

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIORAMA  
PETUALANGAN METAMORFOSIS HEWAN (DIPEMORWA) PADA  
PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD**

**SKRIPSI**



**OLEH:  
ADINDA SUKMA NUR CHAYA  
NIM: 202110430311045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2025**

**HALAMAN JUDUL**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIORAMA  
PETUALANGAN METAMORFOSIS HEWAN (DIPEMORWA) PADA  
PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**OLEH:**

**ADINDA SUKMA NUR CHAYA**

**NIM: 202110430311045**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG  
2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIORAMA  
PETUALANGAN METAMORFOSIS HEWAN (DIPEMORWA) PADA  
PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD**

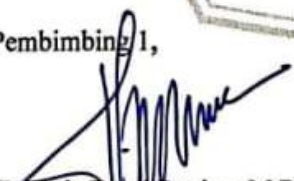
OLEH:

**ADINDA SUKMA NUR CHAYA**


**NIM : 202110430311045**



Pembimbing 1,

  
(Belinda Dewi Regina, M.Pd)  
NIDN : 0715029101

Pembimbing 2,

  
(Dian Fitri Nur Aini, M.Pd)  
NIDN : 0722018902

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DIORAMA**

**PETUALANGAN METAMORFOSIS HEWAN (DIPEMORWA) PADA**

**PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD**

**ADINDA SUKMA NUR CHAYA**

**NIM : 202110430311045**

Dipertahankan di depan dewan penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang  
dan diterima untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Malang

Dekan FKIP,

**Prof. Dr. Trisakti Handayani, M.M**

Dewan Penguji :

1. Frendy Aru Fantiro, M.Pd
2. Arinta Rezty Wijyaningputri, S.Pd. M.Pd
3. Belinda Dewi Regina, M.Pd.
4. Dian Fitri Nur Aini, M.Pd.

Tanda Tangan :

1.....  
2.....  
3.....  
4.....

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas Rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat disusun dan diselesaikan. Dukungan dan do'a dari orang-orang disekeliling penulis juga menjadi alasan terselesaikannya skripsi ini. Maka skripsi ini, penulis persembahkan untuk:

1. Kepada ayahanda Nuliyanto dan Ibunda Yulaikah. Terima kasih telah membesarkan penulis dan merawat hingga saat ini dan selalu menjadi sumber kekuatan serta do'a yang tidak pernah putus. Dukungan, kasih sayang, perjuangan, dan restu dari orang tua adalah alasan terbesar penulis bisa sampai titik ini serta mampu meraih gelar Sarjana, Sehat selalu, Panjang umur, dan berbahagia untuk kedua orang tuaku.
2. Kepada saudari penulis, Mawadha Isyarotul M. yang senantiasa memeberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
3. Kepada dosen pembimbing, yaitu Ibu Belinda Dewi Regina, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama dan Ibu Dian Fitri Nur Aini, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua. Terimakasih telah meluangkan waktunya untuk membimbing, memberikan arahan dan nasehat kepada penulis dengan penuh kesabaran.
4. Kepada teman penulis Yasmin Mala, Putri, Indzi. Terimakasih telah menemani, membantu, dan berjuang bersama suka maupun duka selama semester I hingga proses skripsi ini, semoga kalian sukses selalu. Tetap menjadi teman terbaik penulis hingga sukses bersama.
5. Teruntuk seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Anwar Zein. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis, berkontribusi banyak dalam segala hal, baik tenaga, waktu, maupun materi kepada penulis, telah menemani, mendukung dan memberikan semangat kepada penulis.
6. Teruntuk diri sendiri Adinda Sukma Nur Chaya. Terimakasih sudah mampu menyelesaikan yang telah dimulai dari tahun 2021 lalu.semua ini merupakan suatu pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Tetap menjadi orang yang baik dan menjadi dan suka menolong. Selalu semangat untuk mengejar cita-cita dan mengejar Impian

