



Plagiarism Checker X - Report

Originality Assessment

14%



Overall Similarity

Date: Feb 10, 2025 (08:18 PM)

Matches: 375 / 2749 words

Sources: 24

Remarks: Moderate similarity detected, consider enhancing the document if necessary.

Verify Report:

Scan this QR Code



Pengembangan Media Diorama Jaring-Jaring Makanan Pada Pembelajaran Ipa Kelas V

Nurul Muzdalifah Arif 1, Nurfathul Hidayat², Muhammad Yusuf³, Lasmi⁴, *Nasharuddin^{5*}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Makassar.

Email: 1nurulmuzdalifaharif@gmail.com, 2nurfathulhidayat012@gmail.com,

3muhyusuuff20@gmail.com, 4lasmisahedi3327@gmail.com,

5*nasharuddin@unismuh.ac.id

Nomor WA aktif : 082251380286

Abstrak

Penelitian ini membahas pengembangan media diorama pada materi jaring-jaring

makanan dengan menggunakan metode 4D (Define, Design, Develop, Disseminate).

Penggunaan media sangat dibutuhkan terutama dalam penyampaian materi sains yang

sering dianggap sulit oleh siswa. Media diorama merupakan ² ini lebih dari sekedar foto,

tetapi juga dapat sedikit mengubah suasana belajar, di karenakan siswa dapat melihat

langsung keadaan ekosistem di habitat aslinya. Melalui tahap Define, masalah keterlibatan

siswa diidentifikasi, dan tujuan pengembangan media ditetapkan. Pada tahap Design,

struktur konten dan elemen interaktif dirancang untuk meningkatkan minat dan

pemahaman siswa. Tahap Develop melibatkan pembuatan dan pengujian media untuk

memastikan efektivitasnya. Terakhir, tahap Disseminate berfokus pada implementasi

media dalam kelas dan pengumpulan umpan balik dari siswa. Hasil pengembangan

diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep jaring-jaring

makanan, serta menjadikan pembelajaran sains lebih menarik.

Kata Kunci : Media Diorama, Jaring-Jaring Makanan, Pengembangan.

PENDAHULUAN

Meliani Trapulisa Br Purba, (2024) Pendidikan merupakan suatu upaya yang disengaja dan terencana untuk menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk belajar, dan ²⁰ agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya yang membawa perubahan positif serta kemajuan yang dapat dilihat dari prestasi akademik dan perubahan pengetahuan yang dimiliki. Proses pendidikan secara umum tidak lepas dari manusia yang berusaha untuk menjadi individu yang berpendidikan. Menurut syahril dan Zelhendri zen (2017) pendidikan dapat dikatakan suatu ²¹ bimbingan yang diberikan oleh orang anak-anak untuk mencapai kedewasaan dalam perkembangannya.

Nababan et al, (2013) Pendidikan merupakan suatu kegiatan atau proses orang dewasa yang mempunyai tujuan membentuk kepribadian anak dan mengembangkan kedewasaan mereka menjadi lebih baik. Secara umum pendidikan terbagi menjadi dua bagian yaitu pendidikan secara formal dan pendidikan liberal. Salah satu bentuk pendidikan yang mempunyai kontribusi besar dalam dunia pendidikan adalah pendidikan formal atau biasa disebut sekolah.

¹¹ Pada jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) ada beberapa pembelajaran salah satu diantaranya yaitu Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disebut IPA. Pembelajaran IPA ialah salah satu pembelajaran eksakta yang kebenarannya dapat dibuktikan. Selain itu materi yang ada pada pembelajaran IPA juga berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Oleh karena itu penting bagi peserta didik untuk memahami setiap materi yang ada pada pelajaran tersebut. Proses pembelajaran IPA terutama pada jenjang sekolah dasar diharapkan menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengamati dan mempelajari lingkungan alam.

