

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* DIORAMA EKOSISTEM UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA PEMBELAJARAN
IPAS KELAS III SEKOLAH DASAR**

Winda Sri Asih¹, Titi Anjarini², Muhammad Ferdian Syaifullah³

¹²³ PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

¹dawinw600@gmail.com, ²anjarini@umpwr.ac.id,

³ferdiansyaifullah@umpwr.ac.id

ABSTRACT

This study was conducted to address the low level of students' conceptual understanding of ecosystem materials among third-grade students at SD Negeri Sindurjan. Students experienced difficulties in identifying ecosystem components, understanding food chains, and explaining relationships among living organisms due to the limited use of interactive learning media in classroom instruction. This study aimed to develop an Ecosystem Diorama Puzzle learning media and determine its validity, practicality, and effectiveness in improving students' conceptual understanding in Science and Social Studies (IPAS) learning, particularly in Chapter III "Living Together with Nature." The study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The participants were 18 third-grade students at SD Negeri Sindurjan. Data were collected through observations, interviews, expert validation sheets, response questionnaires, and learning outcome tests. The findings revealed that the developed media achieved validity scores of 95.83% from media experts and 72.91% from material experts, with an average validity score of 84.37%, categorized as very valid. The practicality test resulted in a score of 86.58%, categorized as very practical. Furthermore, the effectiveness test showed a significant improvement in students' conceptual understanding, indicated by an N-Gain score of 0.74 in the high category. These findings demonstrate that the Ecosystem Diorama Puzzle is a valid, practical, and effective learning media for improving students' conceptual understanding in elementary school IPAS learning.

Keywords: *IPAS, Conceptual Understanding , Ecosystem Diorama Puzzle*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi ekosistem pada siswa kelas III SD Negeri Sindurjan. Siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi komponen ekosistem, memahami rantai makanan, serta menjelaskan hubungan antar makhluk hidup karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Puzzle* Diorama Ekosistem serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya Bab III Hidup Bersama Alam. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,*

dan *Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 18 siswa kelas III SD Negeri Sindurjan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respons, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validitas sebesar 95,83% dari ahli media dan 72,91% dari ahli materi dengan rata-rata validitas sebesar 84,37% yang termasuk kategori sangat valid. Uji kepraktisan memperoleh skor sebesar 86,58% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa yang ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,74 dengan kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media *Puzzle Diorama Ekosistem* valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: IPAS, Pemahaman Konsep, *Puzzle Diorama Ekosistem*

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membangun kemampuan berpikir, karakter, dan pemahaman siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Pada jenjang Pendidikan Sekolah Dasar, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keterampilan mengaitkan konsep ilmiah dengan fenomena nyata (Eka et al., 2025). Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 22 Tahun 2022 yang menegaskan bahwa proses pembelajaran harus dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk

menyediakan media dan aktivitas pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar konkret dan bermakna.

Kurikulum Indonesia juga menekankan pembelajaran tematik terpadu sebagai pendekatan yang memberikan pengalaman belajar kontekstual melalui integrasi berbagai mata pelajaran (Japar, 2020). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan pada penguatan kompetensi bernalar kritis, pengamatan langsung, dan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga menuntut guru menyediakan aktivitas dan media konkret yang mendukung eksplorasi siswa.

Pada pembelajaran IPAS, materi ekosistem menjadi salah satu kompetensi penting karena mengenalkan hubungan antarmakhluk hidup dan

lingkungannya (Nurtiansyah & Wardhani, 2023). Namun, materi ini bersifat abstrak bagi siswa kelas III SD yang masih berada pada tahap berpikir konkret. Kesulitan sering muncul ketika siswa harus memahami peran produsen, konsumen, dan pengurai, serta mengurutkan rantai makanan hanya melalui penjelasan verbal. Tanpa bantuan media konkret, siswa cenderung hanya menghafal informasi tanpa memahami hubungan antar komponen secara menyeluruh. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang mampu memvisualisasikan konsep ekosistem secara lebih nyata dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Sindurjan, ditemukan bahwa pemahaman konsep siswa kelas III pada materi ekosistem masih rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik, memahami hubungan antarmakhluk hidup dalam ekosistem, serta menjelaskan proses rantai makanan. Hasil wawancara dengan guru kelas menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses

pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan belum mampu memvisualisasikan konsep ekosistem secara konkret sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman konsep siswa yang terlihat dari hasil tes awal (*pre-test*) dengan nilai rata-rata sebesar 55,38. Nilai tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi ekosistem secara optimal sehingga diperlukan upaya perbaikan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Menurut Piaget siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui benda nyata, model, gambar, atau media yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran. (Puji Rahayuningsih, 2022) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah *Puzzle Diorama Ekosistem*. Media ini merupakan perpaduan antara diorama tiga dimensi dan *Puzzle* edukatif yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem secara konkret dan interaktif. Diorama mampu menyajikan gambaran suatu lingkungan secara nyata dalam bentuk tiga dimensi, sedangkan *Puzzle* memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas berpikir, menyusun, dan memecahkan masalah. Menurut (Evitasari & Aulia, 2022), penggunaan diorama dalam pembelajaran dapat membantu siswa memvisualisasikan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung sehingga materi lebih mudah dipahami. Sementara itu,

(Filiyanda et al., 2024) menjelaskan bahwa media *Puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media *Puzzle Diorama Ekosistem* memungkinkan siswa belajar melalui kegiatan mengamati, menyusun, dan menghubungkan berbagai komponen yang terdapat dalam suatu ekosistem. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar langsung. (Jannah et al., 2023) menyatakan bahwa media yang mampu memvisualisasikan hubungan antarkomponen dalam ekosistem dapat membantu siswa memahami interaksi antarmakhluk hidup, rantai makanan, serta keseimbangan lingkungan secara lebih konkret dan bermakna. Selain itu, media ini melibatkan aspek visual, kinestetik, dan taktil sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian yang

dilakukan oleh (Maulidatul Hasanah et al., 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. (Muqaromah et al., 2026) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara efektif dan memudahkan siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, berbagai penelitian mengenai media *Puzzle* menunjukkan bahwa media tersebut mampu meningkatkan aktivitas belajar, kemampuan berpikir logis, dan pemahaman konsep siswa. Di sisi lain, penelitian mengenai penggunaan diorama menunjukkan bahwa media tiga dimensi dapat membantu siswa memahami hubungan antarobjek dan fenomena secara lebih nyata.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengembangkan media *Puzzle* Diorama Ekosistem pada pembelajaran IPAS materi Hidup Bersama Alam di kelas III sekolah dasar masih terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya berfokus pada penggunaan *Puzzle* atau diorama secara terpisah,

sedangkan penggabungan kedua media tersebut dalam satu produk pembelajaran belum banyak dilakukan. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (*research gap*) yang perlu dikaji lebih lanjut melalui pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur *Puzzle* dan diorama untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan Media *Puzzle* Diorama Ekosistem untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS Bab III Hidup Bersama Alam kelas III SD Negeri Sindurjan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta pemahaman konsep siswa pada materi ekosistem.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran berupa *Puzzle Diorama Ekosistem* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Bab III Hidup Bersama Alam kelas III SD Negeri Sindurjan. Metode *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut sebelum digunakan secara luas (Sugiyono, 2023)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Sindurjan, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Tahap *Analysis* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, kurikulum, materi pembelajaran,

serta permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPAS. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami konsep ekosistem karena keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang media *Puzzle Diorama Ekosistem* yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran, karakteristik siswa sekolah dasar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pada tahap ini juga disusun desain produk, instrumen penelitian, dan perangkat pembelajaran yang diperlukan.

Tahap *Development* dilakukan dengan membuat media *Puzzle Diorama Ekosistem* berdasarkan desain yang telah dirancang. Produk yang dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum digunakan dalam pembelajaran. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media kepada 18 siswa kelas III SD Negeri Sindurjan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media. Selanjutnya, tahap *Evaluation* dilakukan untuk menilai keseluruhan proses

pengembangan serta melakukan revisi produk berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan hasil pembelajaran yang diperoleh.

