

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA EKOSISTEM (DIOSIS) PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 1 LODAN KULON

Khofifaturrizqiyah^{1*}, Iis Daniati Fatimah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: khofifaturrzqyh@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini guna menciptakan sebuah media diorama ekosistem (diosis) sebagai sarana untuk meningkatkan pemahaman IPAS pada materi ekosistem bagi siswa kelas V SDN 1 Lodan Kulon. Tujuan lainnya adalah untuk mengatasi kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis benda kongkrit dan media interaktif di sekolah tersebut. Penelitian yang digunakan memakai metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang mengikuti model pengembangan ADDIE, yang terdiri lima tahap *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Pengumpulan data dijalankan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan keseluruhan penilaian produk Diosis mendapat penilaian validasi ahli media yakni 95%, ahli materi dengan 84% juga penilaian ahli bahasa mendapat nilai persentase sebesar 91%, penilaian ketiga ahli dinyatakan ke dalam kriteria valid. Diosis juga mendapatkan persentase nilai yakni 94% oleh angket respon guru serta 97% dari angket respon siswa, juga masuk pada kategori sangat praktis. Perolehan tingkat keefektifan mencapai nilai sebesar 91% dan dinyatakan efektif. Jadi media diorama ekosistem (diosis) dinyatakan layak dan valid untuk digunakan, serta efektif pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: Diorama Ekosistem (Diosis); Hasil Belajar; IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan untuk sebuah usaha dengan dijalankan dalam sadar serta direncanakan lewat pembelajaran yang aktif dan pendekatan praktis untuk mengembangkan tujuan pembelajaran juga proses belajar supaya siswa aktif pengembangan potensinya. Proses pendidikan pada Hidayat *et al.* (2019) dinyatakan sebagai interaksi yang melibatkan antara komponen-komponen dalam upaya mencari, membentuk, dan mengembangkan sikap serta perilaku anak didik hingga mencapai tingkat yang optimal. Proses pendidikan peserta didik yang perlu dilewati yakni pengembangan kapasitas dan kemauan, adanya interaksi edukatif antara siswa serta pendidik, meliputi materi/isi pendidikan (kurikulum), konteks pendidikan, metode juga alat atau media, evaluasi, dan tujuan pembelajaran. Dalam pendidikan media pembelajaran dijadikan komponen perantara pesan, sumber belajar, alat bantu menstimulus motivasi siswa dalam belajar, mencapai hasil belajar, memperoleh dan meningkatkan skill peserta didik, mampu berkolaborasi demi berhasilnya pencapaian pembelajaran. Hasan *et al.* (2021) menyatakan bahwasanya media belajar termasuk semua sesuatu yang berguna untuk penghubung antara pemberi informasi (guru) maupun penerima informasi (siswa). Media belajar dinyatakan sebagai alat atau penghubung dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran dalam Fadilah *et al.* (2023) digunakan sebagai alat bantu dengan dipakai pada optimalisasi proses belajar sehingga prosesnya akan berjalan efektif dan optimal. Hal tersebut tepat pada argumen kustandi dan stjipto *dalam* Husein (2020) menerangkan bahwasanya media belajar termasuk alat dengan memudahkan belajar supaya tujuan belajar bisa tercapai dengan lebih keseluruhan serta efektif. Media bertujuan untuk mendorong siswa untuk menjadi lebih termotivasi dan mampu mengikuti proses pembelajaran dengan cara yang lengkap dan bermakna. Media pembelajaran dijadikan komponen perantara pesan, sumber belajar, alat bantu menstimulus motivasi siswa dalam belajar, mencapai hasil belajar, memperoleh dan meningkatkan skill peserta didik, mampu berkolaborasi demi berhasilnya pencapaian pembelajaran. Di dalam pendidikan pembelajaran adalah kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan nilai positif yang dilalui melewati proses pembelajaran. Husein (2020) mengatakan proses belajar adalah interaksi pembelajaran yang terjadi di kelas pada pendidik maupun siswa juga sumber belajar lainnya. Dalam

proses belajar perlu didukung pada penggunaan media yang tepat. Dengan adanya media dalam proses pembelajaran dapat mendukung keaktifan siswa.

