

## PENGEMBANGAN MEDIA RASI (DIORAMA SIKLUS AIR) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

**Olyvia Firda Rizqi Amanda**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([olyvia.18208@mhs.unesa.ac.id](mailto:olyvia.18208@mhs.unesa.ac.id))

**Farida Istianah**

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya ([faridaistianah@unesa.ac.id](mailto:faridaistianah@unesa.ac.id))

### Abstrak

Peneliti melakukan penelitian pengembangan yang mengembangkan sebuah produk jadi yaitu Media RASI (diorama siklus air). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari media. Digunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan. Siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa dari SDN Mojarangagung digunakan sebagai subjek uji coba. Media ini layak digunakan karena mendapat kategori sangat valid dengan persentase 90% dari hasil penilaian oleh ahli materi dan mendapat persentase 86% dari hasil penilaian oleh ahli media. Media ini mendapat nilai kepraktisan dengan kategori sangat praktis dengan persentase 94% dari angket respon guru dan 89% dari angket respon siswa. Keefektifan dari media diperoleh melalui hasil penilaian *pretest* dan *posttest* siswa yang terjadi peningkatan yang signifikan yaitu dari 56,36 menjadi 92,72. Diperoleh persentase 100% untuk ketuntasan belajar siswa dengan kategori sangat tuntas dan memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,833 dengan kategori tinggi karena termasuk ke dalam rentang  $0,70 < g < 1,00$ . Dari perolehan data tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media RASI (diorama siklus air) yang dikembangkan oleh peneliti ini layak, praktis, dan efektif ketika diterapkan saat kegiatan pembelajaran IPA materi siklus air.

**Kata Kunci:** penelitian pengembangan, ADDIE, media diorama, siklus air.

### Abstract

*Researchers conducted development research that developed a finished product, namely Media RASI (water cycle diorama). This study aims to determine the validity, practicality and effectiveness of the media. Research and Development method is used with the ADDIE model which has 5 stages. Class V students, totaling 22 students from SDN Mojarangagung, were used as test subjects. This media is feasible to use because it gets a very valid category with a percentage of 90% from the results of the assessment by material experts and gets a percentage of 86% from the results of the assessment by media experts. This media got a practical value in the very practical category with a percentage of 94% of teacher response questionnaires and 89% of student response questionnaires. The effectiveness of the media was obtained through the results of the students' pretest and posttest assessments, where there was a significant increase from 56.36 to 92.72. Obtained a percentage of 100% for student learning completeness in the very complete category and obtained an N-Gain value of 0.833 with a high category because it was included in the range of  $0.70 < g < 1.00$ . From the data obtained, it can be concluded that the RASI media (water cycle diorama) developed by this researcher is feasible, practical, and effective when applied during science learning activities on water cycle materials.*

**Keywords:** *research and development, ADDIE, diorama media, water cycle.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar yang secara sengaja dilakukan guna untuk tercapainya suatu suasana belajar dan sebuah proses pembelajaran supaya siswa dapat mengembangkan dirinya secara aktif untuk mempunyai dan mengerti apa saja yang dibutuhkan oleh dirinya sendiri. Dalam pendidikan, seseorang atau kelompok dapat melalui proses pengalihan sikap dan perilaku dalam upaya untuk mendewasakan diri melalui sebuah aktifitas pelatihan dan pengajaran.

Sekolah merupakan penyelenggara kegiatan pendidikan yang paling utama tetapi tidak hanya satu-satunya kegiatan pendidikan. Karena pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang tidak mempunyai batas waktu, berlangsung seumur hidup, mulai dari usia dini, anak-anak remaja hingga dewasa. Seseorang tidak hanya mendapatkan pendidikan dari sekolah saja, tetapi pendidikan dapat diperoleh dari mana saja, seperti di lingkungan masyarakat dan sekolah. Tujuan utama pendidikan adalah membuat sesuatu akan menjadi lebih baik lagi.

Seseorang dapat memperoleh pendidikan dari mana saja tidak hanya melalui sekolah tetapi juga dapat diperoleh di lingkungan masyarakat dan keluarga. Tujuan utama pendidikan adalah membuat suatu kehidupan menjadi lebih baik. Tujuan Pendidikan Nasional berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II pasal 3 adalah bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Meningkatkan kualitas pendidikan yang ada adalah sebuah cara untuk tercapainya tujuan dari pendidikan. Kualitas pendidikan dapat diketahui ketika kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas. Sekolah Dasar merupakan lembaga formal untuk belajar anak usia 6-12 tahun dan salah satu penyedia lembaga formal di Indonesia.

IPA adalah salah satu bidang yang diajarkan pada kegiatan pembelajaran di sekolah dasar. IPA adalah sebuah pengetahuan, gagasan dan suatu konsep yang telah tersusun dengan logis dan sistematis terkait alam semesta yang diperoleh dari serangkaian kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh manusia (Sapriati, 2011). Awe dan Bengue (2014) mengemukakan bahwa IPA ialah ilmu yang mempunyai sifat yang empirik dan membahas gejala alam dengan sebuah fakta.

IPA hakikatnya adalah sebuah kumpulan pengetahuan dan konsep yang merupakan bagian dari konsep itu sendiri. IPA juga merupakan suatu proses, aplikasi, dan juga sebuah produk (Trianto, 2014). Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah diharapkan untuk difokuskan pada kegiatan yang memberi pengalaman secara langsung bagi siswa. Dengan menekankan keterampilan proses pada pembelajaran, siswa mendapatkan pengalaman langsung yang membuat siswa memahami materi yang disampaikan dengan baik. Dengan menekankan keterampilan proses pada pembelajaran IPA juga dapat membuat siswa menemukan konsep-konsep yang ada dengan sendirinya dalam proses yang dilalui tersebut.

