



UNIVERSITAS WIRARAJA

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Kampus : Jl. Raya Sumenep Pamekasan KM. 5 Patean, Sumenep, Madura 69451 Telp : (0328) 664272/673088
e-mail : lppm@wiraraja.ac.id Website : lppm.wiraraja.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 015/SP.HCP/LPPM/UNIJAI/2024

Yang Bertanda Tangan dibawah ini :

Nama : Dr. Anik Anekawati, M.Si
Jabatan : Kepala LPPM
Instansi : Universitas Wiraraja

Menyatakan bahwa :

1. Nama : Nurin Fardiana
Jabatan : Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
2. Nama : Tita Tanjung Sari, M.Pd
Jabatan : Staf Pengajar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan cek plagiasi ke LPPM menggunakan *software turnitin.com* untuk artikel dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SAINS PADA MATERI RANTAI MAKANAN KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI ELLAK LAOK IV**" dan mendapatkan hasil similarity sebesar 13%.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Sumenep, 16 Januari 2024
Kepala LPPM

Dr. Anik Anekawati, M.Si
NIDN. 0714077402

Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV

Media Development of Science Diorama On Food Chain Materials for Class V State Elementary School Ellak Laok IV

^{1*}Nurin Fardiana, ²Tita Tanjung Sari, ³Kadarisman

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Wiraraja

Korespondensi : nurinfardiana28@gmail.com¹, titatanjungfkip@wiraraja.ac.id²,
kadarisman@wiraraja.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media diorama sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV dan mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penelitian ini. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ellak Laok IV dengan jumlah 6 orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi awal, kuisioner/angket. Prosedur penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk (7) Revisi produk. Hasil validasi produk meliputi validasi desain media dengan persentase penilaian sebesar 94% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi, adapun validasi materi dengan persentase penilaian sebesar 96% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi. Hasil penilaian respon siswa terhadap media pengembangan Diorama Sains dikategorikan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil dari kuisioner respon siswa dengan penilaian 95% dan kriteria sangat baik. Sehingga pengembangan media Diorama Sains layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis data berupa respon siswa terhadap pengembangan ini sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media diorama sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV sangat baik.

Kata kunci: Media, Diorama Sains, Rantai Makanan.

Abstract

This study is a developmental research that aims to determine how the use of science diorama media on food chain material Class V SDN Ellak Laok IV and find out how students respond to this research. Subjects in this study are students of Grade V SDN Ellak Laok IV with a total of 6 students. Data collection techniques in this study in the form of preliminary observations, questionnaires / questionnaires. The procedures of this research are: (1) potential and problems; (2) collecting information; (3) Product Design; (4) design validation; (5) design improvement; (6) product testing (7) product revision. The results of product validation include Media Design Validation with a percentage of assessment of 94% with criteria once and without revision, while the material validation with a percentage of assessment of 96% with criteria once and without revision. The results of the assessment of students' response to the development of media diorama science categories very good. This is evidenced by the value of the results of the student response questionnaire with an assessment of 95% and very good criteria. So that the development of Science diorama media is worthy of use as a learning medium. The results of data analysis in the form of Shiva's response to this development by 95%. So it can be concluded that the response of students to the development of science diorama media on food chain material of Class V SDN Ellak Laok IV is very good.

Keywords: Media, Science Dioramas, Food Chain.



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1275>

Copyright© 2023, Nurin Fardiana et al

This is an open-access article under the CC-BY License.



Received 28 Oktober 2022, Accepted 14 Januari 2023, Published 2 Februari 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang bersifat membimbing, yang dilakukan secara sadar oleh pendidik (termasuk orang tua) terhadap peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar terbentuk kepribadian yang sempurna (insan kamil) (Juwantara, 2019). Dalam pendidikan anak-anak akan dibimbing langsung untuk mengembangkan potensi dirinya melalui sebuah proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Proses pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan suatu kondisi agar tercipta suatu proses pembelajaran yang melibatkan pendidik, peserta didik dan bahan ajar. Salah satu pembelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam/Sains. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar merupakan salah satu muatan dalam proses pembelajaran yang mempelajari lingkungan serta gejala – gejala alam, sehingga dalam pelaksanaannya memerlukan benda – benda konkret agar peserta didik lebih mengamati dan menganalisis sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif.

Salah satu materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat Sekolah Dasar adalah rantai makanan yang diajarkan di kelas V. Pembelajaran mengenai rantai makanan merupakan sebuah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V Sekolah Dasar yang menjelaskan mengenai proses makan dan dimakan yang berlangsung dalam suatu komponen makhluk hidup. Dimana pada proses terjadinya rantai makanan ini terdapat konsumen, produsen dan dekomposer. Materi diajarkan di kelas V SD, dimana anak kelas V biasanya berumur antara 10-11 tahun. Peaget dalam Basri (2018) mengemukakan pada anak usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Tahap ini anak biasanya sudah bisa menggunakan pemikiran secara logis, tetapi hanya menerapkan logika pada objek fisik dan mereka belum bisa berpikir secara abstrak. Dalam hal ini maka dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahap observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Ellak Laok IV, peneliti menemukan bahwa di sekolah hanya menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku tematik yang memiliki sedikit gambar. Untuk siswa yang memasuki tahap operasional konkret akan mengalami banyak kesulitan dalam menerima materi tersebut. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi rantai makanan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam/Sains perlu adanya media konkret untuk mendeskripsikan dan mempraktikkan materi rantai makanan. media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Luth Lautfer dalam Tafonao, 2018). Dalam hal ini maka peneliti mengambil alternatif untuk permasalahan ini yaitu dengan penggunaan media Diorama.