Pembelajaran ¹ IPA seringkali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling

membosankan terutama bagi siswa sekolah dasar, dikarenakan sistem pembelajaran atau materi yang disajikan ketika pembelajaran IPA bersifat eksakta atau biasa disebut ilmu pasti dan tidak jarang siswa yang berpikir. Pada proses pembelajaran sains 22 peserta didik tidak hanya dituntut untuk menghafal tetapi guru juga dituntut untuk menciptakan pegangan pembelajaran didalam maupun diluar kelas. Guru berperan aktif dalam mengembangkan potensi siswa dan mampu bertanggung jawab dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta dapat membangkitkan minat dan semangat siswa dalam belajar dan siswa mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan siswa masih kesulitan membedakan ekosistem biotik dan abiotik Kurangnya pemahaman yang mendalam terhadap konsep dasar ekosistem, di mana siswa sering kali tidak dapat mengidentifikasi komponen biotik seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme yang berperan penting dalam keberlangsungan kehidupan di ekosistem, maupun 12 komponen abiotik seperti air, udara, cahaya matahari, tanah, dan suhu yang menjadi faktor pendukung keberadaan makhluk hidup tersebut.

Media dapat digunakan sebagai saran dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Proses Pembelajaran bukan hanya sekedar upaya memberikan ilmu yang bertujuan agar siswa mampu menghafal materi (siswa lebih banyak belajar mengingat daripada mengembangkan keterampilan) yang diberikan oleh gurunya. Akan tetapi pembelajaran juga berfungsi sebagai tuntunan hidup yang bermanfaat bagi dirinya dan orang lain. Selain itu, pembelajaran memberikan kesenangan kepada 15 siswa, sehingga mereka dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan senang hati, bukan karena paksaan. di jelaskan oleh Ngubaidillah & Kartadie, (2018)

Terdapat beberapa cara untuk mengoptimalkan proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan sebuah media pembelajaran untuk mendorong dan menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media diorama merupakan suatu jenis media yang dapat digunakan untuk melihat bentuk fisik yang nyata. Media pembelajaran diorama juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar Amalia Fitriani

dkk,(2023).Dengan ini, peneliti akan membuat media diorama untuk jaring-jaring makanan. Media diorama juga mudah diperoleh, murah dan dapat digunakan dalam jangka panjang, serta memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena mudah dalam media diorama. Malawi (2019). Media diorama tidak hanya sekedar 2 foto, tetapi juga dapat sedikit mengubah lingkungan belajar, karena siswa dapat melihat secara langsung keadaan ekosistem di lingkungan aslinya. Wahyuningtyas & Sulasmono, (2020) Media diorama memiliki keunggulan dalam pegangan pembelajaran, yaitu menarik perhatian siswa dan mengarahkan mereka untuk tetap fokus pada topik yang dibahas Devi & Putra, (2022) Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media ajar ekosistem dan jaringjaring makanan dan menguji keefektifannya 16 dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif yang praktis untuk mendukung pembelajaran yang menarik di sekolah dasar. Dengan itu 1 tertarik melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Ekosistem dan Jaring-Jaring Makanan..

METODE

Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan strategi penelitian pengembanag (R&D). Setiap produk yang dibuat menuntut pendekatan yang berbeda. Perangkat pembelajaran diorama merupakan produk yang dikembangkan pada penelitian ini yang dirancang untuk topik sains terkait jating-jaring makan. Dengan menggunakan metode pengembangan 4D dan model pengembangan ADDIE yang menggunakan empat tahapan yaitu dapat di gambarkan sebagai berikut.

a. Define (definisi)

Tahapan definisi merupakan tahap implementasi atau pun tahap wal yang mana terbagi lagi menjadi lima tahapan yaituanalisis awal-akhir (analisis front-end), analisis peserta didik 5 (learner analysis), analisis tugas, analisis, konsep, dan menentukan tujuan pembelajaran (perumusan tujuan pembelajaran)

b. Design (desain)

Tahapan desain ini memiliki tujuan untuk merancang perangkat pembelajaran. Dalam merancang perangkat pembelajaran ada empat tahapan yakni penyusunan tes acuan yang menjadi patokan, pemilihan media, pemilihan format, rancangan awal.

c. Develop (pengembangan)

Tahapan develop atau pengembangan merupakan tahapan untuk menghasilkan produk. Adapun langkah-langkahnya yaitu: validasi perangkat oleh para pakar yang mana diikuti dengan revisian, simulasi atau mengaplikasikan rancangan pembelajaran, uji coba singkat dengan siswa yang nyata.

d. Disseminate (Penyebarluasan).