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Adinda Sukma Nur Chaya  
Tempat, tanggal lahir : Malang, 22 Oktober 2001  
NIM : 202110430311045  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Petualangan Metamorfosis Hewan Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SD” adalah karya saya, dan dalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, baik Sebagian atau keseluruhan, kecuali secara tertulis dikutip dalam ini dan tersebut dalam sumber kutipan atau daftar Pustaka
2. Apabila ternyata didalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiasi, saya bersedia skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh dibatalkan, serta diproses dengan ketentuan hukum yang berlaku
3. Skripsi ini dapat dijadikan sumber Pustaka yang merupakan hak bebas royalty non eksklusif

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 17 Juni 2025

Yang menyatakan,



Adinda Sukma Nur Chaya

NIM 202110430311045

## ABSTRAK

Sukma, Adinda. 2025, Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Petualangan Metamorfosis Hewan (DIPEMORWA) Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SD. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. FKIP Universitas Muhammadiyah Malang. Pembimbing (I) Belinda Dewi Regina, M.Pd, (II) Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Metamorfosis Hewan, IPAS, DIPEMORWA, Pengembangan, Pembelajaran Interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa Diorama Petualangan Metamorfosis Hewan (DIPEMORWA) untuk mata pelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah minimnya penggunaan media konkret yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran materi metamorfosis hewan, yang membuat peserta didik kurang tertarik dan sulit memahami konsep. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya bersifat visual, tetapi juga dapat dimainkan secara langsung oleh peserta didik untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan belajar. Pengembangan media ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa media DIPEMORWA berhasil dibuat dalam bentuk diorama tiga dimensi berbasis kayu yang dapat diputar, dilengkapi dengan audio penjelasan, serta bagian-bagiannya dapat dibongkar pasang. Hasil validasi dari ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini masuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, uji coba terbatas dan uji coba luas yang melibatkan peserta didik dan guru menunjukkan bahwa media ini efektif meningkatkan minat belajar, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi metamorfosis hewan. Respon peserta didik dan guru sangat positif terhadap penggunaan DIPEMORWA di kelas.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media DIPEMORWA merupakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dalam menyampaikan materi metamorfosis hewan. Media ini dapat menjadi alternatif inovatif yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. DIPEMORWA juga berkontribusi dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta mampu mengakomodasi karakteristik peserta didik fase konkret-operasional di kelas III. Oleh karena itu, DIPEMORWA direkomendasikan untuk digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam konteks pembelajaran tematik di sekolah dasar.

## ABSTRAK

Sukma, Adinda. 20025, Development of Interactive Learning Media Diorama Adventure Animal Metamorphosis (DIPEMORWA) in Learning IPAS Class III Elementary School. Thesis, Department of Elementary School Teacher Education. Faculty of Teacher Training and Education, University of Muhammadiyah Malang. Supervisor (I) Belinda Dewi Regina, M.Pd, (II) Dian Fitri Nur Aini, M.Pd

**Keywords:** Learning Media, Animal Metamorphosis, IPAS, DIPEMORWA, Development, Interactive Learning.

This study aims to develop interactive learning media in the form of Animal Metamorphosis Adventure Diorama (DIPEMORWA) for third-grade elementary school science lessons. The background of this study is the lack of interesting and interactive concrete media in teaching animal metamorphosis, which makes students less interested and difficult to understand the concept. Therefore, there is a need for learning media that is not only visual but also allows students to interact directly with it to enhance understanding and engagement in learning. The development of this media utilizes the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation.

The results of the development show that the DIPEMORWA media was successfully created in the form of a three-dimensional wooden diorama that can be rotated, equipped with audio explanations, and its parts can be disassembled and reassembled. Validation results from subject matter experts and media experts indicate that this media falls into the “highly suitable” category. Additionally, limited and extensive trials involving students and teachers demonstrated that this media effectively enhances students' interest, engagement, and understanding of animal metamorphosis material. The responses from students and teachers were very positive regarding the use of DIPEMORWA in the classroom.

