

**PENGEMBANGAN MEDIA DISIAR (DIORAMA SIKLUS AIR)
UNTUK MATERI IPA DI SEKOLAH DASAR**

Shofia Agustina

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

23082002@upi.edu

Enjang Yusuf Ali

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat, Indonesia

enjang@upi.edu

Ali Ismail

Universitas Pendidikan Indonesia, Jawa Barat Indonesia

Ali_ismail@upi.edu

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan sebuah temuan di lapangan bahwa belum sepenuhnya guru sekarang menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif di dalam kelas pada saat pembelajaran berlangsung. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan membuat siswa menjadi cenderung mudah bosan, kurang bersemangat, dan sulit memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang diberi nama DISIAR (Diorama Siklus Air) pada pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE. Penelitian model ADDIE adalah model yang melibatkan prosedur atau Langkah-langkah yang meliputi Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media DISIAR (Diorama Siklus Air) dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli media mendapatkan persentase akhir sebesar 92,1% dengan kategori "sangat layak" dan validasi ahli mareri mendapatkan persentase akhir sebesar 94% dengan kategori "sangat layak". Hasil Respon mendapatkan persentase akhir sebesar 97% dengan kategori "sangat baik" dan hasil respon siswa sebanyak 30 siswa mendapatkan persentase akhir sebesar 95% dengan kategori "sangat baik".

Kata kunci: Pengembangan, Media Diorama, Materi Siklus Air

Abstract

This research was conducted based on findings in the field that teachers are not yet fully using creative and innovative learning media in the classroom during learning. The lack of use of learning media that is appropriate to the material being taught makes students tend to get bored easily, lack enthusiasm, and have difficulty understanding the material. This research aims to develop a learning media product called DISIAR (Water Cycle Diorama) for Class V Elementary School science learning. This research uses the R&D (Research and Development) research and development method with the ADDIE model. The ADDIE research model is a model that involves procedures or steps which include Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research results showed that the DISIAR (Water Cycle Diorama) media was declared suitable for use based on the results of validation by media experts, getting a final percentage of 92.1% in the "very feasible" category and validation from market experts getting a final percentage of 94% in the "very feasible" category. The response results got a final percentage of 97% in the "very good" category and the response results from 30 students got a final percentage of 95% in the "very good" category.

Keywords: Development, Diorama Media, Water Cycle Material



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran berupa kegiatan belajar mengajar, dimana terjadinya interaksi antara siswa dan guru. Dalam bidang pendidikan guru berperan sebagai tenaga pendidik yang membimbing siswa untuk mampu mengembangkan ilmu pengetahuan dan dapat merubah kondisi siswa dari yang tidak tahu menjadi tahu.¹ Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan manusia karena merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) untuk melahirkan generasi bangsa yang lebih baik. Pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses untuk memanusiakan manusia, sehingga pendidikan memungkinkan manusia untuk mengembangkan potensi terbaik mereka. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk menjadi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Oleh karena itu Pendidikan dapat memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, Salah satunya melalui kegiatan pembelajaran.

Pendidikan kurikulum merdeka memberi banyak ruang untuk menyesuaikan pembelajaran dengan keadaan dan minat bakat siswa menunjukkan bahwa kurikulum mengutamakan pembelajaran yang berpusat pada siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Namun pada pelaksanaannya dalam pembelajaran seringkali terjadi hambatan, hal tersebut tidak terjadi hanya pada peserta didik saja melainkan hambatan dapat terjadi pada itu sendiri. Peserta didik di jenjang Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkrit. Pada tahap perkembangan ini, peserta didik sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Sesuai dengan materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak, maka penyampaian materi IPA pada siswa sekolah dasar membutuhkan objek konkrit.² Maka dari itu dalam kegiatan belajar mengajar pendidik dipandang sebagai motivator dapat meningkatkan semangat serta motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu persiapan yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yaitu adanya media pembelajaran.

¹ Abd Rahman Bp et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur Unsur Pendidikan," AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam 2 no 1 (2022).