Diorama merupakan pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya dengan menggunakan skala yang disesuaikan dengan jarak sebenarnya (Aprilia & Putri, 2020). Media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud tiruan yang mewakili aslinya. Dalam hal ini media Diorama dibuat menggunakan mainan hewan untuk anak-anak dan tumbuhan sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan media ini maka siswa akan dapat dengan mudah memahami materi Sains (IPA) dengan baik karena media ini bersifat konkret dan menarik. Ada beberapa penelitian yang relevan,

berhubungan langsung dengan penelitian ini, yaitu:- Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia & Putri (2020) dengan judul "Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar". Persamaan pada penelitian ini yaitu media yang digunakan berupa diorama. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu materi yang digunakan adalah materi matematika yaitu skala sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Ilmu Pengetahuan Alam/Sains. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan pengembangan. - Penelitian kedua yang dilakukan oleh Hasanah & Muryanti (2019) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini". Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media berupa diorama. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan motorik anak sedangkan pada penelitian ini berfokus pada materi rantai makanan. Perbedaan selanjutnya adalah pada penelitian terdahulu subjek penelitiannya pada anak usia dini sedangkan pada penelitian ini pada anak kelas V SD. - Penelitian ketiga dilakukan oleh Amalia et al (2018) dengan judul "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan media diorama. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu subjek penelitiannya dilakukan di kelas IV pada tema Indahnya Negeriku sedangkan penelitian ini memiliki subjek kelas V materi Ilmu Pengetahuan Alam/Sains. Pada penelitian dahulu bertujuan mengetahui kevalidan dari media, sedangkan pada penelitian ini ingin mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media diorama sains dan juga mengetahui respon siswa kelas V di SDN Ellak Laok IV terhadap penelitian ini.

Model pengembangan media pembelajaran Diorama *Sains* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development*. Model ini dikembangkan oleh Sugiyono. Dalam penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono dalam Asi et al. (2020) ada sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan, yakni: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan produk masal.

Namun, peneliti hanya menggunakannya sampai pada prosedur ke 7 yakni revisi produk karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini hanya untuk melihat respon siswa terhadap pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini. Prosedur penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk (7) Revisi produk. Pada tahap uji coba produk, ada mencakup beberapa hal yaitu : Desain uji coba, Pada penelitian ini uji coba dimulai dari desain produk kemudian di validasi pada 2 validator yaitu ahli desain media dan ahli materi. Setelah proses validasi, jika produk dinyatakan layak maka produk akan diujicobakan, namun jika produk belum dinyatakan layak maka produk akan di revisi sehingga produk dinyatakan layak. Yang kedua yaitu, subjek uji coba. Penelitian ini memiliki subjek sebanyak 6 orang siswa kelas V di SDN Ellak Laok IV. Ketiga, tempat dan waktu penelitian. Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Ellak Laok IV, Kecamatan Lenteng, Kab.Sumenep. penelitian dilaksanakan sejak bulan Maret hingga Juni 2022. Keempat, Jenis data uji coba. Data yang didapatkan dari penelitian ini berupa

data kuantitatif dan kualitatif. Kelima, instrumen Pengumpulan Data. Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen ahli validasi untuk mengetahui kelayakan media yang terdiri dari validasi ahli materi dan desain media, instrumen respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media diorama sains, dan instrumen dokumentasi untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran di kelas.

Keenam, Teknik Pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, observasi dan dokumentasi. Ketujuh, Teknik Analisis Data. Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk menguraikan dan menelaah hasil dari pengumpulan data penelitian menjadi lebih sistematis dan terstruktur dengan baik. Hasil dari penelitian ini berupa validasi materi, validasi media, analisis respon siswa dan angket hasil observasi pada saat uji produk secara langsung. Teknik analisis data menggunakan skala likert dan juga skala Guttman. Pada analisis validasi produk dilakukan dengan validasi materi dan desain media pengembangan Diorama Sains menggunakan skala likert dengan *ceklist* ($\sqrt{\quad}$) interval I-5

Tabel 1. Teknis analisis validasi desain media dan materi.

Penilaian	Kriteria	Skor Penilaian
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

$$\text{Kriteria \%} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria analisis validasi desain media dan materi

Presentase Kelayakan	Keterangan	Skor Penilaian
81% - 100%	Sangat baik dan Tidak Revisi	5
61% - 80%	Sesuai dan Tidak Revisi	4
41% - 60%	Cukup sesuai dan Sedikit Revisi	3
21% - 40%	Cukup dan Revisi	2
$\leq 20\%$	Tidak sesuai dan Revisi Total	1

Analisis respon peserta didik menggunakan skala guttman berupa *ceklist* ($\sqrt{\quad}$)

Tabel 3. Penilaian respon peserta didik

Skor	Keterangan
Skor 1	Ya
Skor 0	Tidak

$$\text{Kriteria \%} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Analisis respon peserta didik

Presentase	Keterangan	Skor Penilaian
81% - 100%	Sangat baik	5
61% - 80%	Baik	4
41% - 60%	Cukup baik	3
21% - 40%	Kurang baik	2
≤ 20%	Tidak baik	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran diorama sains dengan 7 tahap penelitian yaitu:

Potensi dan Masalah

Potensi yang ditemukan adalah kecenderungan siswa sekolah dasar khususnya kelas V yang lebih menyukai pembelajaran yang lebih bervariasi atau penggunaan pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran. Namun, pada proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga anak-anak akan cenderung bosan dan juga kesulitan dalam menerima pembelajaran, karena mereka belum bisa menerima hal yang bersifat abstrak. Maka, dengan adanya potensi dan masalah tersebut, peneliti mengambil alternatif untuk Mengembangkan media diorama Sains.