Pada saat ini masih banyak sekali siswa yang beranggapan bahwasanya mata pelajaran IPA itu susah untuk dimengerti, pernyataan ini juga sesuai dengan pendapat Sanjaya (2014) yang menyatakan bahwa saat ini masih banyak sekali siswa yang memiliki anggapan bahwasannya kegiatan belajar IPA merupakan mata pelajaran yang susah untuk dipahami. Awe dan Bengue (2014) juga mengemukakan bahwasannya siswa menganggap mata pelajaran IPA itu membosankan dan kurang menarik, karena materi yang dipelajari sangat luas cakupannya. Mereka tidak begitu paham dengan konsep IPA dengan baik sehingga menyebabkan nilai hasil mata pelajaran IPA menjadi kurang. Hal tersebut dikarenakan adanya beberapa faktor yaitu salah satunya adalah kurangnya inovasi dan kreatifitas guru ketika menjelaskan isi materi (Neteria, dkk, 2020). Kebanyakan guru hanya

berpacu pada buku dan yang ada saja, tidak ada praktek langsung dan disertai media pembelajaran yang membantu pemahaman siswa pada konsep IPA materi siklus air. Kegiatan pembelajaran yang membosankan dan terkesan monoton membuat siswa kurang antusias ketika kegiatan pembelajaran berlangsung (Mardiyana, dkk, 2017). Sudah seharusnya gurudapat menyelesaikan permasalahan diatas dengan terus berinovasi membuat media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada siswanya. Karena ketika guru menggunakan media yang tepat pada kegiatan pembelajaran, maka proses belajar siswa akan menjadi lebih bermakna dan efisien.

Peneliti melakukan kegiatan wawancara tidak terstruktur dengan ibu Emi Laili Masruroh, S. Pd. selaku guru wali kelas V SDN Mojorangagung, sampai saat ini kegiatan pembelajaran IPA di kelas telah berlangsung dengan baik dan semestinya. Tetapi kebanyakan siswa kurang menunjukkan antusiasnya ketika sedang berlangsungnya kegiatan pembelajaran, hal tersebut terjadi karena kurangnya alat bantu mengajar atau media pembelajaran yang ada di sekolah. Ketika menjelaskan materi IPA khususnya materi siklus air hanya digunakan buku sebagai penunjang materi, tidak ada media yang membantu memudahkan siswa ketika menerima materi.

Siklus air (daur air) adalah salah satu dari sekian banyak materi yang diajarkan di kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. Siklus air (daur air) ini adalah perputaran air yang terjadi secara terus menerus dari bumi menuju atmosfer dan kembali lagi ke bumi. Ada beberapa proses ketika terjadinya siklus air, pertama yaitu adanya evaporasi (penguapan), lalu ada presipitasi (pengendapan), dan kemudian terjadi kondensasi (pengembunan).

Media pembelajaran sangat memiliki peran dalam kegiatan belajar mengajar, digunakannya media ini akan membantu siswa ketika ia memahami materi yang diberikan terutama pada bagian yang sulit untuk dimengerti agar lebih mudah untuk dipahami. Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu ajar yang dapat dipakai oleh guru ketika memaparkan sebuah informasi atau materi agar terlaksananya keberhasilan kegiatan pembelajaran. Ketika menggunakan media pada kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membuat minat belajar siswa lebih meningkat dan dapat menumbuhkan perhatian siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Di sekolah khususnya sekolah dasar, media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu mengajar yang penting karena dengan digunakannya media sebagai penunjang pembelajaran guru dan siswa akan lebih terbantu ketika kegiatan pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Carpenter dan Dale

(dalam Supriyono, 2018) menyatakan pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran siswa di kelas, dengan adanya media ketika guru menjelaskan materi ternyata akan dapat menambah minat siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih terbantu ketika proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, maka dari itu siswa akan lebih terdorong untuk memperhatikan guru ketika terjadinya proses pembelajaran (Wahyuningtyas, dkk, 2020). Ketika siswa telah memiliki minat dan ketertarikan dalam suatu pembelajaran tentu saja hal itu akan menjadikan siswa lebih *enjoy* ketika belajar sehingga dapat menerima dengan cermat materi yang diajarkan dalam pembelajaran.

Secara psikologis media pembelajaran juga sangat membantu siswa ketika terjadinya pembelajaran. Dapat dikatakan demikian karena siswa dimudahkan ketika pembelajaran menggunakan media pembelajaran, sebab media merupakan alat bantu belajar yang meringankan siswa untuk mengerti hal-hal yang awalnya bersifat abstrak lalu dapat membuatnya menjadi kongkret atau nyata (Supriyono, 2018). Media pembelajaran yang tepat diterapkan pada anak Sekolah Dasar adalah media yang bersifat kongkret dan nyata, karena anak pada usia Sekolah dasar lebih menyukai hal yang nyata, bisa dilihat langsung, dapat dipengang, dan memiliki warna-warna yang cerah. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Piaget (dalam Danim, 2011) yang menyatakan bahwasannya anak sekolah dasar itu berada pada tahap operasional kongkret karena termasuk dalam rentang usia 7-11 tahun, anak masih berpikir dengan abstrak dan tidak dapat berpikir secara logis, maka dari itu anak akan mudah mengerti suatu hal dengan hal-hal yang sifatnya kongkret atau nyata.

