama	79
Tabel 4. 6 Hasil Respon Guru	80
Tabel 4. 7 Hasil Pre Test Uji Coba Luas.....	81
Tabel 4. 8 Hasil Post Test Uji Coba Luas	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Hubungan Media Dengan Pesan Dan Metode Pembelajaran.....	30
Gambar 2. 2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	31
Gambar 2. 3 Komposisi diorama	41
Gambar 2. 4 Set Up alat tenun	41
Gambar 2. 5 Background diorama	42
Gambar 2. 6 Ortografi proyeksi Diorama Art	42
Gambar 3. 1 Langkah Model Pengembangan Borg and Gall	49
Gambar 3. 2 Skema Prosedur Penelitian.....	50
Gambar 4. 1 Tampilan Depan Media Diorama 3 dimensi	71
Gambar 4. 2 Tampilan Belakang Media Diorama 3 dimensi.....	72
Gambar 4. 3 Tampilan Samping Media Diorama 3 dimensi	72
Gambar 4. 5 Tampilan Depan Media Diorama Tiga Dimensi	88
Gambar 4. 6 Tampilan Samping Kanan Media Diorama Tiga Dimensi.....	88
Gambar 4. 7 Tampilan Samping Kiri Media Diorama Tiga Dimensi.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul Skripsi	102
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 3 Lembar Validasi Materi.....	107
Lampiran 4 Lembar Validasi Media	112
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	116
Lampiran 6 Angket Kepraktisan Guru	127
Lampiran 7 Angket Kepraktisan Siswa.....	131
Lampiran 8 Soal pretest dan Postest	132
Lampiran 9 Surat Pengantar / Izin Penelitian	136
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian	137
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	138
Lampiran 12 Hasil Cek Plagiasi.....	142
Lampiran 13 Data Awal Observasi	145
Lampiran 14 Surat Pemanfaatan Produk.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Komponen pendidikan sebagai proses pembelajaran saling berhubungan. Tujuan, materi pelajaran, strategi pembelajaran, media, setting, guru, dan siswa semuanya termasuk dalam komponen pendidikan tersebut. Instrumen media yang membantu mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran Hasibuan (2019). Media pembelajaran merupakan istilah yang lebih umum untuk sumber daya pendidikan yang berbentuk benda nyata. Segala bentuk media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai instrumen untuk mencapai tujuan pembelajaran Ridhwan (2020). Dalam kegiatan pembelajaran, media pendidikan memainkan peranan penting baik bagi guru maupun siswa.

Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi dan pesan ajar dengan lebih mudah. Ini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran (Maimunah 2016). Bagi siswa, media pembelajaran akan membantu mereka memahami pelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Semua mata pelajaran dapat diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran; salah satunya adalah muatan IPA Ibrahim, dkk, (2017). Muatan IPA dianggap sebagai hasil dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam serta sebagai komponen yang memiliki kemampuan untuk mengubah perspektif manusia tentang alam semesta. Oleh karena itu, pemahaman tentang muatan IPA sangat penting Paramita, dkk, (2016).

Perkembangan kurikulum untuk pembelajaran IPA di Indonesia dimulai pada tahun 2013, mengarah pada gagasan proses pembelajaran "*integrative science*". Kurikulum saat ini dikenal sebagai Kurikulum 2013 (K13). Kurikulum 2013 sekarang diterapkan di hampir semua sekolah di Indonesia. Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih kreatif dan memiliki pola berpikir tinggi (*Higher Order Thinking*) saat melakukan pembelajaran di kelas, menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2017). Tujuan dari kurikulum ini adalah untuk meningkatkan sikap religius, sosial, intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap peduli, dan partisipasi aktif dalam membangun kehidupan berbangsa dan bermasyarakat yang lebih baik. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar harus didasarkan pada kemampuan pola pikir anak dan disesuaikan dengan demografi anak di Sekolah Dasar.

Alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki banyak fungsi utama, termasuk dapat menarik dan mengerahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dalam materi pelajaran, dapat mengubah perasaan dan sikap siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung, dan dapat mempermudah mereka untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam media. Media diorama, adalah media tiga dimensi yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa secara nyata dan dapat merangsang siswa untuk lebih aktif memahami materi secara cepat.

Hasil observasi, wawancara dan analisis hasil belajar siswa yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 1 Purwoasri pada tanggal 15 Mei 2023 menunjukkan

bahwa pembelajaran hanya dilakukan dengan buku tema dan bahwa LKS disediakan sekolah. Sampai sekarang, metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan masih digunakan. Materi yang disampaikan hanya berasal dari media ilustrasi sederhana, sehingga media yang digunakan tidak bervariasi dan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak tertarik untuk belajar. Menurut Indah, Guru Wali Kelas V, pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Purwoasri telah memanfaatkan media, tetapi hanya untuk beberapa materi. Selain keterbatasan media, pembelajaran IPA juga menghadapi masalah karena guru tidak memiliki kemampuan untuk memahami dan menangani kurikulum saat ini k13. Hal ini dibuktikan dengan data yang saya kumpulkan dari nilai ujian siswa dan hasil pembelajaran guru kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa hanya 7 siswa dari 30 siswa memahami materi jika mereka hanya menggunakan buku materi atau media seadanya.

Menurut temuan dari wawancara, observasi dan hasil analisis belajar siswa. media pembelajaran adalah salah satu komponen yang diperlukan untuk meningkatkan pembelajaran IPA. Bantuan media yang dapat memvisualisasikan urutan konsep yang terstruktur diperlukan karena kebanyakan guru mengalami kesulitan dalam menjelaskan materi tentang sistem pencernaan manusia. Oleh karena itu, media pembelajaran menarik perhatian siswa dan membantu mereka menyerap pelajaran guru.

Untuk meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan media selama proses pembelajaran, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran diorama berbasis media audiovisual berdasarkan materi keputusan bersama.

Siswa dapat memahami dan menerapkan alat pembelajaran ini. Media diorama berbasis audiovisual menampilkan contoh pengambilan keputusan langsung dalam bentuk gambar. Diorama berbasis audiovisual juga akan menarik siswa untuk belajar.

Media Diorama adalah mini view tiga dimensi yang dirancang untuk menggambarkan pemandangan nyata Sudjana (2013). Diorama biasanya terdiri dari bentuk-bentuk sosok atau objek yang diletakkan di atas pentas lukisan yang disesuaikan dengan penyajiannya. Keunggulan dari penggunaan media diorama dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) dapat digunakan untuk mengajar topik seperti fisika, biologi, sejarah, dan bidang lain; (2) dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti apa adanya, sehingga siswa mudah memahaminya Prastowo, (2015).

Media suara untuk pengajaran, menurut Sudjana (2013), didefinisikan sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa selama proses belajar mengajar. Selain itu, jika objek dan peristiwa yang digunakan sebagai bahan pengajaran dapat dimodelkan secara realistis, pengajaran akan lebih efektif. Penelitian tahun 2014 oleh Mas Hudul Khaq dengan judul Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Paksa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo mendukung masalah ini. Penelitian ini menunjukkan hasil uji validasi kelayakan media diorama tiga dimensi. Hasil menunjukkan bahwa ahli materi I memperoleh 3,1 dengan