Pada tahapan ini merupakan suatu 5 langkah terakhir dari model 4D. Tahapan ini dilakukan untuk mendorong pengembangan suatu produk agar dapat diterima oleh pengguna individu dan kolektif, Emilia Maulidatul Hasnah dkk, (2024) Emilia Maulidatul Hasnah dkk, (2024)

Berikut ini merupakan kriteria hasil penskoran pengembangan media papan pintar dan diorama:

Tabel 1. Kriteria Hasil Penskoran

Rentang Skor Dalam%

Kriteria

<20%

Sangat Kurang

21-40%

Kurang

41-60%

Cukup

61-80%

Baik

81-100%

Sangat Baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan media diorama pada pembelajaran sains terkait jaring-jaring makanan pada kelas V Sekolah Dasar, untuk mengembangkan media diorama penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE sesuai dengan yang dijelaskan, Wijaya & Mustika,(2022) model ADDIE merupakan suatu pendekatan yang menentukan bagaimana setiap komponen yang ada saling berinteraksi dengan tahapan yang ada. Model ADDIE memiliki lima tahapan yakni **17 Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation**. Adapun langkahnya sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Pada tahapan ini masalah yang dihadapi adalah sulitnya melakukan proses belajar mengajar terkhusus pada materi ekosistem dan jaring-jaring makanan karena harus menggunakan alat yang konkret atau media pembelajaran yang sesuai agar peserta didik mudah memahami materi yang akan disampaikan. siswa juga mengalami kesulitan membedakan ekosistem biotik dan abiotik Kurangnya pemahaman yang mendalam terhadap konsep dasar ekosistem, di mana siswa sering kali tidak dapat mengidentifikasi komponen biotik seperti tumbuhan, hewan, dan mikroorganisme yang berperan penting dalam keberlangsungan kehidupan di ekosistem, maupun **12 komponen abiotik seperti air, udara,** cahaya matahari, tanah, dan suhu yang menjadi faktor pendukung keberadaan makhluk hidup tersebut.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan siswa dan cara belajar, agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat sesuai dengan kemampuan mereka. Selanjutnya diperlukannya tugas untuk menentukan pengetahuan harus dikuasai siswa. Siswa diharapkan menjelaskan **24 pengertian ekosistem, komponen**

ekosistem dan hubungan antar makhluk hidup, serta siswa dapat menggambarkan jaring-jaring makana. Adapun tujuan pembelajaran yakni 1) peserta didik mampu mengidentifikasi pengertian ekosistem, kompone-komponen ekosistem, dan hubungan antar makhluk hidup. 2) peserta didik mampu menggambarkan jaring-jaring makan dengan benar, serta menganlisi peran setiap organisme didalamnya. 3) melalui media diorama pesertad idik mampu menyusun jaing-jaring makanan.

b. Tahap Design (Perancangan).

Tahapan 1 selanjutnya adalah tahap perancangan (desain) yang meliputi pembuatan rancangan media pembelajaran diorama ekosistem dan jaring-jaring makanan. Pembuatan desain media diorama jaring-jaring makanan meliputi gambaran secara keseluruhan isi.

Media diorama jaring-jaring makanan yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Terdapat kardus sebagai tumpuan dan background dari media diorama.
- 2) Menggunakan sterofoam sebagai alas dari media diorama.
- 3) Terdapat judul dan gambar yang terletak pada background media diorama.
- 4) Terdapat hewan dan tumbuhan yang dibuat dari sterofoam yang menjadi objek materi jaring-jaring makanan
- 5) Terdapat tusuk gigi yang menjadi penyatu antara sterofoam dengan hewan dan tumbuhan yang menjadi materi jaring-jaring makanan.
- 6) Terdapat tanda panah pada alas media diorama untuk menghubungkan hewan dan tumbuhan agar membentuk suatu jaring-jaring makanan.

c. Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahapan ini peneliti mulai mengembangkan media diorama pada pembelajaran sains materi ekosistem dan jaring-jaring makanan 5 dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Pertama-tama menyiapkan palat dan bahan yang perlukan daalam embuatan media pembelajaran diorama jaring-jaring makanan yang terdiri dari:

Alat (gunting, double tip, lem tembak, pisau cutter, penggaris, pensil.)