² Ika Evitasari Aris, Farin Afina, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang" 03 (2022).

Materi siklus merupakan materi yang berisi tentang penjelasan bagaimana proses terjadinya sirkulasi air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air, dan cara menghemat air.³ Materi ini diajarkan pada anak usia 10- 11 tahun dimana menurut penelitian yang dilakukan oleh Imanulhaq anak-anak usia 7 sampai 11 tahun anak memasuki tahap oprasional kongkrit.⁴ Dimana pada tahap ini, anak-anak sudah bisa berfikir logis namun kemampuannya masih terbatas. Oleh karena itu media pembelajaran yang efektif untuk anak-anak pada tahap ini adalah media yang bersifat kongkrit dan jelas.

Media sebagai sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan selama kegiatan belajar. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, yang ada untuk membuat pesan lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Jika media dianggap sebagai sumber belajar, maka media dapat didefinisikan sebagai orang, objek, atau peristiwa yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pembelajaran, juga dikenal sebagai media pendidikan, tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi pembelajaran⁵. Oleh karena itu, media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari materi dengan efektif. Selain itu adanya media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berfikir, meningkatkan pemahaman serta memudahkan peserta didik dalam menafsirkan suatu permasalahan selain itu juga media menjadi perantara untuk menafsirkan sesuatu yang sifatnya tidak nyata atau abstrak menjadi kongkret.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran IPA memiliki berbagai jenis sebagaimana yang dijelaskan oleh Arief pembelajaran ipa dapat menggunakan macam-macam media seperti media grafis, audio, audio visual, diorama, dan masih banyak media lainnya.⁶ Dalam penggunaannya media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan di sampaikan, karena setiap media memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing. Materi pada pembelajaran IPA di SD pada umumnya berkaitan dengan kehidupan sehari hari dan terjadinya fenomena fenomena alam. Dalam kegiatan pembelajaran biasanya hanya disampaikan melalui penjelasan dan gambar saja maka dari itu peserta didik tidak akan memahami konsep secara utuh.

³ Kanty Puspita Sari, Fitri Puji Rahmawati, and Widodo Widodo, "Peningkatan Minat Belajar IPA Materi Siklus Air Melalui Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 3 (August 28, 2022), <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.233>.

⁴ Rela Imanulhaq and Ichsan Ichsan, "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Oprasional Kongkrit 7-12 Tahun Sebagai dasar Kebutuhan Media Pembelajaran," *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (December 31, 2022), <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.

⁵ Rohani, "Media Pembelajaran," 2020.

⁶ M Miftah Arief, "Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran)" 5, no. 8 (2021).

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di salah satu sekolah dasar di kabupaten bandung, permasalahan yang sering muncul dalam proses pembelajaran IPA yaitu kurangnya media penunjang dalam menyampaikan materi. Materi ipa di sd yang membahas tentang gejala atau fenomena alam hanya disampaikan melalui penjelasan oleh guru kepada peserta didik. Salah satu fenomena alam yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari yaitu proses siklus air/hidrologi. Materi siklus air ini sangat penting sebagaimana yang di tuturkan oleh Prakoso materi ini penting diajarkan di sekolah dasar agar siswa mengetahui dan mengerti tentang bagaimana harus bersikap terhadap alam dan memiliki sifat yang peduli terhadap alam dan lingkungannya.⁷ Materi ini harus dipahami oleh siswa secara utuh, dikarenakan air merupakan hal yang sangat penting bagi kelangsungan hidup. Akan tetapi dari hasil yang saya temukan penyampaian materi oleh guru hanya mengandalkan buku pembelajaran. oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar cenderung pasif, selain itu juga guru cenderung melakukan metode ceramah, penugasan dan tanya jawab. Sehingga siswa cenderung tidak memahami materi ini secara utuh. Sehingga peneliti berinisiatif melakukan pengembangan media berupa media diorama siklus air.

