



## Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 2

**Pungky Selvia Taurista, Wahid Ibnu Zaman, Frans Aditia Wiguna**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nisantara PGRI Kediri

\*Email korespondensi: [pungkyselvia0@gmail.com](mailto:pungkyselvia0@gmail.com)

**Diterima:**  
17 Januari 2024

**Dipresentasikan:**  
20 Januari 2024

**Disetujui Terbit:**  
3 Februari 2024

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Sidomulyo 2 Kabupaten Kediri tepatnya pada kelas V. Pada materi siklus air masih ada kendala ketika pembelajaran di kelas, yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran benda konkret, guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar, sehingga siswa menjadi bosan dan jenuh. Hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM yaitu antara 60-70. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi siklus air kelas V sekolah dasar guna diuji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Prosedur pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil dari penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan media diorama telah memenuhi tiga kriteria yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasilnya adalah sebagai berikut (1) Media pembelajaran diorama divalidasi oleh dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media sebesar 86,1%, dan validasi ahli materi memperoleh hasil 95,5%. Berdasarkan persentase menurut Akbar (2015:78) maka media pembelajaran diorama dinyatakan sangat valid untuk digunakan tanpa revisi. (2) Media pembelajaran diorama diuji kepraktisannya melalui angket guru dan siswa. Hasil angket dari guru yaitu 97,3%, sedangkan hasil angket siswa yaitu 97,3%. Dikategorikan sangat praktis digunakan. (3) Media diorama diuji keefektifannya melalui *post test* dengan hasil uji coba terbatas yaitu 87,5%, sedangkan uji coba luas memperoleh nilai rata-rata di atas KKM. Sehingga media pembelajaran diorama dikategorikan sangat efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci:** pengembangan, media diorama, siklus air

### PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, pendidikan menjadi aspek esensial bagi manusia. Pendidikan mengantarkan seseorang bukan hanya untuk memperoleh ilmu pengetahuan, namun bertujuan untuk menaikkan taraf sosial dan terlebih pula adalah bisa berguna bagi nusa dan bangsa. Melalui pendidikan, individu pasti halnya terdorong untuk berprestasi dan memotivasi dirinya sendiri untuk terus berkembang dalam berbagai aspek kehidupan. Prinsip tersebut juga selaras pada Pasal 3 dari Undang-Undang No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional.

Menurut Hazmiwati (2018) permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran muatan materi IPA diantaranya adalah kurang ketersediaan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah, perhatian siswa kurang terpusat pada pemberian materi yang dilakukan oleh guru. Hal tersebut memicu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, masih adanya anggapan bahwa buku paket dan buku panduan siswa merupakan sumber satu-satunya, dan kurangnya kesadaran siswa untuk belajar.