Pengumpulan Data

Tahap kedua pada penelitian ini adalah pengumpulan data. Pada tahap ini data yang dikumpulkan dari beberapa literatur yaitu jurnal-jurnal yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran Diorama Sains.

Desain Produk.

Tahap desain produk dilakukan untuk menyesuaikan dengan KI, KD dan Indikator serta kebutuhan siswa dalam kelas khususnya pada materi rantai makanan kelas V. Tahapan pada desain produk terdiri dari tahap pra produksi yaitu penyusunan materi lalu desain awal kotak media, dan tahap produksi yang meliputi kegiatan pembuatan media dimulai dari pembuatan kotak media, audio, dan desain banner, sampul petunjuk penggunaan media, dan kartu media.

Validasi Desain

Pada tahap penilaian ini akan melibatkan dua ahli yaitu ahli materi dan juga ahli desain. Hasil dari validasi pada pengembangan media Diorama Sains yaitu pada validasi materi mencapai 96% dengan keterangan sangat baik dan pada validasi media mencapai 94% dengan keterangan sangat baik.

Tabel 5. Hasil validasi desain media

No	Indikator	Hasil Penilaian
1	Media Diorama Sains dapat mengatasi keterbatasan biaya, serta daya indera	5
2	Materi yang disampaikan menarik.	5

3	Tampilan dalam media dapat menggambarkan proses rantai makanan	5
4	Komponen dalam media mudah dipahami	5
5	Kejelasan pengisi suara pada audio Diorama Sains dapat didengar dengan jelas	4
6	Bahasa yang digunakan dalam audio mudah dipahami	4
7	Materi yang disampaikan dalam audio dan komponen yang terdapat pada media saling berkaitan	5
8	Jenis huruf, simbol yang terdapat pada media berupa papan kecil jelas dan mudah dipahami.	4
9	Materi yang disampaikan baik pada audio atau media berurutan	5
10	Proses belajar menjadi lebih menarik	5
Total Skor (Max 50)		47
Persentase (%)		94%
Kriteria		Sangat baik dan tidak revisi

Tabel 6. Hasil validasi desain materi

No	Indikator	Hasil Penilaian
1	Kelengkapan Materi	5
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5
3	Kebenaran materi sudah tepat	5
4	Sesuai dengan konsep pembelajaran	5
5	Bahasa yang di gunakan mudah di pahami oleh siswa SD	5
6	Materi di sajikan dalam bahasa baku	4
7	Mudah dipahami secara keseluruhan	5
8	Kejelasan tulisan dan simbol pada media.	4
9	Penyajian materi secara berurutan dan runtut	5
10	Memudahkan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan dan lebih menarik dilihat dari proporsi ukuran komponen pada media yang sesuai dan kejelasan audio pada media.	5
Total Skor (max 50)		48
Persentase (%)		96%
Kriteria		Sangat baik dan Tidak Revisi

Revisi Desain

Revisi desain dilakukan sesuai hasil validasi baik dari ahli materi dan ahli desain media. Revisi tersebut sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain media dan juga materi terhadap media yang dikembangkan.

Uji Coba Produk

Uji coba produk pengembangan media Diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V dilakukan terbatas sebanyak 6 orang siswa di SDN Ellak Laok IV. Uji coba produk dilakukan dengan mempraktekkan penggunaan media Diorama Sains di kelas. Berikut hasil uji coba produk yang dilakukan di SDN Ellak Laok IV dengan 6 subjek penelitian



Gambar 1. Persentase Hasil Respon Siswa

Revisi Produk

Tahap ketujuh adalah revisi produk. Tahap ini dilakukan apabila setelah uji coba produk ada beberapa hal yang harus direvisi untuk memaksimalkan pengembangan media. Namun hasil dari respon siswa sangat baik dibuktikan dengan hasil analisis respon siswa mencapai 95% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Revisi yang dilakukan hanya mengubah warna latar pada kartu media untuk memperjelas tulisan dan penambahan rumput sintesis pada alas di bagian kaki komponen domba dan harimau.

Penelitian pengembangan ini mengembangkan media pembelajaran Diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV dan juga bagaimana respon dari siswa terhadap pengembangan ini. Prosedur pengembangan media diorama Sains menggunakan prosedur pengembangan *Research an Devlopment* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Dimana pada prosedur tersebut terdapat sepuluh tahapan namun pada pengembangan ini hanya menggunakan tujuh tahapan pengembangan. Alasan pengambilan tujuh tahapan tersebut karena keterbatasan waktu dan juga tujuan dari penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap media pengembangan Diorama Sains.