Berlandaskan perolehan hasil observasi maupun wawancara pada guru kelas V SDN 1 Lodan Kulon. Ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS pada materi ekosistem. Diantaranya kurangnya keterlibatan siswa dan terlihat siswa cenderung bersikap malas selama proses pembelajaran, yang mana tampak dari sikap kurang aktif siswa saat mendengarkan penjelasan guru didepan. Masalah ini dikarenakan sebagian faktor yakni 1) kurangnya pemakaian media belajar dengan menarik minat siswa, 2) kurangnya inovasi dari guru dalam penggunaan media pembelajaran yang berbasis benda konkret ataupun media interaktif, 3) fasilitas sekolah masih relatif terbatas seperti hanya memiliki satu LCD proyektor yang digunakan bergantian, yang dianggap tidak efisien karena mengurangi waktu pembelajaran, 4) Media yang digunakan juga terbatas pada media konvensional yang terpaku pada papan tulis. Akibatnya, kurang terdapat interaksi timbal balik pada pendidik (guru) maupun siswa dengan proses belajar sebab belajar masih terpusat dengan pendidik (guru). akhirnya hal ini berpengaruh pada hasil belajar siswa. Yang bisa nampak dari hasil ulangan IPAS, cuma 45% ataupun 10 siswa dengan memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 54 % ataupun 12 siswa lainnya memperoleh nilai di bawah KKM. Hal tersebut memperlihatkan bahwasanya pemahaman siswa pada materi IPAS masih belum memadai.

Pengembangan media pembelajaran inovatif yang konkret sangat diperlukan, seperti media visual berbasis tiga dimensi, untuk mengatasi masalah yang ada. Sebagai solusinya, peneliti mengembangkan diorama ekosistem (diosis), di mana materi akan disajikan dalam bentuk representasi tiga dimensi miniatur dari ekosistem. Tujuannya adalah memastikan siswa memahami materi siswa dengan lebih baik. Melalui diorama ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang kompleks seperti ekosistem. Diorama ekosistem (diosis) memiliki keunggulan visual yang menarik dari penggambaran tiga dimensi. Harapannya, penggunaan diorama ini dapat mengatasi masalah rendahnya penggunaan media pembelajaran di SDN 1 Lodan Kulon dan juga meningkatkan minat serta perhatian siswa terhadap materi ekosistem dalam mata pelajaran IPAS. Penggunaan diorama ekosistem (diosis) diharapkan dapat terlihat dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas V.

Diorama termasuk dalam media tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan fenomena atau aktivitas tertentu. Menurut Munadi seperti yang dikutip oleh (Evitasaki & Aulia, 2022) diorama adalah representasi tiga dimensi kecil yang menampilkan suatu scene atau aktifitas. Pandangan ini sesuai pada argumen dari (Wijaya *et al.*, 2020) menerangkan bahwasanya diorama yakni gambar atau bentuk tiga dimensi yang menampilkan objek, tokoh, dan latar belakangnya dengan seakurat mungkin seperti aslinya. Media diorama masuk dalam kategori media visual karena memiliki tiga karakteristik utama: menyampaikan pesan secara visual, menggabungkan pesan visual verbal dan nonverbal-grafis, serta menggunakan benda asli dan tiruan (model). Handayani (2018) juga menegaskan bahwa diorama termasuk dalam kategori *modified real things*, yaitu objek yang dimodifikasi dari realitasnya. *Modified real things* sangat penting karena dapat diakses di berbagai tempat dan cocok digunakan untuk menggambarkan objek yang ukurannya besar. Jadi media diorama ekosistem (Diosis) merupakan salah satu inovasi dari pengembangan media diorama. Media ini berbeda dengan media diorama pada umumnya karena lebih praktis dari segi tampilan karena disajikan di dalam box yang bisa di buka dan di lipat sehingga lebih ringkas dan lebih efisien ketika ingin dibawa.

Diorama diharapkan dapat meningkatkan pencapaian belajar siswa. Gagne dan Briggs *dalam* Ibrahim *et al.* (2023) hasil belajar merujuk pada kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menjalani suatu proses pembelajaran tertentu. Ini mencakup pencapaian wawasan, kemahiran, pemahaman, sikap, juga nilai-nilai dengan diperoleh individu setelah mengikuti pembelajaran atau pengalaman belajar. Pencapaian belajar memiliki beberapa aspek, seperti pengetahuan tentang fakta, konsep, prinsip, dan teori yang dipahami oleh individu sebagai hasil dari pembelajaran. Dalam konteks diorama ekosistem (diosis), materi yang digunakan adalah materi ekosistem yang termasuk dalam mata pelajaran IPAS. Suhelayanti *et al.* (2023) menjelaskan bahwa IPAS merupakan pendekatan inovatif dalam kurikulum yang menggabungkan IPA dan IPS pada satu tema pembelajaran.