Based on the research results, it can be concluded that DIPEMORWA is an interesting, interactive, and effective learning medium for delivering material on animal metamorphosis. This media can serve as an innovative alternative capable of addressing the learning needs of IPAS in elementary schools, particularly in conveying abstract concepts. DIPEMORWA also contributes to creating a enjoyable learning environment and is able to accommodate the characteristics of students in the concrete-operational stage in third grade. Therefore, DIPEMORWA is recommended for use and further development in the context of thematic learning in elementary schools.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke fradirat Allah subhanahu wa ta'ala penulis panjatkan karena hanya bekas rahmat, hidayah dan inayahNya skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Petualangan Metamorfosis Hewan (DIPEMORWA) Pada Pembelajaran IPAS Kelas III SD" dapat selesai dengan baik Sholawat serta salam tidak lupa selalu tercurahkan kepada junjungan kita. Nabiullah Muhammad SAW.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan, bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada yang terhormat

1. Ibu Belinda Dewi Regina, M.Pd, selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, motivasi dan kesabaran dalam membimbing penulis
2. Ibu Dian Fitri Nur Aini, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah sabar memberikan amalan, masukan, dan bimbingan dalam membimbing penulis
3. Ibu Beti Istanti Suwandayani, M.Pd dan Bapak Kunchayono, M.Pd yang berkenan meluangkan waktu untuk memvalidasi prosedur pelaksanaan tes pada penelitian ini.
4. Bu Sutri. S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah yang berkenan memberikan ijin untuk melakukan penelitian
5. Ayahanda Nuliyanto, Ibunda Yulaikah dan kedua kakak tercinta yang senantiasa mendoakan penulis dalam menuntut ilmu.
6. Mahasiswa angkatan 2021 yang selalu memberikan semangat dan motivasi sehingga sampai skripsi dapat terselesaikan
7. Semua pihak yang terkait yang tidak mungkin dapat penulis sebutkan satu per satu

Semoga apa yang telah berikan kepada peneliti, senantiasa mendapatkan balasan yang setimpal dan Allah SWT. Penulis sadar bahwa penelitian ini masih belum sempurna maka penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti lain maupun bagi orang lain yang membacanya saat ini ataupun di kemudian hari.

Malang, 13 Juli 2025

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian & Pengembangan.....	5
D. Spesifik Produk yang Diharapkan .....	5
E. Manfaat Penelitian & Pengembangan .....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan .....	8
G. Definisi Operasional.....	9
BAB II .....	11
KAJIAN PUSTAKA .....	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Pikir.....	30
BAB III.....	31
METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN .....	31
A. Model Penelitian & Pengembangan .....	31
B. Prosedur Penelitian & pengembangan .....	32

C. Pengembangan Produk Awal .....	34
D. Uji Coba Produk .....	38
E. Jenis Data.....	38
F. Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
G. Teknik Pengumpulan Data.....	39
H. Instrumen Penelitian .....	40
I. Teknik Analisis Data .....	45
<b>BAB IV.....</b>	<b>49</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>49</b>
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan.....	71
<b>BAB V .....</b>	<b>76</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>BUKTI CEK PLAGIASI.....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran.....	6
Tabel 2.2 Penelitian Relevan.....	28
Tabel 3. 1 Pengembangan Produk Awal.....	35
Tabel 3. 2 Teknik Pengumpulan Data .....	39
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Observasi.....	41
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Wawancara .....	41
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3. 6Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Responden Peserta Didik.....	44
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Responden Guru .....	44
Tabel 3. 9 Pencapaian Skor Skala Likert.....	47
Tabel 3. 10 Kriteria Pencapaian Validasi .....	48
Tabel 3. 11 Pencapaian Skor Skala Gutman .....	48
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran.....	50
Tabel 4. 2 Rancangan Media DIPEMORWA.....	52
tabel 4. 3 Pembuatan Media DIPEMORWA.....	55
tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	57
tabel 4. 5 Hasil Validasi Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	59
tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media .....	60
tabel 4. 7 Hasil Validasi Media Sesudah dan Sebelum Revisi.....	61
tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Guru.....	67
tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	68
tabel 4. 10 Hasil Evaluasi Peserta Didik.....	70