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu mencari potensi dan masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung ke kelas untuk mengetahui potensi dan masalah yang terjadi. Setelah mengetahui potensi dan masalah yang ada, peneliti mengumpulkan beberapa informasi yang berhubungan dengan potensi dan

masalah untuk mendapatkan solusi permasalahan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya, peneliti mulai mengerjakan desain produk. Pada tahap desain produk terdiri dari 2 pokok yaitu, pra produksi dan tahap pembuatan media. Tahap pertama yaitu pra produksi menghasilkan materi dan desain awal kotak media. Pada tahap kedua menghasilkan kotak media, audio, panduan penggunaan media banner untuk kotak media dan kartu media.

Setelah desain produk telah selesai maka akan dilakukan validasi oleh tim ahli. Terdapat dua ahli pada penelitian ini yaitu ahli materi dan desain media. Hasil penilaian produk dikategorikan sangat baik tanpa revisi dan layak untuk diujicobakan. Persentase yang diperoleh dari validasi desain media sebesar 94% dan validasi materi sebesar 96%. Hasil validasi menjadi sebuah acuan bagi peneliti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun saran dari validator yaitu mengubah desain habitat agar sesuai dengan komponen yang digunakan, mengubah desain sampul dari petunjuk penggunaan media dengan menambahkan logo UNIJA dan mengubah gambar kandang menjadi khas Madura.

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk pengembangan dilakukan kepada 6 siswa kelas V SDN Ellak Laok IV , Kecamatan Lenteng, Kabupaten sumenep. Berikut tabel 1 tentang daftar siswa dalam uji coba produk:

Tabel 7: daftar nama siswa uji coba produk pengembangan diorama sains.

NO	ASAL SEKOLAH	NAMA	KELAS
1	SDN Ellak Laok IV	DDI	V (Lima)
2	SDN Ellak Laok IV	SK	V (Lima)
3	SDN Ellak Laok IV	RR	V (Lima)
4	SDN Ellak Laok IV	FAM	V (Lima)
5	SDN Ellak Laok IV	SNP	V (Lima)
6	SDN Ellak Laok IV	ADZ	V (Lima)

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan respon secara langsung dari siswa mengenai pengembangan media Diorama Sains . pada tahap ini siswa melakukan penilaian terhadap media dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Dari hasil kuesioner diperoleh hasil sebesar 95% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pengembangan ini sangat baik. Hal ini juga dapat dilihat dari bagaimana mereka menjawab setiap pertanyaan setelah media digunakan dengan baik. Setelah uji coba dilaksanakan, peneliti melakukan sedikit revisi untuk memaksimalkan media pengembangan yaitu dengan mengubah warna latar pada kartu media agar tulisan dan gambar terlihat lebih jelas dan penambahan rumput sintetis pada alas di bagian kaki komponen domba dan harimau.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan media Diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV menggunakan model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Pada tahap validasi produk meliputi validasi desain media dengan persentase penilaian sebesar 94% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi, adapun validasi materi dengan persentase penilaian sebesar 96% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Diorama Sains dapat dikatakan layak dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran

Hasil penilaian respon siswa terhadap media pengembangan Diorama Sains dikategorikan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil dari kuesioner respon siswa dengan penilaian 95% dan kriteria sangat baik. Sehingga pengembangan media Diorama Sains layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran pada penelitian ini sebaiknya media dapat mencakup komponen rantai makanan lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih banyak pada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan pada umumnya dan dosen Pembimbing utama dan Dosen Pembimbing pendamping khususnya yang terus membimbing penulis hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2).
- Aprilia, H., & Putri, L. I. (2020). Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2).
- Asi, N. G., Madina, R., & Usman, I. (2020). Pengembangan Modul Kecerdasan Spiritual Sebagai Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Pribadi Pada Siswa. *Jambura Guidance And Counseling Journal*, 1(2).
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1).
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2).
- Izza, E. N., & Wijayanti, A. (2017). Pengembangan Media Biyas Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1).
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1).
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Suttrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Suttrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Suttrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa*

Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 83-91.

- Suttriso, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 718-729.
- Suttriso, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52-60.
- Suttriso, S., & Yulia, N. M. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka/Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(1), 30-44.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Yusuf, M., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2019). Pembelajaran Model Project-Based Teaching Practices Berbantuan Web Pada Materi Perencanaan Dan Pemutakhiran Jaringan. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(1).

Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV

by Tita Tanjung Sari, S.pd., M.pd.

Submission date: 16-Jan-2024 01:17PM (UTC+0700)

Submission ID: 2271752671

File name: Tita_6.pdf (352K)

Word count: 3848

Character count: 23049

Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV

Media Development of Science Diorama On Food Chain Materials for Class V State Elementary School Ellak Laok IV

¹Nurin Fardiana, ²Tita Tanjung Sari, ³Kadarisman

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Wiraraja

Korespondensi : nurinfardiana28@gmail.com¹, titatanjungkip@wiraraja.ac.id²,
kadarisman@wiraraja.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media diorama sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV dan mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penelitian ini. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Ellak Laok IV dengan jumlah 6 orang siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi awal, kuisioner/angket. Prosedur penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk (7) Revisi produk. Hasil validasi produk meliputi validasi desain media dengan persentase penilaian sebesar 94% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi, adapun validasi materi dengan persentase penilaian sebesar 96% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi. Hasil penilaian respon siswa terhadap media pengembangan Diorama Sains dikategorikan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil dari kuisioner respon siswa dengan penilaian 95% dan kriteria sangat baik. Sehingga pengembangan media Diorama Sains layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis data berupa respon siswa terhadap pengembangan ini sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media diorama sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV sangat baik.