Materi IPAS sering kali terkait erat dengan situasi sosial dan lingkungan, memungkinkan pendekatan pembelajaran yang holistik. Pengajaran IPAS diharapkan dapat memberikan kontribusi

positif terhadap upaya pemerintah pada peningkatan literasi juga numerasi siswa di Indonesia. Tujuan IPAS menurut Sugih *et al.* (2023) tujuan dari belajar IPAS dalam kurikulum merdeka yakni pengembangan kemahiran inkuiri, paham diri sendiri juga sekitarnya dengan pengembangan wawasan maupun konsepnya dalam belajar. Dalam penelitian ini, fokus pada materi IPAS kelas V semester 1 yang mencakup materi IPA tentang ekosistem, terkait peran dan interaksi antara makhluk hidup dalam rantai makanan di ekosistem seperti sawah, hutan, dan sungai. sebagai acuan riset, metode penelitian yang digunakan dan tujuan penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*). Sugiyono (2019) menyatakan bahwa R&D yakni metode penelitian yang diterapkan guna memperoleh produk tertentu, serta menguji keefektifan produk dengan sudah ada, juga mengembangkan maupun membentuk produk baru. Borg and Gall *pada* Mulyana (2020) mengartikan penelitian pengembangan untuk proses yang diterapkan guna pengembangan juga memvalidasi produk Pendidikan. Produk yang diperoleh dari penyelidikan ini berbentuk media diorama ekosistem (diosis). Penelitian yang dilakukan memakai metode pengembangan model ADDIE, Safitri & Aziz (2022) mengatakan model ADDIE adalah model yang mudah beradaptasi disegala situasi dan penggunaannya masih relevan untuk digunakan serta adanya revisi dan evaluasi disetiap tahapnya. pada ADDIE ada 5 tahapan penelitian menurut Brach *dalam* Hidayat & Nizar (2021) tahapan model ADDIE yang dilakukan melalui tahapan *analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Adapun Langkah-langkah prosedur lima tahapan dengan yang dijalankan meliputi tahap yang pertama yaitu tahap analisis (*analysis*) dalam tahap ini yang dijalankan yakni analisa keperluan sekolah, analisa kurikulum yang digunakan dan analisis karakter siswa kelas V SDN 1 Lodan Kulon. Analisis merupakan tahap awal peneliti untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan media belajar. Tahap kedua merancang (*design*) dalam tahap ini pemilihan media pembelajaran, membuat sistematika terkait materi dan strategi penyampaian produk menyusun kerangka produk, penyusunan instrumen penilaian media diorama ekosistem (diosis). Tahap ketiga pengembangan (*development*) dalam tahap ini menjalankan pengembangan produk serta memvalidasikan produk dengan validator ahli. Tahap keempat implementasi (*implementation*) penggunaan atau penerapan produk dengan sudah dibuat ke lapangan untuk diujicobakan kepada siswa maupun pendidik (guru). Tahap kelima evaluasi (*evaluation*) melakukan pengolahan data hasil penelitian, dan melakukan umpan balik terhadap penggunaan media sebagai perbaikan.

Jenis data yang di peroleh dari penelitian dan pengembangan media diorama ekosistem (diosis) adalah data kualitatif dan kuantitatif, Data kualitatif didapat lewat perolehan hasil wawancara maupun pengamatan (observasi) juga saran dan masukan validator ahli, praktisi (guru) serta siswa, data kuantitatif didapat lewat hasil validasi oleh validator ahli melalui lembar validasi pada ahli media, materi serta ahli bahasa, angket respon siswa maupun guru ketika uji kepraktisan media diorama ekosistem (diosis) serta perolehan tes siswa. teknik mengumpulkan data lewat observasi, wawancara, angket juga tes. Instrumen penelitian dengan diterapkan yakni lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket, lembar tes. Teknik analisa data dengan diterapkan guna menciptakan media diorama ekosistem (diosis) yang berkualitas dan sesuai dengan standar kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Proses analisis kriteria media diorama ekosistem (diosis) yang dibuat melibatkan langkah-langkah analisis data meliputi analisa data kevalidan, juga kepraktisan yang di hitung memakai skala likert dan data keefektifan menggunakan rumus perhitungan ketuntasan klasikal. Berikut merupakan langkah menghitung kevalidan menggunakan skala likert:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