Dampak positif penggunaan media diorama telah dibuktikan oleh beberapa penelitian yang dilakukan oleh para peneliti, seperti penelitian yang dilakukan oleh Sapitri dengan judul penelitian “*Developing Diorama Media For Social Studies Learning At Grade Iv Elementary School*” dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa produk media diorama yang dikembangkan pada pembelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan jenis pekerjaan pada kelas IV sekolah dasar dinyatakan “sangat layak” dan efektif digunakan dalam pembelajaran.⁸ kemudian, penelitian lain juga yang dilakukan oleh Afifah et al dengan judul penelitian “Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar” dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa dengan menggunakan media diorama peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar dan dinyatakan “layak” digunakan dalam pembelajaran. Diorama ialah sebuah media tanpa proyeksi yang dipresentasikan secara visual tiga dimensi dan berfungsi sebagai replika yang mewakili rupanya.⁹ Media diorama menurut Kustandi, Sutjipto, Iswandari dalam Hasanah adalah penyuguhan pemandangan indah tiga dimensi kecil yang dibuat

⁷ Jihan Tri Prakoso, Abdul Aziz Hunaifi, Rian Damariswara, “Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Materi Siklus Air Pada Kelas V Sekolah Dasar,” *Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Agustus 2020.

⁸ Nurul Sapitri, Guslinda Guslinda, and Zufriady Zufriady, “Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (December 27, 2021): 1589, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>.

⁹ Dewi Nur Afifah, Aan Widiyono, and Syailin Nichla Choirin Attalina, Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar “*Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 no 3 (2022).

untuk memberikan penggambaran asli dari sebuah pemandangan yang sesungguhnya.¹⁰ Menurut Aris & Afina Media diorama adalah gambaran tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan yang sebenarnya dalam ukuran miniatur atau kecil dari bentuk aslinya.¹¹ Serta Yanti dkk menuturkan bahwa Media diorama adalah media pembelajaran mini tiga dimensi yang bertujuan untuk menunjukkan dan menggambarkan apa yang sebenarnya terjadi di kelas.¹² Berdasarkan dari beberapa penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media diorama adalah teknik visual yang digunakan untuk membuat representasi tiga dimensi dari sebuah adegan atau pemandangan dalam skala kecil dengan menggunakan miniatur bangunan, figur, tanaman, dan elemen lainnya yang disusun secara artistik di dalam kotak atau ruang yang terbatas. Diorama biasanya menggambarkan adegan alam, sejarah, atau budaya tertentu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Pendekatan *Research and Development* merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan produk khusus serta menguji keefektifitas produk tersebut. Dilihat dari penelitian yang akan dilakukan, maka jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan suatu produk tertentu yang sudah teruji kevaliditasnya Sugiyono dalam Syavira.¹³ Oleh karena itu metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Research and Development* (R&D) yang merupakan metode yang saling berkaitan antara tahap satu dengan tahap lainnya.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Molenda dalam Hidayat.¹⁴ Peneliti memilih model ADDIE karena pada penelitian ini, produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran. Satu di antara beberapa model yang memperhatikan tahapan-tahapan dasar desain pengembangan media adalah model ADDIE, sehingga model ADDIE sesuai untuk proses pengembangan produk.

¹⁰ Arkas Hasanah and Elise Muryanti, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 2, no. 2 (July 30, 2019), <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>.

¹¹ Aris, Farin Afina, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang."

¹² Meri Yanti Hendrik, Femberianus SunarioTanggur, and Roswita Lioba Nahak, "Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di INPRES sikumana 3 kota kupang" 2, no. 2 (2021).

¹³ Nadia Syavira, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD," *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (June 2, 2021), <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.