Kata kunci: Media, Diorama Sains, Rantai Makanan.

Abstract

This study is a developmental research that aims to determine how the use of science diorama media on food chain material Class V SDN Ellak Laok IV and find out how students respond to this research. Subjects in this study are students of Grade V SDN Ellak Laok IV with a total of 6 students. Data collection techniques in this study in the form of preliminary observations, questionnaires / questionnaires. The procedures of this research are: (1) potential and problems; (2) collecting information; (3) Product Design; (4) design validation; (5) design improvement; (6) product testing (7) product revision. The results of product validation include Media Design Validation with a percentage of assessment of 94% with criteria once and without revision, while the material validation with a percentage of assessment of 96% with criteria once and without revision. The results of the assessment of students' response to the development of media diorama science categories very good. This is evidenced by the value of the results of the student response questionnaire with an assessment of 95% and very good criteria. So that the development of Science diorama media is worthy of use as a learning medium. The results of data analysis in the form of Shiva's response to this development by 95%. So it can be concluded that the response of students to the development of science diorama media on food chain material of Class V SDN Ellak Laok IV is very good.

Keywords: Media, Science Dioramas, Food Chain.



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i1.1275>

Copyright© 2023, Nurin Fardiana et al

This is an open-access article under the CC-BY License.



Received 28 Oktober 2022, Accepted 14 Januari 2023, Published 2 Februari 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang bersifat membimbing, yang dilakukan secara sadar oleh pendidik (termasuk orang tua) terhadap peserta didik dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar terbentuk kepribadian yang sempurna (insan kamil) (Juwantara, 2019). Dalam pendidikan anak-anak akan dibimbing langsung untuk mengembangkan potensi dirinya melalui sebuah proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Proses pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan suatu kondisi agar tercipta suatu proses pembelajaran yang melibatkan pendidik, peserta didik dan bahan ajar. Salah satu pembelajaran yang biasanya diajarkan di sekolah adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam/Sains. Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar merupakan salah satu muatan dalam proses pembelajaran yang mempelajari lingkungan serta gejala - gejala alam, sehingga dalam pelaksanaannya memerlukan benda - benda konkret agar peserta didik lebih mengamati dan menganalisis sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif.

Salah satu materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di tingkat Sekolah Dasar adalah rantai makanan yang diajarkan di kelas V. Pembelajaran mengenai rantai makanan merupakan sebuah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V Sekolah Dasar yang menjelaskan mengenai proses makan dan dimakan yang berlangsung dalam suatu komponen makhluk hidup. Dimana pada proses terjadinya rantai makanan ini terdapat konsumen, produsen dan dekomposer. Materi diajarkan di kelas V SD, dimana anak kelas V biasanya berumur antara 10-11 tahun. Peaget dalam Basri (2018) mengemukakan pada anak usia 7-11 tahun memasuki tahap operasional konkret. Tahap ini anak biasanya sudah bisa menggunakan pemikiran secara logis, tetapi hanya menerapkan logika pada objek fisik dan mereka belum bisa berpikir secara abstrak. Dalam hal ini maka dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata. Pada tahap observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Ellak Laok IV, peneliti menemukan bahwa di sekolah hanya menerapkan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan. Media yang digunakan dalam pembelajaran hanya buku tematik yang memiliki sedikit gambar. Untuk siswa yang memasuki tahap operasional konkret akan mengalami banyak kesulitan dalam menerima materi tersebut. Oleh karena itu, untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi rantai makanan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam/Sains perlu adanya media konkret untuk mendeskripsikan dan mempraktikkan materi rantai makanan. media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreativitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran (Luth Lautfer dalam Tafonao, 2018). Dalam hal ini maka peneliti mengambil alternatif untuk permasalahan ini yaitu dengan penggunaan media Diorama.

Diorama merupakan pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya dengan menggunakan skala yang disesuaikan dengan jarak sebenarnya (Aprilia & Putri, 2020). Media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud tiruan yang mewakili aslinya. Dalam hal ini media Diorama dibuat menggunakan mainan hewan untuk anak-anak dan tumbuhan sebagai media pembelajaran. Dengan penggunaan media ini maka siswa akan dapat dengan mudah memahami materi Sains (IPA) dengan baik karena media ini bersifat konkret dan menarik. Ada beberapa penelitian yang relevan,