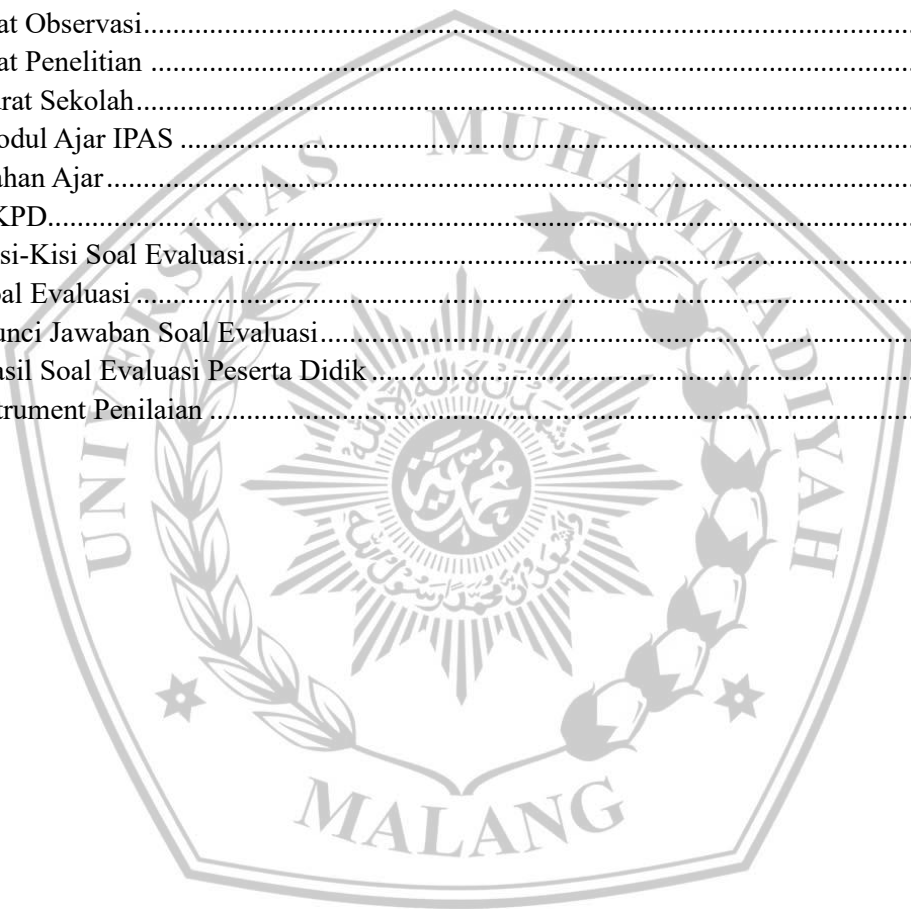
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Pikir .....	30
Gambar 3. 1 Tahap Pengembangan ADDIE .....	32
Gambar 4. 1 Buku Panduan Media DIPEMORWA .....	57
Gambar 4. 2 Kegiatan Pendahuluan.....	62
Gambar 4. 3 Tanya Jawab Mengenai Materi Metamorfosis .....	63
Gambar 4. 4 mengidentifikasi Gambar Metamorfosis Hewan.....	63
Gambar 4. 5 Menjelaskan Cara Pengerjaan LKPD.....	63
Gambar 4. 6 Membagikan LKPD Kelompok .....	63
Gambar 4. 7 Permainan Roda Putar.....	64
Gambar 4. 8 Mengerjakan LKPD dan Petualangan.....	64
Gambar 4. 9 Melakukan Presentasi Menggunakan Media.....	65
Gambar 4. 10 Membagikan Soal Evaluasi.....	65
Gambar 4. 11Mengerjakan Soal Evaluasi.....	66