¹⁴ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluataion) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021), <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, dan wawancara. Serta menggunakan instrumen penelitian berupa lembar angket untuk memvalidasi dari ahli media, ahli materi, Angket dibuat untuk melihat kelayakan dari media yang di kembangkan menurut sudut pandang ahli materi dan ahli media. Hasil dari angket dihitung dengan rumus persentase berikut ini.

$$\text{Total skor} = \frac{\text{jumlah skor respon}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Tingkat kelayakan produk hasil pengembangan diidentifikasi dengan persentase skor. Semakin besar skor yang diperoleh maka produk yang dikembangkan semakin baik Tingkat kelayakannya. Kriteria dalam pengambilan Keputusan dalam validasi media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran

Rentang Peresentase Skor	Intetval Skor	Kategori
81% - 100%	81 -100	Sangat layak
61% - 80%	61- 80	Layak
41% - 60%	41- 60	Cukup layak
21% - 40%	21- 40	Kurang layak
<21%	<21	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media DISIAR Pada Materi Siklus Air

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa diorama pada materi siklus air kelas V sekolah dasar. Pengembangan media diorama ini menggunakan metode Research and Development atau R&D yang dimana penelitian tersebut merupakan penelitian merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk atau program baru. Penelitian ini mengacu pada desain dan pengembangan model ADDIE yang memiliki 5 tahap pengembangan yaitu *analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Pemilihan model ini karena model ini mudah dipahami dan mudah untuk dikembangkan agar menciptakan media diorama yang layak maka peneliti mengikuti tahapan model ADDIE secara runtut pada saat penelitian dan pengembangan.

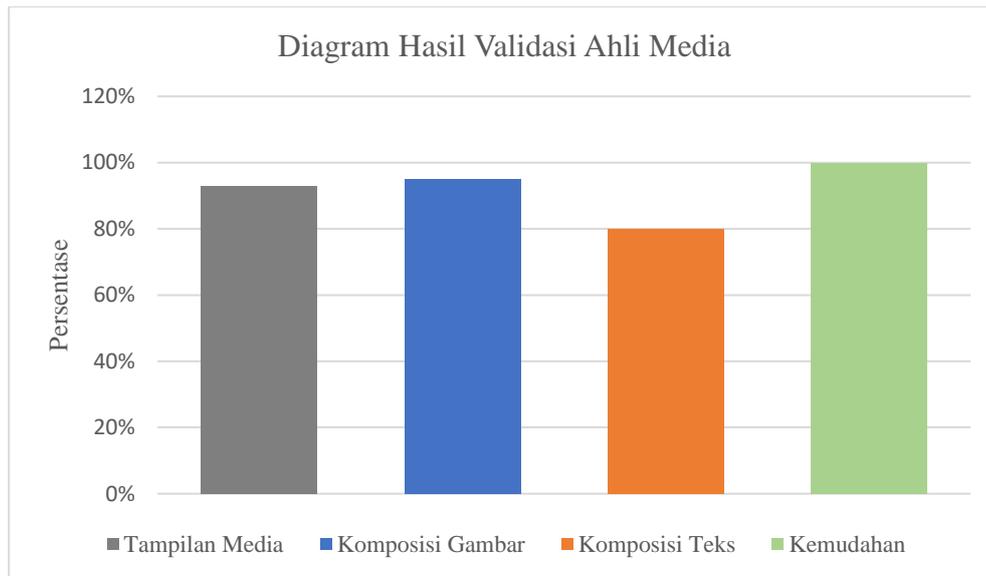
Sebelum merancang media pembelajaran, peneliti melakukan riset di lapangan melalui wawancara dan observasi di SDN Solokan Garut. Tujuannya untuk memahami situasi pembelajaran khususnya pembelajaran IPAS dari riset tersebut peneliti menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas guru hanya menggunakan buku paket. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi. Terutama dalam materi siklus air materi ini sangat penting di ajarkan pada siswa sekolah dasar selaras dengan pendapat Prakoso materi ini penting diajarkan di sekolah dasar agar siswa mengetahui dan mengerti tentang bagaimana harus bersikap terhadap alam dan memiliki sifat yang peduli terhadap alam dan lingkungannya. Materi ini membutuhkan contoh visual yang nyata agar siswa dapat memahami ilustrasinya dengan jelas. Kurangnya media pembelajaran yang tepat berdampak kurangnya motivasi belajar dan rendahnya pemahaman siswa. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu, salah satu media yang dapat digunakan untuk materi siklus air yaitu media diorama. Menurut Kustandi, Sutjipto, dan Iswandari dalam Hasanah media diorama adalah penyuguhan pemandangan indah tiga dimensi kecil yang dibuat untuk memberikan penggambaran asli dari sebuah pemandangan yang sesungguhnya. Maka dari itu media diorama dapat digunakan sebagai salah satu media alternatif dalam menyampaikan materi siklus air.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum Adapun kurikulum yang digunakan di SDN Solokan Garut adalah Kurikulum Merdeka Berdasarkan Buku IPAS Kelas 5 Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Badan Penelitian Dan Pengembangan Perbukuan Pusat Asesmen dan Pembelajaran Tahun 2022. Adapun capaian (CP) Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan Upaya menjaga ketersediaan air. Kemudian merumuskan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) sebagai berikut. 1) Peserta didik dapat mengurutkan siklus air dengan benar. 2) Peserta didik dapat menerapkan definisi siklus air dalam kehidupan sehari hari.