P = Persentase skor %
 n = Jumlah skor yang diperoleh
 N = Jumlah skor maksimal

Persentase kategori evaluasi kevalidan mengembangkan media diorama ekosistem (diosis) sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Persentase%	Kriteria Valid	Keterangan
76-100	Valid	Tidak perlu revisi
56-75	Cukup valid	Tidak perlu revisi
40-55	Kurang Valid	Revisi
0-39	Tidak Valid	Revisi

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Sesuai dalam tabel 1. media diorama ekosistem (diosis) dengan dikembangkan mempunyai nilai dengan validasi baik, apabila minimal kategori kevalidan yang di capai valid. Selanjutnya untuk menghitung perolehan data kepraktisan dari hasil angket respon guru maupun siswa peneliti memakai rumus skala likert berikut ini:

(2)

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

P = Persentase skor %
 n = Jumlah skor dengan didapat
 N = Jumlah skor maksimal

Berikut ini merupakan persentase penilaian kepraktisan pengembangan media diorama ekosistem (diosis):

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase%	Kriteria Valid	Keterangan
85-100	Sangat Praktis	Tidak Revisi
70-84	Praktis	Tidak Revisi
55-69	Cukup Praktis	Tidak Revisi
50-54	Kurang Praktis	Revisi
0-49	Tidak Praktis	Revisi

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Sesuai dengan Tabel 2. media diorama ekosistem (diosis) dengan dikembangkan mempunyai nilai kepraktisan dengan baik, bila minimal kategori kepraktisan dengan dicapai yakni praktis. Pada tahap selanjutnya yaitu menghitung data Tingkat keefektifan Menurut (Afandi dalam Aprillianti & Wiratsiwi, 2021) menjelaskan bahwa cara menghitung ketuntasan klasikal siswa dengan berhasil ialah dalam memakai rumus ketuntasan klasikal sebagai berikut:

$$KK\% = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (3)$$

KK (%) = Kentuntasan klasikal
 $\sum ST$ = umlah siswa yang tuntas KKM
 n = Banyaknya seluruh siswa

Berikut ini merupakan persentase penilaian keefektifan pengembangan media diorama ekosistem (diosis):

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan

Presentase%	Kriteria Valid
85-100	Sangat Efektif
70-84	Efektif
55-69	Cukup Efektif
50-54	Kurang Efektif
0-49	Tidak Efektif

Sumber: (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021)

Berdasarkan tabel 3. diatas dapat diuraikan kriteria keefektifan media diorama ekosistem (diosis). Jika persentase pencapaiannya 0-49%, dianggap tidak efektif. Untuk persentase 50-54%, dianggap kurang efektif. Persentase 55-69% dianggap cukup efektif. Persentase 70-84% dianggap efektif. Dan untuk persentase 85-100%, dianggap sangat efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perolehan yang diperoleh pada R&D ini berupa produk media diorama ekosistem (diosis) yang dapat digunakan pada kelas V sebagai upaya menaikkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dikembangkan dalam memakai tahapan prosedur ADDIE. Sesuai yang terdapat pada (Hidayat & Nizar, 2021) Pada tahap ADDIE yang pertama dilakukan yaitu tahap analisis (*analysis*) dengan melakukan wawancara dengan guru kelas V pada 23 Maret 2024 ada tiga jenis analisa dengan dijalankan dalam tahap ini 1) analisis keperluan didapati hasil bahwa di SDN 1 Lodan Kulon untuk kelas V menggunakan kurikulum Merdeka, bahan ajar siswa relatif tergantung pada buku guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran mengurangi antusias siswa selama proses belajar. 2) analisis karakteristik siswa, jumlah siswa dikelas V terdapat 22 siswa Dimana terdapat 16 laki-laki dan 6 Perempuan, ketika mengikuti kegiatan pembelajaran siswa terlihat kurang aktif khususnya pada mata pelajaran IPAS karena kurang ada contoh media yang dapat menggambarkan materi IPAS dengan benda konkret. Hal tersebut membuat rendahnya hasil belajar siswa Dimana cuma 45% siswa yang memperoleh nilai diatas KKM sementara 55% siswa memperoleh nilai dibawah KKM. 3) analisa kurikulum bertujuan guna perumusan CP juga TP yang tepat pada kurikulum Merdeka dengan diterapkan dalam kelas V SDN 1 Lodan Kulon, CP yang digunakan pada pengembangan media diorama ekosistem (diosis) komponen biotik-abiotik dapat mempengaruhi kestabilan suatu ekosistem dilingkungan sekitarnya”.