kategori layak, ahli materi II memperoleh 3,1 dengan kategori layak, ahli media I memperoleh 3 dengan kategori layak, dan ahli media II memperoleh 3 dengan kategori layak. Selain itu, angket siswa memperoleh kategori layak 79,42. Berdasarkan hasil belajar siswa menggunakan media dioram tiga dimensi, diperoleh $d.b = N-1 = 33-1 = 32$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05), dan t-hitung adalah 10,86. Jika t-tabel lebih besar dari t-hitung, maka 2,42 lebih kecil dari 10,86. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan diorama tiga dimensi mempengaruhi kemampuan siswa untuk memahami peristiwa romusha selama penjajahan Jepang di SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian 2014 Arya Rizki, Khusnul Khotimah dengan judul “Pemanfaatan Media Diorama Beraudio Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Kelas 5 Sekolah Dasar Sumokembangsri II Di Sidoarjo”. Penelitian tahun 2014 Arua Rizki menggunakan media diorama beraudio untuk meningkatkan hasil belajar. Mukmin (2016) Pada tahap usia SD siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mengeksplorasi, menemukan, mempelajari sesuatu yang baru, dan berkreasi. Untuk mendorong rasa ingin tahu siswa SD perlu dilakukan eksplorasi terhadap apa yang dipelajari, sehingga pertanyaan-pertanyaan eksplorasi tersebut dapat dijawab dengan percobaan yang dilakukan oleh siswa sendiri untuk menemukan konsep-konsep baru. Oleh sebab itu media pembelajaran diorama akan membantu siswa mengkomunikasikan ide, gagasan, dan perasaan mereka. Ini akan memungkinkan siswa untuk memaksimalkan potensi mereka. Karena berbagai keunggulannya dan tingkat

keberhasilannya, penggunaan media diorama banyak diteliti. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan diorama memiliki dampak pada pembelajaran. Hasil penelitian Feranika Oftaviani menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berbasis edupreneur mampu meningkatkan keaktifan dan kreativitas, khususnya pada bidang studi IPA tingkat Sekolah Dasar. Media diorama juga dapat menampilkan pengalaman dunia nyata dalam bentuk yang lebih kecil, sehingga meningkatkan pemikiran kreatif.

Selain itu, penelitian yang dipublikasikan oleh Laila Nurul dalam jurnalnya menunjukkan bahwa media diorama skala (DIMAS) memiliki kemampuan untuk mengukur 50% kemampuan berpikir tingkat tinggi pada tahap analisis dan 50% kemampuan berpikir cukup dan kurang. Diorama adalah alat yang bagus untuk digunakan selama proses pembelajaran, menurut temuan penelitian sebelumnya. Diorama juga terbukti bermanfaat untuk pembelajaran. Peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual berdasarkan referensi dari dua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini akan disebut sebagai Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, telah ditegaskan mengenai pokok yang akan diteliti yaitu pengembangan media diorama berbasis audiovisual untuk meningkatkan kualitas dan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi system pencernaan manusia.

Pada mata pelajaran IPA khususnya materi sistem pencernaan manusia pada kelas V, siswa masih banyak yang kesulitan untuk memahami dan mengerti tentang materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu: 1) Masih banyak guru yang kesulitan dalam menjelaskan materi dikarenakan kemampuan guru untuk mendesain media pembelajaran kurang cukup; 2) pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan media buku tema dan juga LKS atau Lembar Kerja Siswa; 3) Metode pembelajaran yang diterapkan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung hanya menggunakan metode ceramah; 4) Media yang ada atau yang digunakan kurang bervariasi dan membuat siswa mudah jenuh. Hal tersebut terbukti dengan hasil ujian siswa yang menunjukkan kurang mampunya menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut terbukti dengan 7 dari 30 siswa yang memahami materi yang disampaikan.

Dengan menerapkan media yang tepat diharapkan dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada materi sistem pencernaan manusia. Materi tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media diorama berbasis audio visual. Pada kegiatan belajar mengajar nantinya guru menjelaskan materi sistem pencernaan manusia dengan menggunakan media diorama berbasis audio visual.

Menurut Criticos dalam Daryanto (2010) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pelantara dalam

proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat diidentifikasi masalahnya, “Apakah penggunaan media diorama berbasis audiovisual efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN 1 Purwoasri?”. Berdasarkan uraian di atas dapat diidentifikasi masalahnya yaitu “Bagaimana pengembangan media diorama berbasis audiovisual efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami materi sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V SDN 1 Purwoasri?”.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah-masalah di atas, berikut akan dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan untuk menghindari pembahasan yang meluas dan tidak menemukan fokus permasalahan. Pokok- pokok pembatasan masalah yang diteliti pada penelitian antara lain:

1. Penelitian ini mengembangkan media diorama berbasis audiovisual efektif untuk meningkatkan kemampuan memahami materi system pencernaan manusia.
2. Subjek penelitian siswa kelas V SDN 1 Purwoasri.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan permasalahan secara rinci sebagai berikut:

- a) Bagaimanakah kevalidan media diorama berbasis audiovisual pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri?
- b) Bagaimanakah kepraktisan media diorama berbasis audiovisual pada

Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri?