Pembuatan media diorama siklus air agar mempermudah siswa memperoleh pengetahuan awal maka dibuatlah buku saku sebagai bahan materi serta berisi Langkah-Langkah penggunaan media diorama. Desain media diorama dan Buku saku di desain menggunakan aplikasi canva pembuatan buku saku disesuaikan dengan pemilihan warna, gambar serta pemilihan kalimat yang mudah dipahami oleh siswa. Proses perancangan diorama dalam pembuatannya menggunakan bahan Impraboard sebagai bahan dasar media. Peneliti memilih bahan Impraboard karena bahan ini selain tidak menyerap air bahan ini juga ringan dan relatif aman digunakan oleh siswa karena tidak membahayakan.

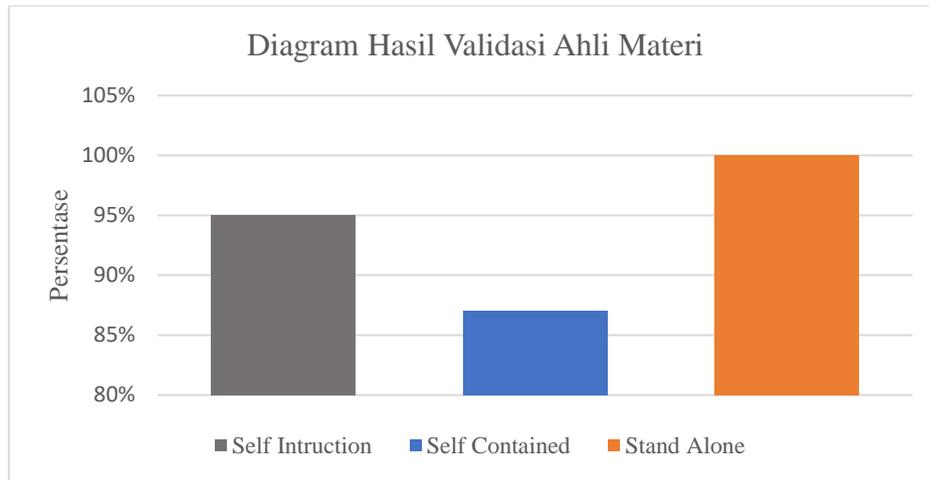
B. Kelayakan Media DISIAR

Kelayakan media pembelajaran diorama ditentukan melalui hasil dari penilaian atau validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media yang meliputi aspek tampilan media, komposisi gambar, komposisi teks dan aspek kemudahan dengan Berdasarkan validasi dari kedua ahli di bidang media dan materi maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Diorama yang peneliti kembangkan layak dengan nilai rata-rata sebesar 92,1%. Hasil penelitian keseluruhan disajikan pada diagram dibawah ini.