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Awal .....	84
Lampiran 2 Lembar Wawancara .....	85
Lampiran 3 Angket Validasi Materi .....	87
Lampiran 4 Lembar Angket Validasi Media .....	93
Lampiran 5 Lembar Angket Respon Guru .....	96
Lampiran 6 Lembar Angket Respon Peserta Didik .....	97
Lampiran 7 Dokumentasi .....	99
Lampiran 8 Surat Observasi .....	101
Lampiran 9 Surat Penelitian .....	102
Lampiran 10 Surat Sekolah .....	103
Lampiran 11 Modul Ajar IPAS .....	104
Lampiran 12 Bahan Ajar .....	109
Lampiran 13 LKPD .....	113
Lampiran 14 Kisi-Kisi Soal Evaluasi .....	120
Lampiran 15 Soal Evaluasi .....	126
Lampiran 16 Kunci Jawaban Soal Evaluasi .....	129
Lampiran 17 Hasil Soal Evaluasi Peserta Didik .....	131
Lampiran 18 Intrument Penilaian .....	137



## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, F., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Di Kelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa T.a 2022-2023. *Tjyybjb.Ac.Cn*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Astutik, K. P., Deviana, T., & Arifin, B. (2021). Pengembangan Media Interaktif Chesee (Cheerful House of Children) untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. ... *Pemikiran dan Pengembangan* ..., 9(1), 94–102. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/18503>
- Atmaji, T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Melalui Permainan Tradisional Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Prosiding Seminar Nasional “Penguatan Karakter Berbasis Literasi Ajaran Tamansiswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0,”* 1(September), 329–337. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/semnasmp/article/view/5542>
- Baharuddin, Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia The Development Of Multimedia-Based Interactive Learning Media. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97–110.
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Elen Salsa Bila, M., Khoirul Umam, N., & Wahyuning Subayani, N. (2022). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Audio Dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 3(2), 359–367. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v3i2.777>
- 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>

- Fitriani, R., Sitorus, F. R., -, S., & Khairani, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.34012/bip.v6i1.4658>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., Sutriyani, & Khoirunnisa. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maula, N. R., Nugroho, A. A., & Prastyo, K. D. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 272–278. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.502>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model ADDIE (Sekolah Dasar). *Jurnal Genta Mulia*, 14(1), 334–342.
- Nurhayati, Ekok, A. S., & Aswarliansyah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9118–9126. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0APenerapan>

- Prasetyo, B., & Herwanto, A. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Metamorfosis Pada Hewan Berbasis Android (Studi Kasus : SDN KotaBaru 6). *IKRA-ITH Informatika : Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(3), 93–100. <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v7i3.3069>
- Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Pada Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 237–253. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- SHELEMO, A. A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif preview & related info Mendelay
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. <https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Suharti. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Energi dan Perubahannya dengan Menggunakan Metode Proyek. *Journal of Education Informatic Technology and Science*, 3(2), 51–60. <https://doi.org/10.37859/jeits.v3i2.2799>
- Sya, K., Ansyah, M. H., & Habibah, N. A. (2024). *Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS*. 2(5).
- Syafruddin, Ramadhan, M. R., Pratiwi, H. P., Nurmala, & Alwi. (2024). Manfaat Sumber Belajar IPS pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 23841–23846.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 104–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.607>

Volume, V. W. (2022). *VIDYA WERTTA Volume 5 Nomor 1 Tahun 2022* 21. 5, 21–28.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>



## BUKTI CEK PLAGIASI



UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH  
MALANG



### FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
pgsd.umm.ac.id | pgsd@umm.ac.id

#### SURAT KETERANGAN CEK PLAGIASI

Yang bertandatangan di bawah ini, Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi menerangkan bahwa:

Nama : ADINDA SUKMA NUR CHAYA  
NIM : 202110430311045  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF DIORAMA PETUALANGAN METAMORFOSIS HEWAN  
(DIPEMORWA) PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III SD

Telah melakukan pengujian deteksi plagiasi dengan menggunakan akun Turnitin Universitas Muhammadiyah Malang. Hasil plagiasi yang diperoleh sebesar 13%. Anda dinyatakan **SUDAH LOLOS** plagiasi. Untuk keperluan pendaftaran ujian, silahkan lampirkan surat keterangan ini dan hasil persentase plagiasi atau Resume Similarity Index (%).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 25 Juni 2025

Tim Pelaksana Deteksi Plagiasi PGSD

Kaprodi PGSD  
  
 Bustanol Arifin, M.Pd

  
 Dian Ika Kusumaningtyas, M.Pd



Kampus I

Kampus II

Kampus III