berhubungan langsung dengan penelitian ini, yaitu:- Penelitian yang dilakukan oleh Aprilia & Putri (2020) dengan judul “Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar”. Persamaan pada penelitian ini yaitu media yang digunakan berupa diorama. Sedangkan untuk perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu materi yang digunakan adalah materi matematika yaitu skala sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Ilmu Pengetahuan Alam/Sains. Penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif deskriptif sedangkan penelitian ini menggunakan pengembangan. – Penelitian kedua yang dilakukan oleh Hasanah & Muryanti (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini”. Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media berupa diorama. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan motorik anak sedangkan pada penelitian ini berfokus pada materi rantai makanan. Perbedaan selanjutnya adalah pada penelitian terdahulu subjek penelitiannya pada anak usia dini sedangkan pada penelitian ini pada anak kelas V SD. -Penelitian ketiga dilakukan oleh Amalia et al (2018) dengan judul “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Persamaan pada penelitian ini terletak pada penggunaan media diorama. Sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu subjek penelitiannya dilakukan di kelas IV pada tema Indahnya Negeriku sedangkan penelitian ini memiliki subjek kelas V materi Ilmu Pengetahuan Alam/Sains. Pada penelitian dahulu bertujuan mengetahui kevalidan dari media, sedangkan pada penelitian ini ingin mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media ini. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media diorama sains dan juga mengetahui respon siswa kelas V di SDN Ellak Laok IV terhadap penelitian ini.

Model pengembangan media pembelajaran Diorama *Sains* pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development*. Model ini dikembangkan oleh Sugiyono. Dalam penelitian ini prosedur penelitian yang digunakan berdasarkan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono dalam Asi et al. (2020) ada sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan, yakni: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk; (7) Revisi produk; (8) Uji coba pemakaian; (9) Revisi produk; dan (10) Pembuatan produk masal.

Namun, peneliti hanya menggunakannya sampai pada prosedur ke 7 yakni revisi produk karena sesuai dengan tujuan dari penelitian ini hanya untuk melihat respon siswa terhadap pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini. Prosedur penelitian ini yaitu: (1) Potensi dan masalah; (2) Mengumpulkan informasi; (3) Desain produk; (4) Validasi desain; (5) Perbaikan desain; (6) Uji coba produk (7) Revisi produk. Pada tahap uji coba produk, ada mencakup beberapa hal yaitu : Desain uji coba, Pada penelitian ini uji coba dimulai dari desain produk kemudian di validasi pada 2 validator yaitu ahli desain media dan ahli materi. Setelah proses validasi, jika produk dinyatakan layak maka produk akan diujicobakan, namun jika produk belum dinyatakan layak maka produk akan di revisi sehingga produk dinyatakan layak. Yang kedua yaitu, subjek uji coba. Penelitian ini memiliki subjek sebanyak 6 orang siswa kelas V di SDN Ellak Laok IV. Ketiga, tempat dan waktu penelitian. Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Ellak Laok IV, Kecamatan Lenteng, Kab.Sumenep. penelitian dilaksanakan sejak bulan Maret hingga Juni 2022. Keempat, Jenis data uji coba. Data yang didapatkan dari penelitian ini berupa

data kuantitatif dan kualitatif. Kelima, instrumen Pengumpulan Data. Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan oleh peneliti guna mendapatkan data penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu instrumen ahli validasi untuk mengetahui kelayakan media yang terdiri dari validasi ahli materi dan desain media, instrumen respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media diorama sains, dan instrumen dokumentasi untuk mendapatkan data tentang proses pembelajaran di kelas.

Keenam, Teknik Pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket, observasi dan dokumentasi. Ketujuh, Teknik Analisis Data. Teknik analisis data merupakan cara yang dilakukan oleh peneliti untuk menguraikan dan menelaah hasil dari pengumpulan data penelitian menjadi lebih sistematis dan terstruktur dengan baik. Hasil dari penelitian ini berupa validasi materi, validasi media, analisis respon siswa dan angket hasil observasi pada saat uji produk secara langsung. Teknik analisis data menggunakan skala likert dan juga skala Guttman. Pada analisis validasi produk dilakukan dengan validasi materi dan desain media pengembangan Diorama Sains menggunakan skala likert dengan *ceklist* ($\sqrt{\quad}$) interval I-5

Tabel 1. Teknis analisis validasi desain media dan materi.

Penilaian	Kriteria	Skor Penilaian
SB	Sangat Baik	5
B	Baik	4
CB	Cukup Baik	3
KB	Kurang Baik	2
SKB	Sangat Kurang Baik	1

$$\text{Kriteria \%} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria analisis validasi desain media dan materi

Presentase Kelayakan	Keterangan	Skor Penilaian
81% - 100%	Sangat baik dan Tidak Revisi	5
61% - 80%	Sesuai dan Tidak Revisi	4
41% - 60%	Cukup sesuai dan Sedikit Revisi	3
21% - 40%	Cukup dan Revisi	2
≤ 20%	Tidak sesuai dan Revisi Total	1

Analisis respon peserta didik menggunakan skala guttman berupa *ceklist* ($\sqrt{\quad}$)

Tabel 3. Penilaian respon peserta didik

Skor	Keterangan
Skor 1	Ya
Skor 0	Tidak

$$\text{Kriteria \%} = \frac{\text{jumlah nilai}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 4. Analisis respon peserta didik

Presentase	Keterangan	Skor Penilaian
81% - 100%	Sangat baik	5
61% - 80%	Baik	4
41% - 60%	Cukup baik	3
21% - 40%	Kurang baik	2
≤ 20%	Tidak baik	1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan pada penelitian ini yaitu media pembelajaran diorama sains dengan 7 tahap penelitian yaitu:

Potensi dan Masalah

Potensi yang ditemukan adalah kecenderungan siswa sekolah dasar khususnya kelas V yang lebih menyukai pembelajaran yang lebih bervariasi atau penggunaan pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran. Namun, pada proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah tidak sesuai dengan harapan. Proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah kurang bervariasi dan hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga anak-anak akan cenderung bosan dan juga kesulitan dalam menerima pembelajaran, karena mereka belum bisa menerima hal yang bersifat abstrak. Maka, dengan adanya potensi dan masalah tersebut, peneliti mengambil alternatif untuk Mengembangkan media diorama Sains.