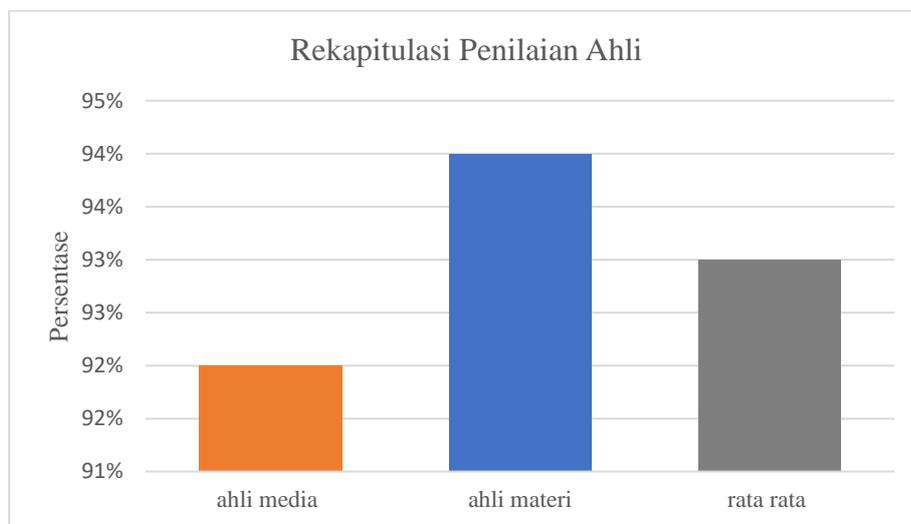
Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Ahli Media

Selanjutnya penilaian atau Validasi yang dilakukan oleh ahli materi yang meliputi kelayakan aspek *Self Instruction*, aspek *Self Contained* dan aspek *Stand Alone* dengan rata-rata yang diperoleh sebesar 94% dan termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil penilaian ahli materi disajikan melalui diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan validasi dari kedua ahli di bidang media dan materi maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Diorama yang peneliti kembangkan layak dengan nilai rata-rata sebesar 93%. Hasil penelitian keseluruhan disajikan pada diagram dibawah ini.



Gambar 3. Diagram Rekapitulasi Penilaian Ahli

C. Respon Pengguna Media DISIAR

Partisipan pada penelitian ini yaitu satu orang guru kelas dan 30 siswa-siswi kelas V SDN Solokan Garut. Penilaian dari guru berfungsi untuk menilai media pembelajaran diorama dari berbagai aspek diantaranya tampilan, penyajian, isi, Bahasa dan penggunaan. Penilaian dari siswa berfungsi menilai media pembelajaran diorama dari aspek kemudahan penggunaan media aspek motivasi dan aspek kemenarikan media.

1. Respons Guru

Tabel 2. Hasil Respons Guru

No	Aspek penilaian	Perolehan skor	Skor maksimal	Persentase (%)	Kriteria
1.	Tampilan	27	28	96,4%	Sangat layak
2.	Penyajian	11	12	91,6%	Sangat layak
3.	Isi	8	8	100%	Sangat layak
4.	Bahasa	8	8	100%	Sangat layak
5.	Penggunaan	12	12	100%	Sangat layak
Jumlah		66	68		
Rata-Rata				97,6%	Sangat Layak