Tahap kedua yaitu merancang (*design*) pada tahap ini ada 4 tahapan 1) memilih media belajar, media dengan dipilih yaitu media diorama ekosistem (diosis).) Membuat sistematika terkait materi dan penyampaian produk, dalam cara pengumpulan materi secara relevan dengan bab 2 harmoni ekosistem dan penyampaian produk memakai model belajar PBL guna menambah keaktifan siswa. 3) Menyusun desain kerangka diorama ekosistem (diosis) Penyusunan kerangka diorama ekosistem (diosis) melalui tahapan pertama, membuat pola potongan pada papan triplek menjadi 6 bagian. Kedua, membentuk potongan triplek menjadi kotak diorama. Ketiga, membuat alas diorama dengan menggunakan sterofoam. Keempat, mengecat bagian diorama dan membagi menjadi bagian. Kelima, menghias setiap bagian diorama sesuai ekosistem yang telah di tentukan yaitu hutan, Sungai dan sawah. Keenam, menambahkan pojok materi pada diorama. Ketujuh, melengkapi diorama dengan *question box* untuk meningkatkan keaktifan siswa. 4) Menyusun instrumen penilaian diorama ekosistem (diosis), tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan melalui penilaian tiga validator ahli, penyusunan angket respon guru maupun siswa guna tahu tingkat kepraktisan serta perolehan tes guna tahu tingkat keefektifan produk media diorama.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan dan alat guna membuat media diorama ekosistem (diosis) setelah itu merangkai bahan-bahan menjadi produk media diorama ekosistem (diosis). Tingkat kevalidan, ujicoba produk dilaksanakan pada tanggal 29 Mei 2024, validasi media diorama ekosistem (diosis) diujicobakan pada ahli media, materi maupun ahli bahasa. Dalam ketentuan yang menjadi validator ahli memiliki spesifikasi minimal S2 dan ahli dibidangnya. Berikut ini merupakan tabel aspek penilaian hasil kevalidan yang diperoleh media diorama ekosistem (diosis):

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No	Deskripsi	Total Skor
1.	Aspek Penyajian	14
2.	Aspek Tampilan Desain	29
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	14
Jumlah Skor		57
Persentase		95%
Kriteria		Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (4)$$

$$P = \frac{57}{60} \times 100\%$$

$$P = 95 \%$$

Berlandaskan tabel 4. Diketahui perolehan validasi ahli media memuat tiga aspek meliputi aspek penyajian, aspek tampilan desain dan aspek kemudahan penggunaan media, pada ketiga aspek mendapatkan skor total 57 dalam presentase skor mencapai 95%

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Deskripsi	Total Skor
1.	Aspek Kurikulum	8
2.	Aspek Kelayakan Inti	38
Jumlah Skor		46
Persentase		84%
Kriteria		Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (5)$$

$$P = \frac{46}{55} \times 100\%$$

$$P = 84 \%$$

Berlandaskan tabel 5. bisa diketahui bahwa penilaian ahli materi memuat dua aspek, yaitu aspek kurikulum dan kelayakan inti dari kedua aspek ini memperoleh jumlah skor yakni 46 pada persentase skor 84%.