Media Diorama adalah media pembelajaran yang bersifat kongkret atau nyata. Media Diorama merupakan media dalam ukuran mini yang berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk mempertunjukkan suatu kejadian atau fenomena. Media diorama memiliki tujuan untuk menggambarkan kegiatan yang sebenarnya pada sebuah media tiga dimensi (Sanjaya, 2013). Wafa dan Rizkiana (2019) menyatakan media diorama dapat memberikan siswa pengalaman secara langsung, membantu memahami materi, menjadikan siswa lebih aktif ketika pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, dan dapat menjadikan siswa lebih fokus ketika menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Media diorama merupakan media tiga dimensi, maka media diorama ini akan memberikan siswa pengalaman langsung terkait proses siklus air yang terjadi dalam bentuk pemandangan tiga dimensi. Dalam proses tersebut siswa dapat menemukan konsep dengan sendirinya. Selain itu, siswa sekolah dasar lebih menyukai media

pembelajaran yang sifatnya kongkret atau nyata. Oleh karena itu penulis memilih media diorama dimana bentuk media diorama adalah tiga dimensi atau bersifat nyata. Kemudian media diorama tersebut diharapkan akan membantu kesulitan siswa dalam pembelajaran IPA khususnya materi siklus air. Dengan memanfaatkan penggunaan media diorama, diharapkan kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif, efisien, dan membantu siswa dalam pemahaman konsep IPA khususnya materi siklus air.

Media diorama ini sangat tepat digunakan karena sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih suka bermain, bergerak secara aktif, bekerja dengan kelompok dan suka melakukan suatu hal secara langsung. Begitu pun sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA di sekolah dasar yang mengutamakan pengalaman langsung untuk siswa agar lebih paham tentang alam dengan cara mencari tahu dan melakukan proses tersebut secara mandiri. Kegiatan tersebut dapat membantu siswa mendapatkan pemahaman yang lebih dalam sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Kelebihan dari media diorama ini adalah dapat menarik perhatian siswa karena media diorama ini berbentuk tiga dimensi disertai bagian-bagian yang dapat diperagakan langsung oleh siswa, dan juga memiliki warna-warna yang cerah. Media diorama ini juga dapat menghemat pengeluaran, karena dapat digunakan jangka waktu yang panjang dan dapat digunakan secara berulang-ulang.

Penelitian yang relevan dengan permasalahan yang dijabarkan diatas adalah penelitian yang telah dilakukan oleh I Kadek Dwi Putra dan Ni Wayan Suniasih yang berjudul "Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar" yang dimuat dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran tahun 2021 menyebutkan bahwa media diorama efektif digunakan pada pembelajaran muatan materi IPA kelas V. Penelitian tersebut mendapatkan skor 100 dari ahli materi, skor 94,44 dari ahli media dan skor 95,33 dari uji coba perorangan. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan yang akan dilangsungkan peneliti adalah penelitian yang dilakukan I Kadek Dwi Putra dan Ni Wayan Suniasih menggunakan uji coba perorangan sedangkan peneliti menggunakan siswa berjumlah 22 orang sebagai subjek uji coba. Kemudian produk yang akan dihasilkan juga sedikit berbeda visualisasinya, produk media diorama yang dihasilkan I Kadek Dwi Putra dan Ni Wayan Suniasih dioperasikan menggunakan alat pemanas air, sedangkan peneliti menggunakan pemompa air mini sebagai alat operator utamanya.

Berdasarkan penguraian di atas, dapat disimpulkan bahwasannya penggunaan media itu sangat diperlukan, karena sebagai penunjang keberhasilan ketika terjadinya proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti akan

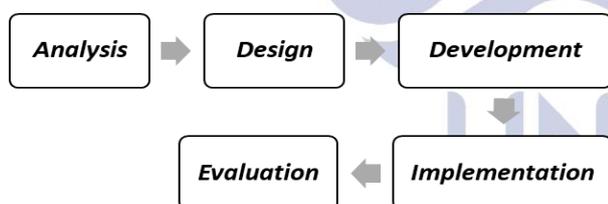
melaksanakan penelitian pengembangan yang judulnya adalah “Pengembangan Media RASI (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Tujuan dari penelitian yang akan berlangsung adalah (1) untuk mengetahui kevalidan media RASI (diorama siklus air) dalam materi siklus air untuk siswa sekolah dasar. (2) untuk mengetahui kepraktisan media RASI (diorama siklus air) dalam materi siklus air untuk siswa sekolah dasar. (3) untuk mengetahui keefektifan media RASI (diorama siklus air) dalam materi siklus air untuk siswa sekolah dasar.

Peneliti berharap bahwa penelitian dan pengembangan media RASI (diorama siklus air) yang hendak dilakukan ini akan menjadi solusi untuk permasalahan yang telah dipaparkan.

## METODE

Metode yang dipakai adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Penelitian ini merupakan suatu penelitian yang hasil akhirnya adalah sebuah produk, kemudian hasil jadi produk tersebut diukur keefektifannya (Sugiyono, 2016). ADDIE merupakan model pengembangan yang dikembangkan pada tahun 1996 oleh *Dick and Carry* dengan tujuan untuk merencanakan suatu sistem pembelajaran. Model ini sangat tepat digunakan ketika sedang mengembangkan suatu media pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memutuskan memakai model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2016) model ADDIE ini memiliki 5 tahapan penelitian, yaitu:



Bagan 1. Tahap-tahap penelitian model ADDIE menurut Sugiyono

Subjek uji coba yang dipakai dalam penelitian ini adalah guru yang juga sebagai wali kelas yang berjumlah 1 orang dan juga siswa kelas V SDN Mojorangagung Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 22 siswa.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan melalui hasil dari wawancara dengan wali kelas V SDN Mojorangagung secara tidak terstruktur, kemudian dari validator yaitu ahli materi dan ahli media yang akan memberikan ulasan pada media RASI (diorama siklus air), juga ulasan dari angket respon guru dan siswa

terhadap media yang dikembangkan. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian oleh ahli materi dan media, lalu dari hasil angket yang telah diisi oleh wali kelas dan siswa kelas V SDN Mojorangagung, dan juga dari hasil penilaian *pre-post* siswa yang dikerjakan sebelum dan sesudah digunakannya media RASI (diorama siklus air) dalam kegiatan belajar mengajar.