Subjek penelitian terdiri atas 18 siswa kelas III SD Negeri Sindurjan. Selain itu, penelitian juga melibatkan validator yang terdiri atas ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian meliputi observasi, wawancara, lembar validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa *pre-test* dan *post-test*. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Angket respons guru dan siswa digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, sedangkan *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Data hasil validasi ahli dan angket respons dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan kategori kevalidan dan kepraktisan media. Sementara itu, data hasil tes dianalisis menggunakan rumus N-Gain menurut Hake (1999) untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media *Puzzle Diorama Ekosistem*. Kriteria N-Gain yang digunakan meliputi kategori tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Hasil analisis data digunakan sebagai dasar dalam menentukan tingkat kelayakan media *Puzzle Diorama Ekosistem* yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Puzzle Diorama Ekosistem* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami konsep ekosistem pada pembelajaran IPAS Bab III Hidup Bersama Alam melalui kegiatan belajar yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pada tahap *analysis*, diperoleh informasi bahwa siswa kelas III SD Negeri Sindurjan mengalami kesulitan dalam memahami konsep ekosistem, terutama dalam mengidentifikasi komponen biotik dan abiotik, memahami hubungan antarmakhluk hidup, serta menjelaskan rantai makanan. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku ajar sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dikembangkan media *Puzzle* Diorama Ekosistem sebagai solusi untuk membantu siswa memahami materi secara lebih konkret.

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selanjutnya, pada tahap *development* dilakukan pembuatan produk media *Puzzle* Diorama Ekosistem yang terdiri atas komponen diorama tiga dimensi dan *Puzzle* edukatif yang menggambarkan hubungan antar komponen dalam suatu ekosistem. Media ini dirancang agar siswa dapat

belajar melalui aktivitas mengamati, menyusun, dan menghubungkan berbagai komponen ekosistem secara langsung.



Gambar 1. Media *Puzzle* Diorama Ekosistem

Media *Puzzle* Diorama Ekosistem yang dikembangkan menyajikan visualisasi ekosistem dalam bentuk tiga dimensi sehingga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Selain itu, penggunaan *Puzzle* memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Sebelum digunakan dalam pembelajaran, media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Tabel 1 Hasil Validasi Media *Puzzle* Diorama Ekosistem

Validator	Presentase(%)	Kategori
Ahli Media	95,83	Sangat Valid
Ahli Materi	72,91	Valid
Rata-rata	84,37	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa media *Puzzle* Diorama Ekosistem memperoleh rata-rata skor sebesar 84,37% dengan kategori sangat valid. Tingginya skor validasi ahli media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, kemenarikan, kemudahan penggunaan, serta kualitas desain media. Sementara itu, hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar setelah dilakukan beberapa perbaikan berdasarkan saran validator. Menurut (Sugiyono, 2023), suatu produk pembelajaran dapat dinyatakan layak digunakan apabila telah memenuhi kriteria validitas berdasarkan penilaian para ahli.

Setelah dinyatakan valid, media diimplementasikan kepada siswa kelas III SD Negeri Sindurjan untuk mengetahui tingkat kepraktisan

penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Tabel 2 Hasil Uji Kepraktisan Media *Puzzle* Diorama Ekosistem

Aspek	Presentase (%)	Kategori
Respon Guru dan Siswa	86,58	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 86,58% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Tingginya tingkat kepraktisan menunjukkan bahwa media mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Menurut (Puji Rahayuningsih, 2022), media pembelajaran yang baik harus mudah digunakan, menarik, dan mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih efektif.

Keefektifan media diukur melalui hasil *pre-test* dan *post-test* yang dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa setelah

menggunakan media *Puzzle* Diorama Ekosistem.

Tabel 3 Hasil Pre-test, Post-test, dan N-Gain Pemahaman Konsep Siswa

Tahap Uji Coba	Pre-test	Post-test	N-Gain	Kategori
Uji Coba Terbatas	52	83	0,71	Tinggi
Uji Coba Luas	55,38	88,08	0,74	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, diketahui bahwa pada uji coba terbatas nilai rata-rata *pre-test* sebesar 52,00 meningkat menjadi 83,00 pada *post-test* dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Sementara itu, pada uji coba luas diperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 55,38 yang meningkat menjadi 88,08 pada *post-test* dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang juga termasuk kategori tinggi.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* Diorama Ekosistem mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi ekosistem. Peningkatan nilai yang terjadi pada kedua tahap uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai N-Gain yang berada pada kategori tinggi mengindikasikan bahwa siswa mengalami peningkatan pemahaman

konsep yang signifikan setelah menggunakan media *Puzzle* Diorama Ekosistem.