Media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa menarik minat dan atensi siswa ketika pembelajaran berlangsung. Media bisa memunculkan keingintahuan siswa dalam memahami pelajaran. Menjadi guru sudah semestinya mempunyai ide kreatif agar pembelajaran siswa tidak membosankan dan bermakna. Guna mencapai kebermanfaatannya dalam pembelajaran, seorang guru dapat memanfaatkan media menjadi alternatif penunjang dalam pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Djamarah (2014), media merupakan segala instrumen yang bisa digunakan menjadi medium pembawa pesan untuk tercapainya tujuan aktivitas mengajar. Adanya pemanfaatan media, diharapkan mampu menumbuhkan hasil pembelajaran dari siswa, memunculkan rasa keingintahuan dan minat, menghidupkan kembali motivasi belajar, menambah efektivitas dalam penyaluran pesan, mempermudah pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, mempermudah memahami penjelasan yang diberikan. Siswa menjadi subjek belajar di dalam kelas, bukan lagi guru yang dominan. Djamarah juga menyatakan bahwa "Penyederhanaan penjelasan yang akan disampaikan ke siswa bisa terbantu dengan adanya media". Selain itu, Djamarah juga menambahkan "Media berfungsi sebagai sebuah instrumen yang berguna melancarkan penyampaian informasi agar tercapainya pengajaran". Oleh karena itu kesimpulan yang dapat diambil ialah media sebagai perantara yang bisa menyampaikan penjelasan antara pemberi pesan informasi dan penerima informasi sehingga penerima bisa mendapatkan pemahaman dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Di samping itu, media pembelajaran bisa dimaknai sebagai alternatif dengan memberikan perhatian selama proses berlangsung. Kustandi dkk. (2020) menyatakan bahwa diorama lebih menekankan pada pesan yang terkandung dalam gambaran visual atau tokoh, dan lebih dinamis daripada maket. Yaashinta (2013) juga menyebutkan bahwa kelebihan media diorama yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah bahan yang murah dan mudah ditemukan, dapat digunakan berulang-ulang, mampu menggambarkan situasi sebenarnya, dapat mengungkapkan bagian dalam objek yang sulit dilihat dalam situasi nyata, serta menambah daya tarik dan motivasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengumpulan data pada guru dan siswa kelas V SDN Sidomulyo 2, ketika belajar dalam kelas masih didominasi teknik satu arah. Kegiatan tersebut disebabkan karena belum adanya inovasi proses belajar mengajar dan menjadikan buku ajar siswa sebagai kiblat dalam pembelajaran. Kurangnya waktu dalam belajar mengajar, menyebabkan siswa terbatas dalam mengeksplorasi kegiatan yang berhubungan dengan informasi yang disampaikan. Proses mengajar yang terpusat pada guru menyebabkan hanya beberapa siswa yang fokus selama kelas berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran masih menggunakan media-media sederhana, memanfaatkan media pembelajaran lama yakni papan tulis, grafik, bagan, dan gambar. Hal ini juga mengakibatkan kurangnya minat belajar 12 dari 34 siswa dan mempengaruhi pada hasil akhir pembelajaran, karena selama pembelajaran hanya terpusat pada guru dan sumber belajar hanya buku tematik.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media diorama materi siklus air. Menurut pendapat Lailiyah (2020) materi siklus air merupakan materi yang berisi tentang penjelasan bagaimana proses terjadinya sirkulasi air, kegiatan manusia yang dapat memengaruhi siklus air, dan cara menghemat air. Menurut Amalia (2018) media diorama siklus air berjenis tiga dimensi (3D) inovatif dalam membantu siswa lebih mudah memahami proses siklus air yang terjadi di alam. Disebabkan media yang dikembangkan terdiri dari ilustrasi fenomena pada proses siklus air. Seperti ilustrasi lautan menggunakan pemanas air yang nantinya air pada laut tersebut mengalami penguapan, kemudian mengembun membentuk titik-titik air, dan menetes sebagai hujan. Selain itu media diorama



siklus air membantu siswa dalam melakukan aktivitas saintifik diantaranya mengamati, melakukan percobaan, dan mendiskusikan terhadap pengamatan yang telah dilakukan. Tujuan penelitian ini yaitu pengembangan media diorama siklus air untuk siswa kelas V SDN Sidomulyo 2.

## METODE

Penelitian ini mengacu pada metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* adalah “metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengacu pada model ADDIE. Model ini dikembangkan oleh Dick and Carry (1978:185-186). Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahap penelitian. Tahap penelitian tersebut antara lain: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan implementasi suatu model pembelajaran serta bagaimana hasil yang diharapkan dapat dicapai. Subjek uji coba kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan pada penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, guru, serta siswa kelas V SDN Sidomulyo 2. Pengambilan sampel atau uji terbatas dilakukan pada 8 siswa, sedangkan uji coba luas dilakukan pada 26 siswa.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis data deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket dan lembar tes, serta analisis deskriptif untuk mengolah data berupa respon (tanggapan/saran/kritik). Data deskriptif kuantitatif dan kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yang artinya akan ada dua data kevalidan (ahli materi dan ahli media). Data kepraktisan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba kelompok terbatas dan uji coba luas. Untuk uji coba luas diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru dan siswa. Data yang diperoleh dari angket kepraktisan, baik uji coba terbatas maupun uji coba luas akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus.

$$\text{Uji kepraktisan} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan :

Tse = total skor empiris

Tsh = total skor maksimal

Kemudian untuk mengetahui nilai akhir uji kepraktisan dari beberapa responden dapat dikur dengan rumus berikut,

$$X = \frac{\sum tshR}{\sum R}$$

Keterangan :