Terdapat empat teknik pengumpulan data, yaitu yang pertama wawancara secara tidak terstruktur dengan wali kelas V SDN Mojorangagung. Wawancara ini dilakukan pada saat peneliti melakukan identifikasi permasalahan yang ada pada kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Mojorangagung. Kedua, yaitu menggunakan lembar instrumen penilaian yang ditentukan sebagai pengukur kelayakan dari media RASI (diorama siklus air). Ketiga, menggunakan lembar soal *pretest* dan *posttest*, siswa mengerjakannya sebelum dan sesudah menggunakan media RASI (Siklus Air) sebagai alat bantu belajar. Keempat, menggunakan angket respon guru dan siswa terhadap media RASI (diorama siklus air) yang dibagikan setelah dilakukan pembelajaran dan *posttest*.

Analisis data dalam penelitian pengembangan ini ditujukan untuk mengolah data yang berbentuk data kuantitatif, diantaranya adalah kevalidan dan kelayakan media dari hasil penilaian oleh para ahli, kepraktisan media yang didapatkan melalui lembar angket respon guru dan siswa yang dibagikan, dan keefektifan media yang diperoleh melalui penilaian *pre-post* siswa. Data dari hasil penilaian kelayakan media dari validator didapatkan melalui penilaian pada lembar validasi yang memakai skala *likert* dengan pilihan jawaban 1-5 sesuai dengan yang tertera pada lembar validasi dengan kriteria penilaian (1) Sangat Kurang, (2) Kurang Baik, (3) Cukup, (4) Baik, (5) Sangat Baik. Kemudian hasil penilaian pada lembar validasi oleh validator tersebut dapat dihitung dengan rumus berikut ini untuk mengetahui persentase kelayakan yang telah didapatkan:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

(Arikunto, 2012)

Keterangan :

P = Presentase

$\sum Xi$  = Jumlah skor yang didapat dari hasil penilaian

$\sum X$  = Jumlah skor ideal

Berdasarkan perhitungan tersebut didapatkan sebuah hasil dalam bentuk persentase yang kemudian dapat dimaknai untuk pengambilan keputusan terkait valid atau tidaknya media yang dikembangkan, berikut ini adalah kriterianya:

Tabel 1. Kriteria Persentase Validitas

Skor	Kriteria
0%-20%	Tidak Valid
21%-40%	Kurang valid
41%-60%	Cukup Valid
61%-80%	Valid
81%-100%	Sangat Valid

Selanjutnya hasil data dari respon guru dan siswa didapatkan melalui angket menggunakan skala likert dengan pilihan jawaban 1-5. Kemudian perolehan data dihitung untuk mengetahui hasil dari kepraktisan media:

$$P = \frac{\sum X_i}{\sum X} \times 100\%$$

(Arikunto, 2012)

Keterangan :

P = Presentase

$\sum X_i$  = Jumlah skor yang didapat pada angket

$\sum X$  = Jumlah skor ideal

Hasil dari perhitungan tersebut diberi makna kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan, berikut ini adalah kriteria yang digunakan:

Tabel 2. Kriteria Persentase Kepraktisan

Persentase Skor	Kriteria
0%-24%	Tidak Praktis
25%-44%	Kurang Praktis
45%-64%	Cukup Praktis
65%-84%	Praktis
85%-100%	Sangat Praktis

Yang terakhir adalah data hasil penilaian yang meliputi *pretest* dan *posttest* siswa akan dihitung ketuntasan belajar siswa, digunakan nilai KKM 75 sebagai ketuntasan belajar. Kemudian data yang telah didapatkan akan dihitung:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut dapat dikategorikan sesuai dengan persentase yang didapatkan sesuai dengan tabel kriteria sebagaimana di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa

Skor	Kriteria
0%-20%	Tidak Baik
21%-40%	Kurang Baik
41%-60%	Cukup Baik
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Lalu hasil yang didapatkan dari data penilaian *pre-post* siswa diolah dan dihitung kembali menggunakan rumus analisis N-Gain dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas media:

$$g = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{100 - \text{pretest}}$$

Hasil yang didapatkan dari analisis N-Gain tersebut dapat dimaknai sesuai dengan kriteria di bawah ini:

Tabel 4. Kriteria N-Gain

Nilai N-Gain	Kriteria
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tidak Terjadi Peningkatan
$0,0 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi

(Sundayana, 2012)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL PENELITIAN