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Bahasa

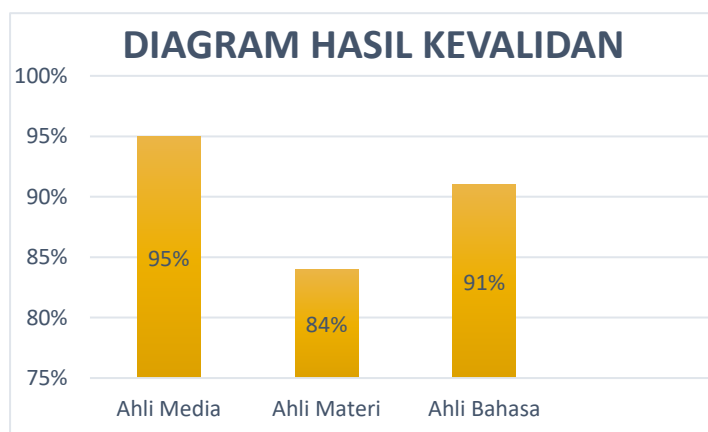
No	Deskripsi	Total Skor
1.	Aspek Penyajian	13
2.	Aspek Tampilan Desain	9
3.	Aspek Kemudahan Penggunaan Media	10
4.	Aspek Ketepatan Pada Kaidah Bahasa	9
Jumlah Skor		41
Persentase		91%
Kriteria		Valid

$$P = \frac{n}{N} \times 100\% \quad (6)$$

$$P = \frac{41}{45} \times 100\%$$

$$P = 91\%$$

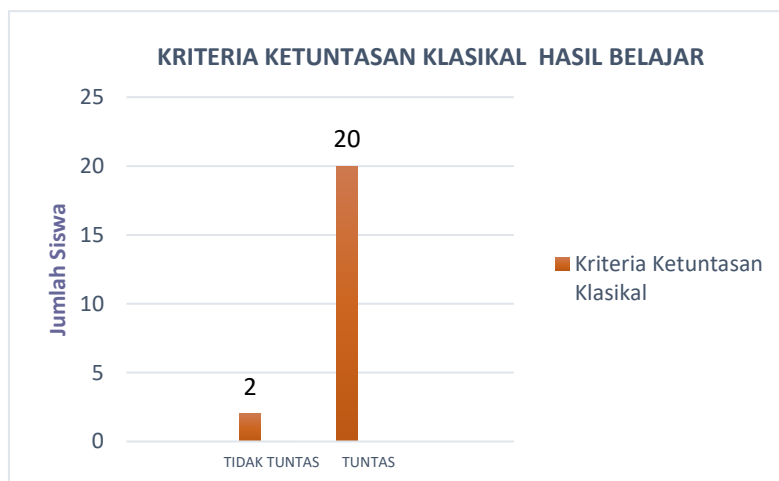
Berlandaskan tabel 6. dapat diketahui bahwa penilaian ahli bahasa mencakup empat aspek penilaian, yaitu aspek lugas, komunikatif, kesesuaian pada tingkat perkembangan siswa juga aspek kesesuaian. Melalui keempat aspek tersebut media diorama mendapatkan hasil penilaian ahli bahasa dengan skor sebesar 41 yang setara dengan 91%. Hasil kevalidan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa yang didapatkan dapat diketahui melalui diagram kevalidan berikut ini:



Gambar 1. Diagram Hasil Kevalidan

Berdasarkan gambar 1. dapat disimpulkan bahwa media diorama ekosistem (diosis) termasuk dalam kategori valid untuk digunakan hal tersebut sesuai yang terdapat pada (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021) yang menyatakan rentang skor kriteria valid yaitu 75-100, berdasarkan perolehan skor validator ahli media, materi serta ahli Bahasa media diorama ekosistem (diosis) dinyatakan dalam kategori valid untuk digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya adalah tahap keempat implementasi (*implementation*) dalam tahap ini produk diujicobakan dengan siswa kelas V sebanyak 22 siswa pembelajaran dijalankan selama 2 jam dalam belajar tatap muka, sesudah belajar siswa diberi soal dinilai guna dikerjakan, guna tahu keefektifan media diorama ekosistem (diosis). Perhitungan Skor tes siswa dihitung menggunakan rumus ketuntasan klasikal. Ketuntasan siswa tercapai jika hasil belajar siswa mencapai ≥ 75 diatas KKM dari skor maksimum 100, ketuntasan klasikal bisa tercapai jika $\geq 75\%$ jumlah siswa dikelas sudah tercapai skor ≥ 75 . Guna tahu tingkat kepraktisan media diorama ekosistem (diosis), siswa juga guru mengisi angket respon. Hasil evaluasi dari tes siswa maupun angket respon guru dan siswa berbentuk data kuantitatif dalam rumus yang sudah diberlakukan. Pada tes siswa yang diberikan berupa soal pilihan ganda juga soal uraian dimana ada 10 butir soal pilihan ganda dalam skor 5 pada masing-masing soal. Dan untuk soal uraian terdapat 5 butir soal, dalam skor 10 pada tiap soal, dengan skor maksimum dari ke 15 butir soal tersebut mencapai 100. Pada hasil belajar siswa terdapat 20 siswa memperoleh nilai diatas KKM 75 juga terdapat siswa tidak tuntas dengan nilai dibawah KKM sebanyak 2 siswa. Berikut ini merupakan gambar diagram kriteria ketuntasan klasikal hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Lodan Kulon.