X = nilai

$\sum tshR$  = jumlah nilai seluruh responden

$\sum R$  = jumlah responden

Data keefektifan diukur dengan menggunakan instrumen tes tulis yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran diorama. Data keefektifan didapat dari

rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas. Jika nilai rata-rata kelas 5 memperoleh (KKM) media pembelajaran ini dianggap efektif namun jika kurang dari 75, media ini dianggap tidak efektif dan memerlukan revisi. Batas nilai KKM disesuaikan di SD tempat penelitian. Instrumen tes terdiri dari 25 soal isian, satu soal benar memperoleh poin 1, jika benar semua maka memperoleh skor maksimal adalah 100. Adapun rumusnya sebagai berikut :

$$\text{Nilai individu} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{25} \times 100$$

Sedangkan untuk rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai hasil belajar tiap siswa}}{\text{Jumlah siswa yang diuji}}$$

Dengan kriteria kevalidan dan kepraktisan seperti pada tabel berikut

**Tabel 1 Tabel kriteria kevalidan**

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori validitas	Keterangan
$25 < x \leq 41$	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan
$41 < x \leq 56$	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
$56 < x \leq 71$	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
$71 < x \leq 86$	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
$86 < x \leq 100$	Sangat Valid	Sangat baik digunakan tanpa revisi

(Sumber: Akbar, 2015)

**Tabel 2. Tabel kriteria kevalidan**

Pencapaian Nilai (Skor)	Kategori kepraktisan	Keterangan
$25 < x \leq 41$	Tidak Praktis	Tidak boleh digunakan
$41 < x \leq 56$	Kurang Praktis	Tidak boleh digunakan
$56 < x \leq 71$	Cukup Praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
$71 < x \leq 86$	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
$86 < x \leq 100$	Sangat Praktis	Sangat baik digunakan tanpa revisi

(Sumber: Akbar, 2015)

Sedangkan untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{KBK} = \frac{\text{jumlah siswa mendapat} \geq 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Desain Awal (draft) Model



Gambar 1 Desain Awal Produk

Media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media diorama dibuat dengan ukuran 50cm x 20cm x 40cm
2. Media diorama dibuat menggunakan bahan kaca dengan bentuk akuarium terbuka di bagian atas dan depan
3. Pada bagian samping dan bawah dipasang stiker anti air berwarna biru
4. Dalam media diorama terdapat gambar latar belakang siklus air dan dakron yang dibentuk menyerupai awan yang di dalamnya terdapat alat yang dapat dinyalakan untuk menunjukkan proses terjadinya hujan, terdapat pula miniatur pegunungan yang dibuat dari bahan semen
5. Pada bagian belakang ditempel stiker yang mendefinisikan siklus air dan proses yang terjadi seperti evaporasi, transpirasi, kondensasi, dan presipitasi.

Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang telah dilakukan tentang kevalidan media diorama siklus air

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Karakteristik media	Ukuran media diorama siklus air sesuai dengan lingkungan belajar (tempat)					✓
		Tampilan warna menarik					✓
		Memiliki bentuk yang menarik					✓
		Proporsi detail media					✓
		Isi dari media diorama siklus air tidak membingungkan					✓
2	Kesesuaian	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
		Kesesuaian media dengan materi					✓
		Media sesuai dengan gaya belajar siswa kelas V					✓
		Media sesuai dengan karakteristik siswa					✓
		Media diorama siklus air termasuk media tepat guna					✓
3	Sederhana	Media diorama siklus air bersifat operasional					✓
		Media mudah digunakan oleh guru					✓
		Media mudah digunakan untuk siswa kelas V					✓
<b>Total Skor</b>			56				
<b>Skor Maksimal</b>			65				
<b>Persentase Skor</b>			86,1%				

Hasil perolehan validasi ahli media yaitu 86,1% yang dikategorikan sangat valid. Dengan demikian validasi bisa dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu validasi ahli materi.