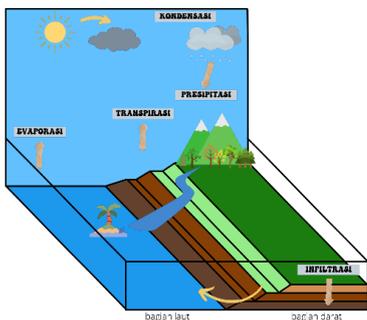
#### Hasil Pengembangan Media

Tahapan pertama yang dilakukan oleh peneliti ketika melaksanakan penelitian pengembangan media ini adalah melakukan analisis. Aktifitas utamanya adalah menganalisis permasalahan yang terjadi di Kelas V SDN Mojarangagung, khususnya yaitu pada mata pelajaran IPA. Setelah dilakukan observasi dan wawancara pada wali kelas V SDN Mojarangagung. Setelah dilakukan analisis, ditemukan sebuah permasalahan yaitu kurangnya sarana dan alat bantu belajar yang menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran khususnya pada bidang IPA materi siklus air. Kegiatan pembelajaran terkesan monoton karena guru hanya menjelaskan secara verbal materi dari buku, oleh karena itu kebanyakan siswa menjadi bosan saat kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan masalah yang terjadi diatas, maka perlu adanya inovasi terkait media pembelajaran pada bidang IPA di kelas V khususnya pada bagian siklus air. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Media RASI (Diorama Siklus Air) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar Materi Siklus Air". Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan akan menambah perhatian siswa dan mempermudah siswa ketika mempelajari materi yang disampaikan guru, lalu kegiatan belajar siswa berjalan dengan lancar dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Tahapan kedua adalah melakukan perencanaan terkait dengan media RASI (diorama siklus air). Peneliti akan membuat rancangan terkait dengan desain awal produk media, bahan-bahan untuk membuat media, dan materi

yang akan digunakan pada media. Dalam tahapan perencanaan ini ada beberapa proses yang dilakukan oleh peneliti, (1) merancang desain diorama siklus air (RASI) dalam bentuk *digital* menggunakan *Canva* seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Desain Media RASI Bagian Depan



Gambar 2. Desain Media RASI Bagian Belakang

(2) menentukan bahan-bahan yang akan dibuat untuk merealisasikan media yang direncanakan. Bahan yang akan dipakai untuk media diorama siklus air (RASI) adalah bahan akrilik, karena bahan akrilik ini lebih ringan dan tidak mudah pecah. Lalu untuk lapisan tanah akan menggunakan *Styrofoam* yang akan ditumpuk sesuai dengan kebutuhan. Gambar matahari akan dibuat dari gambar yang dicetak kemudian delaminating agar tahan lama. Awan terbuat dari kapas yang akan di cat warna abu-abu yang menggambarkan mendung. Untuk tanaman terbuat dari tanaman plastik mini yang akan ditempel sesuai dengan kebutuhan. (3) menentukan materi yang akan disajikan dalam media diorama siklus air (RASI). Materi yang disajikan berbentuk tahapan siklus air yang akan di tempel sesuai dengan tahapan yang tersedia pada media pembelajaran yang telah dibuat.

Pada tahapan ketiga peneliti merealisasikan rancangan produk yang sudah direncanakan sebelumnya. Dalam tahap pengembangan ini, rancangan produk telah direalisasikan sebagai produk jadi yang siap diujicobakan pada siswa. Dalam proses pengembangan peneliti akan menyusun media RASI (diorama siklus air) sesuai dengan desain yang telah disesuaikan. Di bawah ini merupakan tampilan media RASI (diorama siklus air) yang telah direalisasikan menjadi sebuah produk jadi:



Gambar 3. Media RASI Bagian Depan



Gambar 4. Media RASI Bagian Belakang

**Hasil Kevalidan Media**

Proses validasi ini bertujuan untuk menguji bagaimana kelayakan dan kevalidan pada materi dan media yang telah dikembangkan. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ibu Farida Istianah, S. Pd., M. Pd. dosen PGSD FIP UNESA selaku ahli materi dan ahli media. Di bawah ini adalah tabel hasil validasi oleh ahli materi:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Nilai
<b>Pembelajaran</b>		
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa	4
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	4
3	Kesesuaian materi dengan produk media pembelajaran yang dikembangkan	5
<b>Materi</b>		
4	Materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa	4
5	Kejelasan materi yang akan diberikan kepada siswa	4
6	Materi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi siklus air	5
7	Materi telah sesuai dengan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> yang diberikan	4
8	Materi dapat mengajak siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran materi siklus air	5
<b>Bahasa</b>		

9	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa	5
10	Ketepatan dalam memilih kata	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>45</b>

Kemudian dari hasil validasi tersebut dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini untuk mengetahui validitas materi pada media RASI (diorama siklus air):

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Berdasarkan proses validasi materi tersebut, diperoleh nilai 45 dari nilai total maksimal 50 dengan persentase 90% atau dapat dimaknai dengan kriteria sangat valid karena termasuk dalam rentang 81%-100% (sangat valid). Dari hasil perhitungan penilaian oleh ahli materi, media dapat dikatakan valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

Kemudian dilakukan validasi media oleh ahli media, berikut ini adalah penilaian validasi media yang didapatkan:

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Nilai
<b>Tampilan Media</b>		
1	Desain tampilan media RASI (diorama siklus air) sesuai dengan kebutuhan siswa	4
2	Pemilihan bahan dan warna yang digunakan pada media RASI (diorama siklus air)	4
3	Pemilihan ukuran media RASI (diorama siklus air) jelas dan mudah dilihat oleh siswa	4
4	Kesesuaian informasi yang digunakan pada media RASI (diorama siklus air)	5
5	Media RASI (diorama siklus air) dapat menarik perhatian siswa	4
<b>Penggunaan</b>		
6	Media RASI (diorama siklus air) dapat digunakan dengan mudah	4
7	Media RASI (diorama siklus air) mudah dipahami oleh siswa	5
8	Kesesuaian media RASI (diorama siklus air) untuk diterapkan pada mata pelajaran IPA kelas V SD materi siklus air.	5
<b>Keefektifan Media</b>		
9	Media RASI (diorama siklus air) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA materi siklus	4

	air	
10	Media RASI (diorama siklus air) dapat meningkatkan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPA materi siklus air	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>43</b>