Bahan (Kardus, sterofoam, gambar hewan dan tumbuhan yang ada pada jaring-jaring makanan, tusuk gigi, karton, hiasan background dan judul media)

- 2) Setelah alat dan bahan sudah tersedia selanjutnya ukur kardus menggunakan penggaris dan pensil lalu potong menggunakan pisau cutter.
- 3) Bungkus kardus yang telah di potong menggunakan karton.
- 4) Ukur sterofom sesuai dengan alas kardus kemudian potong menggunakan pisau cutter, dan tempelkan double tip pada sterofom dan tempelkan pada kardus sebagai alas.
- 5) Lalu tempelkan gambar hewan dan tumbuhan jaring-jaring makanan pada sisa sterofom menggunakan double tip, kemudian potong mengikuti gambar hewan dan tumbuhan menggunakan pisau cutter.
- 6) Selanjutnya tempelkan tusuk gigi pada sterofom hewan dan tumbuhan menggunakan double tip.
- 7) Lalu buat tanda panah menggunakan sisa dari kardus.(buatlah sesuai dengan panjang yang membentuk jaring-jaring makanan)
- 8) Selanjutnya tempel judul materi dan background menggunakan double tip.
- 9) Lalu tusukan hewan dan tumbuhan yang menjadi objek materi sesuai dengan peran dan urutan pada materi, tusukan pada sterofom
- 10) Selanjutnya tempelkan tanda panah pada sterofom sesuai dengan urutan yang membentuk jaring-jaring makanan.

Pada tahap desain ini juga ada instrumen validasi ahli berupa angket terhadap produk pengembangan media diorama jaring-jaring makanan yang diisi sebagai berikut

NO

ASPEK YANG DINILAI

SKOR

11 1

2

3

4

5

SYARAT DIDAKTIK

1

Media diorama jaring-jaring sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum.

v

2

Media diorama jaring-jaring makanan ini mendukung pencapaian tujuan pembelajaran pada materi rantai dan jaring-jaring makanan.

v

3

Konsep-konsep yang disajikan dalam media diorama jaring-jaring makanan ini lengkap dan mencakup semua aspek materi jaring-jaring makanan

v

4

Materi yang disajikan pada media diorama jaring-jaring makanan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.

v

5

Media diorama jaring-jaring makanan ini sesuai dengan standar kebenaran ilmiah dan tidak mengandung informasi yang keliru.

v

6

Penyajian materi dalam diorama jaring-jaring makanan ini **18** menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

v

7

Media diorama jaring-jaring makanan menyajikan informasi dengan tata letak yang jelas dan visualisasi yang menarik.

v

8

Penggunaan media diorama jaring-jaring makanan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

v

9

Media diorama jaring-jaring makanan dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

v

10

Media diorama jaring-jaring makanan ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep jaring-jaring makanan.

v

SYARAT KONSTRUKSI

11

Media diorama jaring-jaring makanan esuai dengan materi pembelajaran tentang jaringjaring makanan

v

12

Media diorama jaring-jaring makanan mudah **14** digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran

v

13

Media diorama jaring-jaring makanan dapat digunakan oleh siswa dengan mudah tanpa membutuhkan penjelasan yang rumit.

v

14

Media diorama jaring-jaring makanan mendukung pembelajaran interaktif dengan panduan yang jelas.

v

15

Media diorama jaring-jaring makanan dilengkapi dengan semua elemen yang dibutuhkan untuk menjelaskan konsep jaring jaring makanan

v

16

Komponen dalam media diorama jaring-jaring makanan ini tersusun secara lengkap dan mendukung pemahaman siswa.

v

17

Tampilan media diorama jaring-jaring makanan ini menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar.

v

18

Media diorama jaring-jaring makanan ini memiliki konsep yang jelas dan aman digunakan siswa.

v

19

Bentuk media diorama jaring-jaring makanan ini mudah dipindahkan dan digunakan di berbagai lokasi pembelajaran

v

20

Media diorama jaring-jaring makanan ini memiliki ukuran dan desain ¹⁴ yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

v

Berdasarkan perhitungan dari instrumen penilaian ahli terhadap media diorama pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan memperoleh persentase skor 93 % dengan kriteria sangat baik.

d. Dessiminate (Desiminasi)

Pada tahap ini, menjelaskan penggunaan ¹⁹ media diorama pada pembelajaran IPA materi jaring-jaring makanan, media diorama digunakan dikelas untuk mengajar siswa.