Gambar 2. Diagram Hasil Ketuntasan Klasikal Siswa (Keefektifan)

Ketuntasan siswa pada gambar 2. diatas, dihitung menggunakan rumus perhitungan ketuntasan klasikal di bawah ini:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\% \quad (7)$$

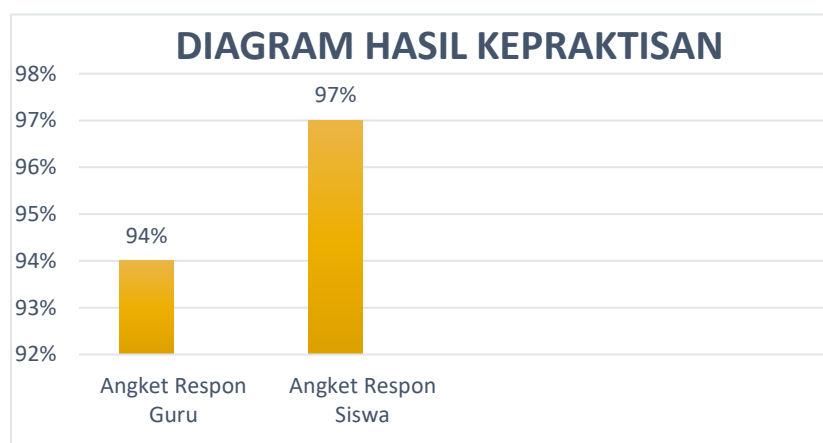
$$KK (\%) = \frac{20}{22} \times 100\%$$

$$KK (\%) = 91\%$$

Berdasarkan gambar 1. dapat dilihat melalui diagram tersebut bahwa hasil tes yang diikuti oleh 22 siswa ada 20 siswa dikatakan tuntas dalam nilai ≥ 75 di atas KKM. Juga 2 siswa dikatakan tidak tuntas dalam nilai ≤ 75 di bawah KKM. Hasil data perhitungan tersebut kemudian dimasukkan pada rumus ketuntasan klasikal dengan hasil 91% dari 22 siswa kelas V yang mengikuti tes telah mencapai tingkat kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Maka dapat disimpulkan bahwa media diorama ekosistem (diosis) termasuk ke dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam pembelajaran (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021). Setelah membagikan soal tes untuk mengetahui Tingkat keefektifan media diorama ekosistem (diosis, peneliti kemudian memberikan lembar angket respon kepada siswa 22 siswa kelas V pada angket respon siswa terdapat 10 indikator soal skor paling tertinggi 5 serta skor terendah 1 total skor tertinggi mencapai 50. Untuk angket respon guru terdapat 10 soal dengan skor pada setiap indikator paling tinggi 5 juga terendah 1 jumlah total skor mencapai 50. Berikut merupakan tabel perolehan angket respon guru serta siswa juga gambar tabel angket respon guru dan siswa.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No	Keterangan	Persentase
1.	Hasil Angket Respon Guru	94%
2.	Hasil Angket Respon Siswa	97%



Gambar 3. Diagram Hasil Angket Respon Guru dan Siswa (Kepraktisan)