Dari hasil validasi oleh ahli media tersebut dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini untuk mengetahui validitas media:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$= \frac{43}{50} \times 100\%$$

$$= 86\%$$

Berdasarkan proses validasi media oleh ahli media dapat diperoleh nilai 43 dari nilai total maksimal 50 dengan jumlah persentase 86% atau dapat dimaknai dengan kategori sangat valid karena termasuk dalam rentang 81%-100% (sangat valid). Dari hasil tersebut maka media RASI (diorama siklus air) bisa dikatakan layak dan valid sehingga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran tanpa revisi.

#### Hasil Kepraktisan Media

Untuk mengetahui kepraktisan media, wali kelas yang berjumlah 1 orang dan siswa kelas V SDN Mojongagung yang berjumlah 22 siswa mengisi angket yang berisikan pertanyaan terkait respon terhadap media RASI (diorama siklus air). Berikut ini adalah hasil lembar angket respon guru dan siswa:

Tabel 7. Hasil Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Desain media RASI (diorama siklus air) menarik perhatian siswa	5
2	Ilustrasi siklus air tiruan dalam media RASI (diorama siklus air) dapat menarik perhatian siswa	5
3	Pemilihan bahan dan warna yang digunakan pada media RASI (diorama siklus air)	4
4	Media RASI (diorama siklus air) dapat digunakan dengan mudah	4
5	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media RASI (diorama siklus air)	5
6	Media RASI (diorama siklus air) dapat membantu siswa dalam memahami materi siklus air	5
7	Media RASI (diorama siklus air)	5

	dapat menambah wawasan dan pengetahuan siswa tentang siklus air	
8	Media RASI (diorama siklus air) menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami oleh siswa	4
9	Media RASI (diorama siklus air) membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran	5
10	<i>Pretest</i> dan <i>posttest</i> yang diberikan telah sesuai dengan media yang disajikan	5
<b>Jumlah Skor</b>		<b>47</b>

Dari hasil angket respon guru tersebut, kemudian dapat dihitung untuk mendapatkan nilai persentase kepraktisan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$= \frac{47}{50} \times 100\%$$

$$= 94\%$$

Tabel 8. Angket Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Saya tertarik belajar menggunakan media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	0	22
2	Saya merasa senang saat belajar menggunakan media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	0	22
3	Saya lebih bersemangat saat belajar menggunakan media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	1	21
4	Saya menyukai tampilan media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	0	22
5	Saya menyukai ilustrasi yang menggambarkan siklus air pada media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	0	22
6	Saya menyukai warna yang digunakan pada media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	0	22
7	Saya dapat melihat dengan jelas tulisan pada media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	2	20

	siklus air)					
8	Saya dapat memahami materi dengan baik ketika menggunakan media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	2	20
9	Saya dapat mengerjakan latihan soal dengan mudah setelah menggunakan media RASI (diorama siklus air)	0	0	0	1	21
10	Saya dapat menggunakan media RASI (diorama siklus air) dengan mudah	0	0	0	1	21
<b>Jumlah Skor</b>		<b>983</b>				

Dari hasil angket respon siswa tersebut, kemudian dapat dihitung untuk mendapatkan nilai persentase kepraktisan dengan rumus:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100\%$$

$$= \frac{983}{1100} \times 100\%$$

$$= 89\%$$

Berdasarkan dari penilaian hasil angket respon guru dan siswa didapatkan nilai persentase sebesar 94% dan 89% yang dapat dikategorikan dalam kriteria sangat praktis. Dari hasil perhitungan tersebut, penggunaan media dinilai sangat praktis pada saat digunakan pada kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu belajar.

#### Hasil Keefektifan Media

Untuk mengetahui keefektifan media, siswa diberikan *pretest* dan *posttest* berupa soal yang berjumlah 10 butir berupa pilihan ganda. Tabel di bawah ini merupakan perolehan nilai siswa dari pengerjaan *pretest* dan *posttest*:

Tabel 9. Perolehan Nilai Siswa

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	ANH	50	90
2.	ANA	60	100
3.	AF	40	80
4.	ADF	70	100
5.	AK	50	90
6.	BMF	70	100
7.	BOP	60	100
8.	CPP	50	90
9.	FM	50	90

10.	FAP	50	80
11.	JAS	40	90
12.	KPA	60	90
13.	KAF	60	100
14.	MRAF	30	80
15.	MHA	70	100
16.	NPS	60	100
17.	NF	60	100
18.	NDR	60	80
19.	TFD	80	100
20.	VAS	70	100
21.	YPA	60	90
22.	TAWV	40	90
<b>Jumlah</b>		<b>1240</b>	<b>2040</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>56,36</b>	<b>92,72</b>

$$\begin{aligned}
 \langle g \rangle &= \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{pretest}} \\
 &= \frac{2040 - 1240}{2200 - 1240} \\
 &= \frac{800}{960} \\
 &= 0,833
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan tersebut, diperoleh N-Gain sebesar 0,885 yang dikategorikan dengan kriteria tinggi karena termasuk dalam rentang  $0,70 < g < 1,00$ . Dengan demikian maka penggunaan media RASI (diorama siklus air) dalam kegiatan pembelajaran dikatakan efektif sebab hasil belajar siswa jadi lebih meningkat. Hal tersebut juga ditandai dengan hasil *pretest* dan *posttest* yang meningkat yaitu rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 56,36 meningkat menjadi 92,72 pada saat *posttest*.