Peningkatan pemahaman konsep siswa terjadi karena media *Puzzle* Diorama Ekosistem memberikan pengalaman belajar yang konkret dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga melakukan kegiatan mengamati, menyusun, dan menghubungkan berbagai komponen ekosistem melalui aktivitas belajar yang interaktif. Menurut Piaget siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui objek atau media yang dapat diamati secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media *Puzzle* Diorama Ekosistem membantu siswa memahami hubungan antar komponen ekosistem secara lebih nyata dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Media *Puzzle* Diorama Ekosistem memberikan kesempatan kepada

siswa untuk membangun pemahaman konsep melalui kegiatan eksplorasi dan pemecahan masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Temuan penelitian ini juga sejalan dengan penelitian (Emilia Maulidatul Hasnah et al., 2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Temuan penelitian ini sekaligus mengisi kesenjangan penelitian (*research gap*) yang telah diidentifikasi sebelumnya. Sebagian besar penelitian terdahulu hanya memanfaatkan media *Puzzle* atau diorama secara terpisah, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan kedua media tersebut dalam bentuk *Puzzle Diorama Ekosistem*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi media *Puzzle* dan diorama mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara efektif karena

menyajikan pengalaman belajar yang konkret, menarik, dan interaktif.

Berdasarkan hasil validasi, kepraktisan, dan keefektifan yang diperoleh, media *Puzzle Diorama Ekosistem* terbukti layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami konsep ekosistem secara lebih konkret, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media pembelajaran *Puzzle Diorama Ekosistem* pada pembelajaran IPAS Bab III Hidup Bersama Alam untuk siswa kelas III SD Negeri Sindurjan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh skor validitas sebesar 84,37% dengan kategori sangat valid, yang terdiri atas penilaian ahli media sebesar 95,83% dan ahli materi sebesar 72,91%. Hasil

uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 86,58% dengan kategori sangat praktis. Selain itu, hasil uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata pre-test dari 55,38 menjadi 88,08 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,74 yang termasuk kategori tinggi. Dengan demikian, media *Puzzle Diorama Ekosistem* terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III pada pembelajaran IPAS materi ekosistem di SD Negeri Sindurjan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, media *Puzzle Diorama Ekosistem* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Guru disarankan untuk memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan bermakna. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang pendidikan yang

berbeda serta mengkaji pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, motivasi belajar, dan keterampilan kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka, M., Putri, D., Iramadhani, D., Tsaniyah, L., Mutmainnah, F., Ummi, N., Zahrian, Z., Afni, N., Psikologi, P. S., & Malikussaleh, U. (2025). *DIORAMA SMART BOX "TERRA HEAT" SEBAGAI PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DI DAYAH AL-HUDA*. 3(4), 1032–1042.
- Emilia Maulidatul Hasnah, Nauva Awiddatul Kholidah, & Muhammad Suwignyo Prayogo. (2024). Pengembangan Media Diorama Ekosistem Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mi Darul Falah Ajung Jember Nauva Awiddatul Kholidah Muhammad Suwignyo Prayogo. In *Al-Ashr* (Vol. 9, Number 1).
- 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>
- Filiyanda, Y., Fakhriyah, F., & Pratiwi, I. A. (2024). Efektivitas Penerapan Model Mind Mapping Berbantuan Media *Puzzle Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V*. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 279–290.
- Jannah, R., Yasir Arafat, & Eni Hedayani. (2023). Pengaruh

- Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. In *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* (Vol. 9, Number 3, pp. 567–575). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1379>
- Japar, D. (2020). Media dan Teknologi Pembelajaran Agama. In *2021* (Number August 2024). https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran/2uZeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+media&printsec=frontcover%0Ahttps://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran/2uZeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kelebihan+dan+
- Maulidatul Hasanah, E., Awiddatul Kholidah, N., & Suwignyo Prayogo, M. (2024). Pengembangan Media Diorama Ekosistem Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mi Darul Falah Ajung Jember. *Al-Ashr: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 49–59. <https://doi.org/10.56013/alashr.v9i1.2905>
- Muqaromah, A., Nurhalimah, & Farhurohman, O. (2026). Pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran ipas untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 sekolah dasar. *Akselerasi: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(1), 222–236.
- Nurtiansyah, R., & Wardhani, D. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama dengan menggunakan model project based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD materi ekosistem. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1047–1054. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.17440>
- Puji Rahayuningsih. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa | JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*. <http://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D Metode penelitian pendidikan : pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. In *Metode Penelitian* (Number 4423126882, p. 1).