Pengumpulan Data

Tahap kedua pada penelitian ini adalah pengumpulan data. Pada tahap ini data yang dikumpulkan dari beberapa literatur yaitu jurnal-jurnal yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran Diorama Sains.

Desain Produk.

Tahap desain produk dilakukan untuk menyesuaikan dengan KI,KD dan Indikator serta kebutuhan siswa dalam kelas khususnya pada materi rantai makanan kelas V. Tahapan pada desain produk terdiri dari tahap pra produksi yaitu penyusunan materi lalu desain awal kotak media, dan tahap produksi yang meliputi kegiatan pembuatan media dimulai dari pembuatan kotak media, audio, dan desain banner, sampul petunjuk penggunaan media, dan kartu media.

Validasi Desain

Pada tahap penilaian ini akan melibatkan dua ahli yaitu ahli materi dan juga ahli desain. Hasil dari validasi pada pengembangan media Diorama Sains yaitu pada validasi materi mencapai 96% dengan keterangan sangat baik dan pada validasi media mencapai 94% dengan keterangan sangat baik.

Tabel 5. Hasil validasi desain media

No	Indikator	Hasil Penilaian
1	Media Diorama Sains dapat mengatasi keterbatasan biaya, serta daya indera	5
2	Materi yang disampaikan menarik.	5

3	Tampilan dalam media dapat menggambarkan proses rantai makanan	5
4	Komponen dalam media mudah dipahami	5
5	Kejelasan pengisi suara pada audio Diorama Sains dapat didengar dengan jelas	4
6	Bahasa yang digunakan dalam audio mudah dipahami	4
7	Materi yang disampaikan dalam audio dan komponen yang terdapat pada media saling berkaitan	5
8	Jenis huruf, simbol yang terdapat pada media berupa papan kecil jelas dan mudah dipahami.	4
9	Materi yang disampaikan baik pada audio atau media berurutan	5
10	Proses belajar menjadi lebih menarik	5
Total Skor (Max 50)		47
Persentase (%)		94%
Kriteria		Sangat baik dan tidak revisi

Tabel 6. Hasil validasi desain materi

No	Indikator	Hasil Penilaian
1	Kelengkapan Materi	5
2	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	5
3	Kebenaran materi sudah tepat	5
4	Sesuai dengan konsep pembelajaran	5
5	Bahasa yang di gunakan mudah di pahami oleh siswa SD	5
6	Materi di sajikan dalam bahasa baku	4
7	Mudah dipahami secara keseluruhan	5
8	Kejelasan tulisan dan simbol pada media.	4
9	Penyajian materi secara berurutan dan runtut	5
10	Memudahkan siswa dalam memahami materi yang di sampaikan dan lebih menarik dilihat dari proporsi ukuran komponen pada media yang sesuai dan kejelasan audio pada media.	5
Total Skor (max 50)		48
Persentase (%)		96%
Kriteria		Sangat baik dan Tidak Revisi

Revisi Desain

Revisi desain dilakukan sesuai hasil validasi baik dari ahli materi dan ahli desain media. Revisi tersebut sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli desain media dan juga materi terhadap media yang dikembangkan.

Uji Coba Produk

Uji coba produk pengembangan media Diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V dilakukan terbatas sebanyak 6 orang siswa di SDN Ellak Laok IV. Uji coba produk dilakukan dengan mempraktekkan penggunaan media Diorama Sains di kelas. Berikut hasil uji coba produk yang dilakukan di SDN Ellak Laok IV dengan 6 subjek penelitian



Gambar 1. Persentase Hasil Respon Siswa

Revisi Produk

Tahap ketujuh adalah revisi produk. Tahap ini dilakukan apabila setelah uji coba produk ada beberapa hal yang harus direvisi untuk memaksimalkan pengembangan media. Namun hasil dari respon siswa sangat baik dibuktikan dengan hasil analisis respon siswa mencapai 95% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Revisi yang dilakukan hanya mengubah warna latar pada kartu media untuk memperjelas tulisan dan penambahan rumput sintetis pada alas di bagian kaki komponen domba dan harimau.

Penelitian pengembangan ini mengembangkan media pembelajaran Diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengembangan media diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV dan juga bagaimana respon dari siswa terhadap pengembangan ini. Prosedur pengembangan media diorama Sains menggunakan prosedur pengembangan *Research an Devlopment* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Dimana pada prosedur tersebut terdapat sepuluh tahapan namun pada pengembangan ini hanya menggunakan tujuh tahapan pengembangan. Alasan pengambilan tujuh tahapan tersebut karena keterbatasan waktu dan juga tujuan dari penelitian untuk mengetahui respon siswa terhadap media pengembangan Diorama Sains.