Dari hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh siswa akan dihitung ketuntasan belajar siswa, digunakan nilai 75 sebagai KKM.

Nilai *Pretest*:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{1}{22} \times 100\% \\
 &= 4,5\%
 \end{aligned}$$

Nilai *Posttest*:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum \text{siswa yang mendapatkan nilai} \geq 75}{\sum \text{siswa keseluruhan}} \times 100\% \\
 &= \frac{22}{22} \times 100\% \\
 &= 100\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan ketuntasan belajar siswa, pada saat *pretest* siswa hanya mendapatkan persentase 4,5% yang kategorinya adalah sangat kurang. Kemudian setelah diberikan media, nilai *posttest* siswa mendapatkan persentase 100% yang kategorinya adalah sangat tuntas. Maka dari perhitungan ketuntasan belajar, kegiatan belajar siswa dikatakan tuntas dalam pembelajaran.

Kemudian untuk mengetahui keefektifan media RASI (diorama siklus air) dalam pembelajaran, nilai *pretest* dan *posttest* akan digunakan kembali menggunakan rumus N-Gain untuk dihitung kembali agar mengetahui efektif atau tidaknya media. Perhitungannya adalah di bawah ini:

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Mojarangagung Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo pada tanggal 15 Juni 2022, diperoleh sebuah hasil bahwa media RASI (Diorama Siklus Air) yang telah dikembangkan oleh peneliti dinilai layak untuk diaplikasikan sebagai media pada pembelajaran, khususnya pada bidang pelajaran IPA materi siklus air.

## Kevalidan

Untuk mengetahui valid dan layak atau tidaknya media yang telah dikembangkan, dilakukan proses penilaian pada media oleh validator. Proses validasi ini dilakukan oleh dosen PGSD FIP UNESA yaitu ibu Farida Istianah, S. Pd., M. Pd sebagai validator atau ahli materi dan media. Berdasar dari hasil validasi materi oleh ahli materi, didapatkan nilai 45 dari nilai total maksimal 50 dengan persentase 90% atau dapat dimaknai dengan kriteria sangat valid karena termasuk dalam rentang 81%-100% (sangat valid). Kemudian dari proses validasi media oleh ahli media didapatkan nilai 43 dari nilai total maksimal 50 dengan jumlah persentase 86% atau dapat dimaknai dengan kategori sangat valid karena termasuk dalam rentang 81%-100% (sangat valid). Media diorama ini dipilih untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada materi siklus air karena media diorama ini merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi dalam bentuk miniatur yang mempunyai tujuan yaitu untuk menggambarkan suatu objek atau pemandangan yang sebenarnya (Sudjana, dkk, 2010). Media diorama ini sangat tepat digunakan dalam materi siklus air, karena menggambarkan suatu aktivitas yang tidak dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh indera manusia. Berdasar dari hasil validasi tersebut memperoleh sebuah simpulan

bahwa media yang telah dikembangkan dikatakan valid dan layak digunakan ketika proses pembelajaran tanpa revisi. Hasil yang didapatkan juga sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Rifai (2022) yang menyebutkan bahwasannya media diorama sangat layak digunakan untuk alat bantu ajar siswa sekolah dasar.

### Kepraktisan

Kemudian agar mengetahui kepraktisan dari media RASI (diorama siklus air) ini, dilakukan pengambilan data yang berasal dari pengisian angket respon guru dan siswa. Angket yang dibagikan berisikan 10 pernyataan terkait dengan media yang telah dikembangkan. Berdasar data yang telah didapat, angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 89% yang dapat dikategorikan sangat praktis karena termasuk ke dalam rentang 81%-100% (sangat praktis). Lalu dari angket respon guru diperoleh persentase sebesar 94% yang dapat dikategorikan dalam kriteria sangat praktis karena termasuk ke dalam rentang 81%-100% (sangat praktis). Jika respon dari guru dan siswa yang didapatkan ketika mengisi lembar respon melebihi 50%, maka media yang dikembangkan dapat dikatakan memenuhi kriteria kepraktisan (Jusniar, dkk, 2014). Guru yang juga sebagai wali kelas V ini juga memberikan kritik dan saran yaitu agar dapat memperbaiki media RASI (diorama siklus air) pada bagian awan, media yang dikembangkan ini sudah baik sesuai dengan materi, desain dan ilustrasi yang terdapat pada media diorama ini memiliki warna dan bahan yang sesuai sehingga siswa pun lebih tertarik dan lebih semangat ketika belajar, lalu media diorama ini juga dapat memperluas pengetahuan siswa tentang siklus air. Respon yang didapatkan dari siswa juga memberi dampak positif. Ketika mereka belajar materi siklus air menggunakan media diorama, antusiasme siswa menjadi lebih tinggi, kemudian juga dapat memudahkan siswa ketika memahami materi sehingga hasil belajar yang didapatkan lebih meningkat daripada tidak menggunakan media diorama. Hal ini sesuai dengan pendapat Putra dan Suniasih (2021) yang berpendapat bahwasannya media pembelajaran akan mempermudah siswa ketika mempelajari materi yang diberikan oleh guru. Dari hasil data tersebut, penggunaan media dinilai sangat praktis ketika digunakan pada proses belajar siswa materi siklus air.