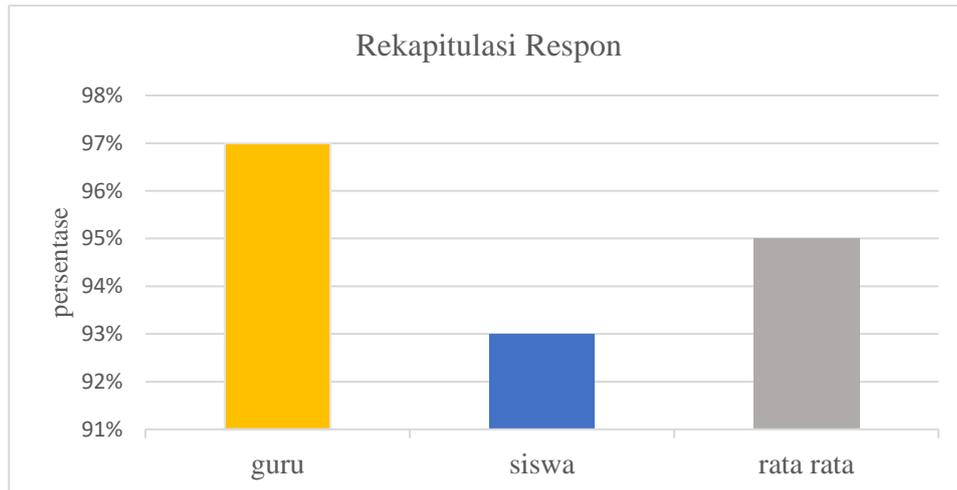
Dari hasil penilaian guru, dapat dilihat nilai yang diperoleh yaitu sebesar 96,4% untuk aspek tampilan, 91,6% untuk aspek penyajian, 100% untuk aspek isi, 100% untuk aspek Bahasa dan 100% untuk aspek penggunaan. Dengan rata-rata nilai yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media diorama ini “Sangat layak” digunakan untuk media pembelajaran materi siklus air di sekolah dasar.

2. Respons Siswa

Tabel 3. Hasil Respons Siswa

No soal	Skor maksimal	Skor yang di dapat	Persentase (%)	Kriteria
1	120	120	100%	Sangat layak
2	120	120	100%	Sangat layak
3	120	107	89,1%	Sangat layak
4	120	118	98,3%	Sangat layak
5	120	117	97,5%	Sangat layak
6	120	107	89,1%	Sangat layak
7	120	104	86,6%	Sangat layak
8	120	114	95%	Sangat layak
9	120	99	82,5%	Sangat layak
10	120	114	95%	Sangat layak
11	120	108	90%	Sangat layak
Rata-rata			93%	Sangat layak

Berdasarkan hasil penilaian siswa, dapat dilihat bahwa persentase yang diperoleh yaitu sebesar 93%. Dan dimana persentase yang diperoleh termasuk pada interval 81-100% dengan kualifikasi “Sangat Baik” digunakan sebagai media pembelajaran untuk materi siklus air di sekolah dasar. berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian dari para pengguna media diorama disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Respons

Berdasarkan hasil penilaian dari guru kelas V memperoleh hasil penilaian rata rata sebesar 97% yang berada pada kategori “sangat baik” yang menunjukkan bahwa produk diorama mendapatkan respon baik dari guru. Hal tersebut karena media yang dibuat mudah digunakan serta guru dapat lebih mudah menjelaskan materi tentang siklus air. Hal ini selaras dengan yang dikemukakan Kemp dan Dayton dalam pagara bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses komunikasi karena mereka membantu melakukan transfer pesan dari pengirim ke penerima. Selanjutnya, respon dari siswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 93% yang dimana berada pada kategori “sangat baik” yang menjuakkan bahwa produk diorama mendapatkan respon baik dari para siswa. Hal tersebut karena keterlibatan media memberikan pengaruh positif kepada siswa yang terlihat pada proses pembelajaran berlangsung siswa terlihat lebih antusias dengan adanya media diorama serta siswa pun tertarik untuk mencoba mempraktikkan media tersebut. Sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton dalam Pagarra media pembelajaran adalah salah satu cara untuk mendorong siswa untuk belajar di sekolah dasar. Jika media digunakan dengan benar, mereka akan membantu siswa memahami pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Diharapkan bahwa berbagai media pembelajaran akan membantu siswa belajar lebih banyak, membuat pembelajaran lebih mudah, dan mengurangi kejenuhan. Berdasarkan hasil penilaian respon pengguna media diorama nilai rata-rata keseluruhan memperoleh nilai 95% berada pada kategori “sangat baik”.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran pada materi siklus air untuk siswa kelas V Sekolah dasar dengan menggunakan metode penelitian *Research and Development* dan desain pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media dioram dan buku saku yang di desain menggunakan aplikasi canva. Media diorama di buat menggunakan bahan dasar Imprboard dan dibentuk persegi Panjang dengan ukuran 50 x 20 cm. untuk objek-objek yang ada dalam media diorama disesuaikan dengan tahapan yang ada pada siklus air, pemilihan alat dan bahan dalam pembuatan diorama disesuaikan dengan pengguna media agar media dapat digunakan dengan mudah dan berulang. Selain itu untuk memudahkan siswa peneliti juga memberikan buku saku yang dimana buku saku ini berisi tentang materi siklus air dan cara penggunaan media diorama yang di kembangkan oleh peneliti.