Berlandaskan tabel 7. dan gambar 3. diagram yang terlampir, menunjukkan perolehan angket respon guru mencapai 94%, juga angket repon siswa tercapai 97% Berdasarkan kriteria kepraktisan, hal ini diklasifikasikan sebagai kriteria “sangat praktis” hal tersebut sesuai yang terdapat pada (Aprillianti & Wiratsiwi, 2021) yang menyatakan kategori sangat praktis diperoleh pada rentang skor 85-100. Berlandaskan keterangan ini bisa kita simpulkan bahwasanya media diorama ekosistem (diosis) dinilai “sangat praktis” guna diterapkan berlandaskan hasil angket yang sudah dijalankan. Dalam tahap terakhir penelitian dilakukan tahap evaluasi (*evaluate*) gunanya tahu hal yang mesti dibenahi dari pengembangan produk media diorama ekosistem (diosis). pada saat tahapan ini peneliti mengelola data kuantitatif dengan diperoleh selama tahap implementasi, termasuk data hasil tes siswa juga angket respon guru dan siswa. Efektivitas data tes siswa dinilai berlandaskan pencapaian ketuntasan klasikal dengan melebihi 75% pada KKM 75. Sementara itu, data dari angket respon guru maupun siswa dianggap praktis bila mencapai setidaknya 55% dari skor maksimal dengan kriteria cukup praktis. Hasil dari tes siswa memperlihatkan efektivitas pemakaian media diorama ekosistem (diosis) telah mencapai hasil 91%. Demikian pula, angket respon guru mendapatkan hasil 94% juga angket respon siswa menunjukkan hasil persentase 97%, yang terpenuhinya kategori sangat praktis serta cocok untuk diterapkan pada konteks belajar. jadi bisa disimpulkan bahwasanya pengembangan media diorama ekosistem (diosis) praktis dan efektif dalam penggunaannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan perolehan penelitian yang dijalankan dalam pengembangan media diorama ekosistem (diosis) pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN 1 Lodan Kulon, bisa kita simpulkan bahwasanya pemakaian media diorama ekosistem (diosis) valid dan praktis dalam penggunaannya, serta efektif guna menaikkan hasil belajar siswa. Hal tersebut terbukti melalui uji kevalidan dengan mendapatkan skor validasi ahli media tercapai 95%, skor validasi ahli materi 84% juga skor validasi ahli bahasa mencapai 91%, dari ketiga skor validasi ahli diorama ekosistem (diosis) masuk dalam kriteria valid. Untuk uji kepraktisan mendapatkan skor angket respon guru 94% dan skor angket respon siswa mencapai 97%, dari angket respon guru dan siswa media diorama ekosistem dikategorikan pada kriteria “sangat praktis”. Pada uji keefektifan media diorama ekosistem (diosis) dinyatakan efektif digunakan dengan hasil ketuntasan klasikal siswa mencapai 91%. Penggunaan media diorama ekosistem (diosis) ini dapat Memudahkan siswa untuk melihat dan memahami komponen-komponen ekosistem secara lebih nyata. Sehingga dapat menambah pengalaman belajar siswa. Diorama ekosistem (diosis) juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk pengamatan siswa, dalam situasi di mana akses ke lingkungan alam nyata terbatas, diorama ekosistem (diosis) ini dapat menjadi alternatif yang baik untuk memungkinkan pengamatan dan pemahaman ekosistem secara nyata melalui media diorama ekosistem (diosis). Media diorama ekosistem (diosis) ini bisa dimanfaatkan dan disebarluaskan di sekolah-sekolah lain untuk SD/MI kelas V semester 1. Media diorama ekosistem (diosis) juga dapat dijadikan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillianti, P., & Wiratsiwi, W. (2021). Pengembangan E-book Dengan Aplikasi Book Creator pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 80–88. <http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Handayani, F. (2018). Artikel Ilmiah Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran Ipa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Oleh : Fitri Handayani a1D114048 Program Studi Pendidikan Guru Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 1–14. http://repository.unja.ac.id/4580/1/ARTIKEL_ILMIAH.pdf
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, R., Ag, S., & Pd, M. (2019). *Buku Ilmu Pendidikan Rahmat Hidayat & Abdillah*.
- Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Mulyana, A. (2020). Penelitian Pengembangan (Research And Development) Pengertian, Tujuan dan Langkah-langkah R&D. *Lms-Spada Indonesia, January*, 1–17. <https://ainamulyana.blogspot.com/2016/04/penelitian-pengembangan-research-and.html>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.952>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta*
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Wijaya, A. T., Sri Wulan, B. R., & Rohmatin, T. (2020). Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1197>