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 95,5% yang dikategorikan sangat valid. Setelah semua tahap ahli media dan ahli materi telah dinyatakan valid serta dapat digunakan maka media pembelajaran diorama dapat diujicobakan.

**Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Kurikulum	Materi pada media sudah sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator					✓
		Media sesuai dengan materi yang harus dipelajari					✓
		Pada materi terdapat tujuan dan manfaat pembelajaran					✓
2	Isi materi	Isi materi sesuai dengan Kompetensi Inti					✓
		Isi materi mudah dipahami					✓
		Isi materi sesuai dengan jenjang pendidikan (kelas 5 SD)					✓
3	Aspek Penyajian	Penyajian materi mendukung siswa untuk aktif dalam menggunakan media pembelajaran					✓
		Bentuk tulisan menarik dan proporsional					✓
4	Pembelajaran	Materi pada media bisa digunakan untuk individu dan kelompok					✓
<b>Total Skor</b>			43				
<b>Skor Maksimal</b>			45				
<b>Persentase Skor</b>			95,5%				

**Tabel 5 Hasil Respon Guru**

No	Aspek	Indikator	Skor				
			1	2	3	4	5
1	Ketepatan media	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
		Kesesuaian media dengan materi					✓
		Media sesuai dengan gaya belajar siswa kelas V					✓
		Media diorama dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V					✓
		Media diorama termasuk media tepat guna					✓
2	Kesederhanaan media	Media diorama bersifat operasional					✓
		Media mudah digunakan oleh guru					✓
		Media mudah digunakan oleh siswa kelas V					✓
3	Materi	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
		Materi relevan dengan pengalaman hidup sehari-hari siswa					✓
		Materi sesuai dengan taraf kemampuan siswa					✓
		Materi dapat melibatkan siswa belajar secara aktif					✓
		Materi yang dibuat sistematis (didaktis)					✓
		Materi sesuai dengan media pembelajaran yang tersedia					✓
		Contoh soal yang diberikan sesuai dengan taraf kemampuan siswa					✓
<b>Total Skor</b>			73				
<b>Skor Maksimal</b>			75				
<b>Persentase Skor</b>			97,3%				

Sumber: dimodifikasi dari (Suryani, 2018)

Persentase Kepraktisan Media Diorama

$$\text{Persentase} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 = \dots \%$$

Tse : total skor empirik yang diperoleh

Tsh : total skor maksimal



$$\text{Persentase} = \frac{73}{75} \times 100 = 97,3\%$$

Soal pos tes dengan menggunakan media pembelajaran diorama terdiri dari 25 soal pilihan ganda. KKM yang ditentukan oleh SDN Sidomulyo 2 yaitu 75. Berdasarkan hasil pos tes uji terbatas yang dilakukan oleh siswa kelas V ada 7 siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, maka nilai yang diperoleh dengan persentase ketuntasan belajar klasikal pos tes sebesar 87,5%. Menurut Akbar (2015) persentase 81%-100% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama sangat efektif digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari respon guru yaitu memperoleh hasil persentase 97,3% dengan kategori kepraktisan media “sangat praktis”.

**Tabel 6 Hasil Respon Siswa**

No	Pertanyaan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Belajar dengan menggunakan media diorama siklus air tidak merasa bosan					26
2	Belajar menggunakan diorama siklus air membuat saya lebih termotivasi memahami materi siklus air					26
3	Belajar dengan menggunakan media diorama siklus air membuat saya lebih paham konsep materi siklus air				5	21
4	Belajar menggunakan diorama siklus air membuat saya jarang salah dalam menjawab soal pada materi siklus air				7	19
5	Saya semangat belajar karena dapat belajar sambil bermain dengan menggunakan media diorama siklus air				4	22
6	Dengan menggunakan media diorama siklus air membuat saya tidak takut belajar materi siklus air					26
7	Dengan media diorama siklus air membuat saya fokus belajar materi siklus air				7	19
<b>Total Skor</b>		887				
<b>Skor Maksimal</b>		910				
<b>Persentase Skor</b>		97,4%				

Sumber: dimodifikasi dari (Suryani, 2018)

Jumlah skor kriteria = skor maksimal x jumlah pertanyaan x jumlah responden

$$\text{Jumlah skor kriteria} = 5 \times 7 \times 26 = 910$$

$$\text{Persentase} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 = \dots \%$$

Tse : total skor empirik yang diperoleh

Tsh : total skor maksimal

$$\text{Persentase} = \frac{887}{910} \times 100 = 97,4\%$$

Berdasarkan hasil data angket respon siswa dengan jumlah 26 siswa, maka diperoleh skor total 887 dengan persentase 97,4% dengan kategori “sangat praktis” dan produk layak untuk digunakan tanpa revisi.