Uji kelayakan media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase nilai 92,1% dan hasil validasi dari ahli materi memperoleh persentase nilai 94%. Keseluruhan rekapitulasi nilai hasil validasi para ahli memperoleh persentase nilai 93% yang menunjukkan bahwa media diorama mendapatkan respon baik dan berada pada kategori “Sangat Layak”. Respon pengguna terhadap media diorama siklus air yaitu guru dan siswa kelas V yang berjumlah 30 orang. Respon dari guru memperoleh hasil 97% respon dari seluruh siswa memperoleh hasil 93%. Keseluruhan rekapitulasi hasil respon dari pengguna media memperoleh hasil 95% yang menunjukkan bahwa media diorama mendapatkan respon baik dari pengguna media dan berada pada kategori “Sangat Layak”.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Dewi Nur, Aan Widiyono, and Syailin Nichla Choirin Attalina. Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar “*Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 no 3 (2022).
- Arief, M Miftah. “Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran)” 5, no. 8 (2021).
- Aris, Farin Afina, Ika Evitasari. “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang” 03 (2022).
- Bp, Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, and Yuyun Karlina. “*Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur Unsur Pendidikan,*” AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam 2 no 1 (2022).
- Hasanah, Arkas, and Elise Muryanti. “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 2, no. 2 (July 30, 2019). <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>.

Shofia Agustina, Enjang Yusuf Ali, Ali Ismail: Pengembangan Media Disiar (Diorama Siklus Air) Untuk Materi IPA di Sekolah Dasar

Hendrik, Meri Yanti, Femberianus SunarioTanggur, and Roswita Lioba Nahak. “Pengaruh penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di INPRES sikumana 3 kota kupang” 2, no. 2 (2021).

Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evalutataion) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (December 25, 2021). <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

Imanulhaq, Rela, and Ichsan Ichsan. “Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Oprasional Kongkret 7-12 Tahun Sebagai dasar Kebutuhan Media Pembelajaran.” *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (December 31, 2022): 126–34. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>.

Prakoso, Abdul Aziz Hunaifi, Rian Damariswara, Jihan Tri. “Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Materi Siklus Air Pada Kelas V Sekolah Dasar.” *Repository Universitas Nusantara PGRI Kediri*, Agustus 2020.

Rohani. “Media Pembelajaran,” 2020.

Sapitri, Nurul, Guslinda Guslinda, and Zufriady Zufriady. “Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar.” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (December 27, 2021). <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v10i6.8556>.

Sari, Kanty Puspita, Fitri Puji Rahmawati, and Widodo Widodo. “Peningkatan Minat Belajar IPA Materi Siklus Air Melalui Model Problem Based Learning pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Educatif Journal of Education Research* 4, no. 3 (August 28, 2022). <https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.233>.

Syavira, Nadia. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD.” *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 1 (June 2, 2021). <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>.

Husada, Anugerah, Mei Fita Asri Untari, and Ahmad Nashir Tsalatsa. “Peningkatan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Bermain Peran Pada Siswa.” *Journal of Education Action Research* 3, no. 2 (April 10, 2019). <https://doi.org/10.23887/jear.v3i2.1726>.