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu mencari potensi dan masalah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi secara langsung ke kelas untuk mengetahui potensi dan masalah yang terjadi. Setelah mengetahui potensi dan masalah yang ada, peneliti mengumpulkan beberapa informasi yang berhubungan dengan potensi dan

masalah untuk mendapatkan solusi permasalahan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selanjutnya, peneliti mulai mengerjakan desain produk. Pada tahap desain produk terdiri dari 2 pokok yaitu, pra produksi dan tahap pembuatan media. Tahap pertama yaitu pra produksi menghasilkan materi dan desain awal kotak media. Pada tahap kedua menghasilkan kotak media, audio, panduan penggunaan media banner untuk kotak media dan kartu media.

Setelah desain produk telah selesai maka akan dilakukan validasi oleh tim ahli. Terdapat dua ahli pada penelitian ini yaitu ahli materi dan desain media. Hasil penilaian produk dikategorikan sangat baik tanpa revisi dan layak untuk diujicobakan. Persentase yang diperoleh dari validasi desain media sebesar 94% dan validasi materi sebesar 96%. Hasil validasi menjadi sebuah acuan bagi peneliti untuk memperbaiki produk yang dikembangkan untuk menghasilkan produk yang lebih baik. Adapun saran dari validator yaitu mengubah desain habitat agar sesuai dengan komponen yang digunakan, mengubah desain sampul dari petunjuk penggunaan media dengan menambahkan logo UNMA dan mengubah gambar kandang menjadi khas Madura.

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk pengembangan dilakukan kepada 6 siswa kelas V SDN Ellak Laok IV, Kecamatan Lenteng, Kabupaten Sumenep. Berikut tabel 1 tentang daftar siswa dalam uji coba produk:

Tabel 7: daftar nama siswa uji coba produk pengembangan diorama sains.

NO	ASAL SEKOLAH	NAMA	KELAS
1	SDN Ellak Laok IV	DDI	V (Lima)
2	SDN Ellak Laok IV	SK	V (Lima)
3	SDN Ellak Laok IV	RR	V (Lima)
4	SDN Ellak Laok IV	FAM	V (Lima)
5	SDN Ellak Laok IV	SNP	V (Lima)
6	SDN Ellak Laok IV	ADZ	V (Lima)

Uji coba dilakukan untuk mendapatkan respon secara langsung dari siswa mengenai pengembangan media Diorama Sains. Pada tahap ini siswa melakukan penilaian terhadap media dengan mengisi kuesioner yang telah disediakan. Dari hasil kuesioner diperoleh hasil sebesar 95% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pengembangan ini sangat baik. Hal ini juga dapat dilihat dari bagaimana mereka menjawab setiap pertanyaan setelah media digunakan dengan baik. Setelah uji coba dilaksanakan, peneliti melakukan sedikit revisi untuk memaksimalkan media pengembangan yaitu dengan mengubah warna latar pada kartu media agar tulisan dan gambar terlihat lebih jelas dan penambahan rumput sintetis pada alas di bagian kaki komponen domba dan harimau.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian pengembangan media Diorama Sains pada materi rantai makanan kelas V SDN Ellak Laok IV menggunakan model pengembangan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Sugiyono. Pada tahap validasi produk meliputi validasi desain media dengan persentase penilaian sebesar 94% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi, adapun validasi materi dengan persentase penilaian sebesar 96% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi. Hal ini dapat dinyatakan bahwa pengembangan media Diorama Sains dapat dikatakan layak dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran

Hasil penilaian respon siswa terhadap media pengembangan Diorama Sains dikategorikan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil dari kuesioner respon siswa dengan penilaian 95% dan kriteria sangat baik. Sehingga pengembangan media Diorama Sains layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran pada penelitian ini sebaiknya media dapat mencakup komponen rantai makanan lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih banyak pada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini. Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan pada umumnya dan dosen Pembimbing utama dan Dosen Pembimbing pendamping khususnya yang terus membimbing penulis hingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Paedagogia*, 20(2).
- Aprilia, H., & Putri, L. I. (2020). Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2).
- Asi, N. G., Madina, R., & Usman, I. (2020). Pengembangan Modul Kecerdasan Spiritual Sebagai Media Layanan Bimbingan Dan Konseling Pribadi Pada Siswa. *Jambura Guidance And Counseling Journal*, 1(2).
- Basri, H. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(1).
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 2(2).
- Izza, E. N., & Wijayanti, A. (2017). Pengembangan Media Biyas Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1).
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1).
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Suttrisno. (2021). Analisis Dampak Pembelajaran Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.190>
- Suttrisno, S. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga Ips Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 77-90.
- Suttrisno, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa*

Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 83-91.

- Suttrisno, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Pengaruh Model Value Clarification Technique (Vct) Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 718-729.
- Suttrisno, S., Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Mengembangkan Kompetensi Guru Dalam Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era Merdeka Belajar. *ZAHRA: Research and Thought Elementary School of Islam Journal*, 3(1), 52-60.
- Suttrisno, S., & Yulia, N. M. (2022). Pengembangan Kompetensi Guru dalam Mendesain Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka/Teacher Competency Development in Designing Learning in the Independent Curriculum. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 5(1), 30-44.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Yusuf, M., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2019). Pembelajaran Model Project-Based Teaching Practices Berbantuan Web Pada Materi Perencanaan Dan Pemutakhiran Jaringan. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(1).

Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ vdocuments.site

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off