Penggunaan media diorama sangat penting untuk melihat atau mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang mencakup efektivitas, daya tarik, dan efisiensi pembelajaran peserta didik. Proses penggunaan media yang dikembangkan dilakukan dalam beberapa langkah sederhana.

1) Guru memulai dengan menjelaskan konsep dasar ekosistem dan jaring-jaring makanan.

Siswa diajak memahami **9 komponen utama dalam ekosistem**, yaitu komponen biotik seperti makhluk hidup **seperti produsen, konsumen, dan dekomposer, dan komponen abiotik seperti** cahaya, air, tanah dan udara.

2) Gunakan media diorama dalam menunjukkan jenis-jenis makhluk hidup yang berperan dalam ekosistem. Contohnya, tunjukkan peran pohon sebagai produsen, ulat sebagai konsumen pertama, dan burung sebagai konsumen kedua, siswa dapat diajak mengamati dan mengidentifikasi peran setiap makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan

3) Tunjukkan panah yang menghubungkan berbagai makhluk hidup pada media diorama untuk memperlihatkan aliran energi dari organisme satu ke organisme lain. Panah tersebut membantu siswa memahami hubungan saling ketergantungan antar produsen, konsumen, dan predator.

4) Mengajak siswa melakukan simulasi dengan memindahkan komponen tertentu, misalnya dengan menghilangkan salah satu spesies dalam jaring-jaring makanan. Guru kemudian menjelaskan bagaimana hal itu mempengaruhi ekosistem secara keseluruhan, seperti ke tidak seimbangan populasi atau hilangnya sumber makanan.

5) Setelah simulasi guru memberikan penutup dengan menekankan pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem dan memahami bagaimana jaring-jaring makanan merupakan **15 salah satu aspek penting** dalam kehidupan di bumi.

KESIMPULAN

Pengembangan media diorama terkait jaring-jaring makanan menghasilkan sebuah produk alat bantu pengajaran tiga dimensi yang menampilkan miniatur tanaman dan hewan dari styrofoam. Dari media diorama ini dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah terkait jaring-jaring makanan. Adapun hasil penilaian validasi ahli mencapai presentase 93% dalam kategori "sangat baik". Yang artinya media pembelajaran diorama telah memenuhi kebutuhan dan keinginan peserta didik dan guru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media diorama sangat cocok digunakan siswa dan guru untuk mempelajari sains terkait jaring-jaring makanan. Media diorama merupakan salah satu media inovatif yang

dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran guna menyampaikan materi pembelajaran. Media ini memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan memudahkan siswa memahami apa yang disampaikan guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami **5** menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mahasiswa yang terlibat langsung dalam penelitian ini maupun pihak-pihak disampaikan kepada pihak-pihak lain yang terlibat secara tidak langsung

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, J., & Hasibuan, F. A. (2019). Analisis Komponen Ekosistem dan Jaring-jaring Makanan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Pembelajaran IPA*, 1(1), 1-6.

Amalia Fitriani, R., Suryana, D., Hadiwijaya Zulkarnaen, R., & Media Diorama, P. (2023). Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem **13** untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Campaka.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/index>

Devi, N. K. V., & Putra, D. B. Kt. Ngr. **4** S. (2022). Comic Media on Force Topic in Science Lessons for Grade IV Elementary School. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 5(1), 77–87. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i1.44873>

Emilia Maulidatul Hasnah, Nauva Awiddatul Kholidah, & Muhammad Suwignyo Prayogo. (2024). **7** Pengembangan Media Diorama Ekosistem Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mi Darul Falah Ajung Jember Nauva Awiddatul Kholidah Muhammad Suwignyo Prayogo. *Al-Ashr*, 9(1).

Meliani Trapulisa Br Purba. **3** (2024). Pengembangan Media Papan Pintar Rantai Makanan Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru T.P. 2023/2024. *Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)*, 3.