Hasil uji coba perluasan terdiri dari hasil respon siswa yaitu 26 siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Kabupaten Kediri. Hasil data respon siswa dengan 26 responden dan data respon guru digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran diorama yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran pada materi siklus air. Nilai tersebut akan dianalisis

untuk mendapatkan persentase ketuntasan klasikal. Berikut adalah hasil analisis dari pos tes siswa pada uji coba luas. Berdasarkan nilai KKM yang ditentukan SDN Sidomulyo 2 yaitu 75, maka hasil pos tes uji luas yang dilakukan oleh siswa kelas V ada 24 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan ada 2 siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, maka nilai yang diperoleh dengan persentase ketuntasan belajar klasikal pos tes sebesar 92,3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama sangat efektif digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

### Desain Akhir Model

Desain akhir media pembelajaran setelah divalidasi adalah sebagai berikut:



Gambar 2 Desain Akhir Produk

Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi terhadap media diorama yang akan dikembangkan terdapat saran dan tambahan pada desain yang telah dibuat. Setelah desain diorama direvisi sesuai dengan arahan ahli media dan ahli materi maka media diorama siklus air sudah mengalami peningkatan menjadi lebih baik lagi. Dengan demikian media pembelajaran diorama dapat digunakan dalam uji coba terbatas dan uji coba luas maupun dalam pembelajaran oleh guru di kelas.

### KESIMPULAN

Dari hasil pembelajaran diorama pada materi pembelajaran IPA, khususnya pada materi siklus air telah dilakukan di kelas V SDN Sidomulyo 2 Kabupaten Kediri. Media pembelajaran diorama yang dikembangkan bisa dikatakan valid, efektif, dan praktis untuk digunakan. Hal ini dapat diuraikan dari kesimpulan berikut ini:

1. Media pembelajaran diorama dinyatakan valid setelah melalui uji validasi ahli media dan ahli materi. Dari hasil uji coba validasi ahli media memperoleh hasil 86,1% yang dikategorikan "sangat valid", sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh hasil 95,5% yang dikategorikan "sangat valid". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat valid dan bisa digunakan untuk membantu proses pembelajaran di kelas.
2. Hasil dari rata-rata perolehan angket pada pengembangan media pembelajaran diorama ini dikatakan "sangat praktis". Hal ini dapat dibuktikan dari hasil respon siswa yang



memperoleh hasil 97,3% dengan kategori “sangat praktis”. Sedangkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran diorama memperoleh hasil 97,3% yang dikategorikan “sangat praktis”. Berdasarkan hasil kepraktisan media pembelajaran diorama membuktikan bahwa respon guru dan siswa sangat baik terhadap media pembelajaran diorama.

3. Pengembangan media pembelajaran diorama dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan belajar siswa. Hal ini dilihat dari hasil ketuntasan belajar siswa pada uji coba terbatas memperoleh hasil 87,5% dengan kategori “sangat efektif”. Sedangkan saat uji coba luas memperoleh hasil ketuntasan belajar klasikal yaitu 92,3% yang dikategorikan “sangat efektif”. Berdasarkan nilai keefektifan siswa memperoleh nilai di atas rata-rata, sehingga media pembelajaran diorama dikategorikan “sangat valid” dan bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Amalia, M. D. (2018). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia* , 185.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dick, W. L. (1978). *The Systematic Design of Intruccion*. Florida: Florida State University.
- Djamarah, S. B. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hazmiwati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stand Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 178.
- Kustandi, C. d. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Peserta Didik di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lailiyah. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 11.
- Miftah. (2013). Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan* , 100.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Yaashinta, I. d. (2013). Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah DAsar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 4.