### Keefektifan

Kemudian agar diketahui keefektifan dari media RASI (diorama siklus air) dilakukan uji coba pada siswa yaitu dengan mengerjakan 10 soal pilihan ganda pada saat *pretest* dan *posttest*. Dilakukannya *pretest* ini bertujuan mengetahui kemampuan awal siswa, begitu juga dengan dilakukannya *posttest* yaitu bertujuan mengetahui

kemampuan akhir siswa selepas digunakannya media. Uji coba ini dilangsungkan di SDN Mojarangagung, Kecamatan Wonoayu, Kabupaten Sidoarjo, dengan subjek uji coba yaitu siswa kelas V yang berjumlah 22 siswa. Untuk mengukur ketuntasan belajar siswa digunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran menggunakan media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 56,36 dengan tingkat ketuntasan belajar 4,5% dan hanya satu siswa yang memiliki nilai diatas KKM. *Posttest* dilakukan setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan media, diperoleh nilai rata-rata sebesar 92,72 dengan tingkat ketuntasan belajar 100% atau seluruh siswa memperoleh nilai di atas KKM. Jika hasil ketuntasan belajar siswa diatas 80%, maka media yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria keefektifan (Amilia, dkk, 2017). Setelah digunakan media RASI (diorama siklus air) dalam pembelajaran 22 siswa mendapatkan nilai diatas KKM, dengan begitu kegiatan belajar siswa dapat dikatakan tuntas dalam pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,833 yang dapat dikategorikan dengan kriteria tinggi karena termasuk dalam rentang  $0,70 < g < 1,00$ . Pengembangan media RASI (diorama siklus air) ini merupakan solusi dari permasalahan yang terjadi pada kegiatan pembelajaran di kelas V SDN Mojarangagung. Sebelumnya guru hanya memberi materi hanya melalui verbal dan menggunakan media buku saja dalam proses pembelajaran, sehingga menyebabkan astuasme dan pemahaman siswa kurang ketika proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran menggunakan media dapat membuat siswa lebih aktif ketika kegiatan pembelajaran sedang berlangsung, siswa akan menemukan pengalaman bermakna dan menemukan konsepnya sendiri dalam mempelajari materi yang telah diberikan. Jika siswa secara aktif terlibat ketika kegiatan pembelajaran lalu ia menemukan pemahaman konsepnya sendiri, maka pemahaman itu akan tersimpan dalam memori siswa karena ia telah melakukan pemahaman itu sendiri. Hal itu sepaham dengan pernyataan Silberman (2009) yang menyatakan bahwasannya ketika pembelajaran semakin melibatkan siswa secara aktif, maka akan meningkatkan keterampilan dan daya ingat siswa. Ketika siswa telah memiliki keterampilan dan daya ingat yang kuat maka siswa akan dengan mudah untuk memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar yang diperoleh akan menjadi lebih baik lagi. Dengan demikian, maka penggunaan media RASI (diorama siklus air) dalam kegiatan pembelajaran dikatakan efektif, dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa yang signifikan dari *pretest* ke *posttest* yaitu rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 56,36 meningkat menjadi 92,72 pada saat *posttest*.

Berdasarkan pemaparan yang telah disebutkan, media RASI (diorama siklus air) dibuktikan layak, praktis, dan

efektif ketika digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran IPA materi siklus air.

## PENUTUP

### Simpulan

Dari pemaparan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilangsungkan, dapat disimpulkan sebagai berikut ini: (1) dari hasil penilaian kevalidan yang telah dilakukan oleh para ahli, diperoleh persentase 90% kategori sangat valid tanpa revisi dari validasi materi dan persentase 86% kategori sangat valid tanpa revisi dari ahli media. (2) diperoleh nilai kelayakan dengan persentase 94% dari hasil angket respon guru yang dikategorikan sangat praktis, lalu diperoleh persentase sebesar 89% dari hasil angket respon siswa yang dikategorikan sangat praktis. (3) media mendapatkan nilai keefektifan dari *pretest* dan *posttest* siswa yang terjadi peningkatan yang signifikan yaitu dari 56,36 menjadi 92,72. Diperoleh ketuntasan belajar siswa dengan nilai persentase 100% dengan kategori sangat tuntas dan nilai N-Gain 0,833 yang termasuk dalam kategori tinggi.

### Saran

Berikut ini merupakan saran yang dapat peneliti berikan setelah dilakukannya penelitian: (1) siswa diharapkan dapat terbantu ketika sedang sedang berlangsungnya pembelajaran dengan adanya media RASI (diorama siklus air), sehingga memperoleh hasil belajar yang baik. (2) dengan adanya alat bantu belajar yaitu media RASI (diorama siklus air) diharapkan dapat membantu guru pada penyampaian kepada siswa agar lebih mudah, karena guru adalah fasilitator yang berperan untuk menyampaikan informasi dan materi pada siswa. (3) saran untuk peneliti selanjutnya yaitu pengembangan media ini perlu diujicobakan dengan skala luas menggunakan desain eksperimen yang dikontrol.

## DAFTAR PUSTAKA

- Awe, E. Y., & Bengel, K. (2017). Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238.
- Danim, S. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfa Beta.
- Mardiyana, I. I., & Setyowati, D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran MADURA untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA Siswa Kelas V. *Widyagodik*, 5(1), 65-78.
- Putra, I. K., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 238-246.

- Sapriati, A. (2011). *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Silberman, M. (2009). *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43-48.
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafa, M. I., & Rizkyana, R. F. (2019). Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SDN 2 Sudorokan. *Jurnal Lensa Pendas*, 4(2), 115-120.
- 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.