Nababan, J. D., Purba, J., & Purba, J. P. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran **1**

Diorama Pada Materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah Di Kelas V Sd Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2023/2024 Development Of Diorama Learning Media On Chain. Prosiding Seminar Nasional, 3.

Ngubaidillah, A., & Kartadie, R. (2018). Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. Jurnal Penelitian Pendidikan, 35.

Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>

Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies, 3(02), 125–147.

Sources

1	https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/download/468/359/368 INTERNET 3%
2	https://www.researchgate.net/publication/365600428_PENGEMBANGAN_MEDIA_DIORAMA_BERBASIS_KONTEKSTUAL_MATERI_EKOSISTEM_MUATAN_PELAJARAN_IPA_KELAS_V/fulltext/6379d36237878b3e87c63622/PENGEMBANGAN-MEDIA-DIORAMA-BERBASIS-KONTEKSTUAL-MATERI-EKOSISTEM-MUATAN-PELAJARAN-IPA-KELAS-V.pdf INTERNET 2%
3	https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/459 INTERNET 1%
4	https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ijerr/article/view/44873 INTERNET 1%
5	https://id.scribd.com/document/283228260/CHAPTER-5-Pengembangan-Model-Pembelajaran-Addie-4d INTERNET 1%
6	http://journal.civiliza.org/index.php/ijois/citationstylelanguage/get/apa?submissionId=112&publicationId=120 INTERNET 1%
7	https://www.researchgate.net/publication/382040488_PENGEMBANGAN_MEDIA_DIORAMA_EKOSISTEM_PADA_PEMBELAJARAN_ILMU_PENGETAHUAN_ALAM_KELAS_V_MI_DARUL_FALAH_AJUNG_JEMBER INTERNET 1%
8	https://www.semanticscholar.org/paper/Pentingnya-Media-dalam-Pembelajaran-Guna-Hasil-di-Wahyuningtyas-Sulasmono/623a28e2370eb37664db507d5611f606fd680015 INTERNET 1%
9	https://inmas.ac.id/komponen-lingkungan-hidup-dalam-ekosistem-penjelasan-lengkap-dan-detail INTERNET <1%
10	https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/viewFile/15060/8734 INTERNET <1%
11	https://edumasterprivat.com/ipa-sd/ INTERNET <1%
12	https://ruangbelajar.co.id/8209/komponen-lingkungan-hidup-dalam-ekosistem-penjelasan-lengkap-tentang-struktur-dan-peranannya/ INTERNET <1%

13	https://www.researchgate.net/publication/375211394_PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR_DIGITAL_BERBASIS_PENDEKATAN_KONTEKSTUAL_DENGAN_MATERI_HUBUNGAN_ANTAR_KOMPONEN_EKOSISTEM_DAN_JARING-JARING_MAKANAN_DI_LINGKUNGAN_SEKITAR INTERNET <1%
14	https://creatormedia.my.id/kelebihan-dan-kekurangan-media-diorama/ INTERNET <1%
15	https://blog.smadcsdto.sch.id/pembelajaran-yang-menyenangkan-menurut-para-ahli/ INTERNET <1%
16	https://www.neliti.com/journals/indonesian-journal-of-education/browse/recent?page=1 INTERNET <1%
17	https://www.gramedia.com/literasi/model-addie/ INTERNET <1%
18	https://revoedu.org/peran-guru-dalam-pendidikan-tugas-tantangan-dan-solusi/ INTERNET <1%
19	https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/15175/14694 INTERNET <1%
20	http://repository.unj.ac.id/43396/1/BAB I.pdf INTERNET <1%
21	https://pdfs.semanticscholar.org/b153/0b7c34c8c8d863485d76a2eee4a53ce49145.pdf INTERNET <1%
22	http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3505670&val=30655&title=Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Dasar INTERNET <1%
23	https://blog.kejarcita.id/desain-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-matematika/ INTERNET <1%
24	https://www.tribunnews.com/pendidikan/2021/09/17/materi-sekolah-pengertian-ekosistem-komponen-ekosistem-dan-jenis-ekosistem INTERNET <1%

EXCLUDE CUSTOM MATCHES	ON
EXCLUDE QUOTES	OFF
EXCLUDE BIBLIOGRAPHY	OFF