- c) Bagaimana keefektifan siswa dalam penerapan media diorama berbasis audiovisual pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri?

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengembangkan desain dan komponen media diorama berbasis audiovisual pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri. Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirinci sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui Kevalidan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri.
- b) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diorama berbasis audiovisual pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri.
- c) Untuk mengetahui keefektifan siswa dalam penerapan media diorama berbasis audiovisual Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran. Selain itu, penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademisi, khususnya bidang pendidikan.

2. Kegunaan Teoritis

a) **Bagi Peneliti**

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran IPA dengan menggunakan media diorama berbasis audiovisual terhadap hasil belajar siswa.

b) **Bagi Siswa**

Manfaat penelitian ini terutama produk media yang dihasilkan dapat membuat siswa tertarik untuk belajar dan mempermudah pemahaman siswa karena ditunjang dengan model objek seperti aslinya dalam bentuk suatu adegan cerita atau peristiwa. Media diorama berbasis audiovisual dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa.

c) **Bagi Guru**

Media diorama berbasis audiovisual dapat dijadikan sumber belajar oleh guru serta memberi wawasan, pengetahuan dan keterampilan untuk membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dan meningkatkan kreativitaspendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

d) **Bagi Sekolah**

Bagi sekolah penelitian ini bermanfaat untuk menemukan solusi untuk mengoptimalkan hasil belajar IPA materi sistem pencernaan manusia dengan menerapkan media diorama berbasis audiovisual dan dapat memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of Learning Videos Based on Problem-Solving Characteristics of Animals and Their Habitats Contain in Ipa Subjects on 6th-Grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37-47
- Anitah,Sri. 2008. Strategi Pembelajaran di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib,Zainal. 2014. Model-model, Media, dan Strategi Pemebelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad,Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2010. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media
- Hamalik, Oemar. 2014. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia
- Hasibuan, H. M. (2019). Manajemen Sumberdaya Manusia. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, dkk. 2017. Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar tentang Panduan Penilaian Untuk Sekolah Dasar (SD).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Guru Kelas IV. Jakarta: Kemendikbud
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 SD Kelas IV. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebuyaan. (2013). Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Buku Siswa Kelas IV. Jakarta: Kemendikbud
- Maimunah. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, 151-163
- Mukmin, B. A. (2016). Pengembangan Buku Ajar Ipa Berbasis Problem Solving Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 44-52
- Ni Putu Suwardani. 2020. "QUO VADIS" Pendidikan Karakter dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat. In Unhi Press.
- Paramita, E., Wirya, N., & Tegeh, I. M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Introduction Terhadap Hasil Belajar Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 4(2).
- Prastowo, Andi. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press. Refika Aditama.

- Ridwan, M. dkk (2020). Aktivitas Permainan, Cuaca, dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Journal Of Sport Education* Volume 2(2). 2020.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. Psikologi Pendidikan. Semarang: Unnes Press.
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Sulistyorini. 2007. Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Semarang: Tiara Wacana
- Sudjana, Nana. 2009. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suprijono, Agus. 2014. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suprijono, Agus. 2014. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Susanto, Ahmad. Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah dasar. Jakarta: Prenamedia Group
- Susilowati dan Kuspriyanto. 2016. Gizi dalam Daur Kehidupan. Bandung:
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inofatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta: Prenamedia Group.
- Widiana, I. W. (2016). Pengembangan Asesmen Proyekdalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Junral Undiksha*, 147-157
- Winataputra, Udin S. 2008. Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wisudawati, Asih W dan Eka Sulistyowati. 2017. Metodologi pembelajaran IPA. Jakarta: PT Bumi Aksara