

Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA

Anita Seftriana*, Sarah Wulan, Nur Hasanah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Kusuma Negara, Indonesia

*anitaseftriana@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Gedong 01 Jakarta Timur. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode *research and Development*. Penelitian yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba awal. Tahap uji coba dilakukan secara terbatas dengan sampel 30 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dikatakan layak dengan hasil validasi ahli materi yaitu rata-rata keseluruhan 4,47 dan persentase 89% dengan kategori kriteria sangat layak, validasi ahli media yaitu rata-rata keseluruhan 4,75 dan persentase 95% dengan kategori kriteria sangat layak, uji coba produk secara terbatas yaitu dengan rata-rata keseluruhan 4,28 dan persentase 86% dengan kategori kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran diorama siklus air ini dikatakan layak pada pembelajaran IPA dengan materi siklus air pada siswa kelas V SDN Gedong 01 Jakarta Timur.

Kata kunci: diorama siklus air, media pembelajaran, pembelajaran IPA.

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPA sangatlah bermanfaat bagi kehidupan kita sehari-hari. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) diharapkan dapat mengembangkan rasa keingintahuan siswa, mengetahui konsep, serta dapat memiliki sikap untuk memelihara dan menjaga alam dari segi sains, teknologi, dan masyarakat. Berdasarkan *Programme for International Student Assesment* (PISA) yaitu program studi internasional yang diselenggarakan tiga tahun sekali tentang literasi membaca, matematika, dan sains, Indonesia telah mengikuti program ini sejak tahun 2000. Hasil yang diperoleh dari survei PISA sejak tahun 2000 sampai tahun 2018 menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan peringkat literasi sains rendah. Hal tersebut terlihat berdasarkan data PISA Indonesia dari tahun 2000, 2003, 2006, 2009, 2012, 2015, 2018 berturut-turut memperoleh poin yaitu 393, 395, 393, 383, 382, 403, 396 dengan poin rata-rata negara lain yaitu sekitar 500 poin (Narut & Ntelok, 2020). Perolehan tersebut mencerminkan sistem pendidikan di Indonesia yang belum mampu memfasilitasi pemberdayaan literasi sains siswa. Pergantian kurikulum pendidikan nasional dianggap dapat menjadi solusi terhadap persoalan tersebut. Literasi sains mulai diakomodasikan dalam Kurikulum (KTSP) 2006 dan lebih terlihat jelas pada Kurikulum 2013.

Berdasarkan observasi awal sebelum dilaksanakan tindakan penelitian pada SDN Gedong 01, terlihat guru kurang dalam perencanaan pembelajaran yang inovatif sehingga masih menggunakan metode ceramah saja dan media buku serta papan tulis saja, sehingga siswa merasa kurang antusias atau merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung. Terlihat masih banyak siswa yang kurang fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan, karena dalam penyampaian guru nya pun masih mengandalkan buku pembelajaran saja dan kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang lain. Kegiatan proses pembelajarannya pun terlihat kurang aktif. Pada SDN Gedong 01 ini guru juga belum mempunyai media pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada materi siklus air. Terlebih guru ingin media pembelajaran yang digunakan mudah untuk digunakan serta menambah keaktifan bagi siswa dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dilihat dari antusiasme siswa terhadap penggunaan media pembelajaran alat peraga, maka guru menginginkan media pembelajaran yang sejenis alat peraga namun dengan visual yang lebih menarik, dapat menambah kreatifitas guru, serta dapat digunakan tidak hanya untuk satu kali pakai.

Berdasarkan permasalahan yang didapat, peneliti merasa perlu melakukan pengembangan sebuah media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran materi siklus air tersebut. Media yang tepat menurut peneliti yaitu media diorama. Media diorama merupakan sebuah media sejenis penggambaran suatu peristiwa namun dengan bentuk skala yang lebih kecil seperti sebuah miniatur. Penggunaan media diorama ini diharapkan dapat memperjelas suatu peristiwa siklus air melalui penggambaran yang terlihat seperti nyata. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran diorama materi siklus air pada pelajaran IPA kelas V SDN Gedong 01. (2) Mengetahui kelayakan media diorama materi siklus air pada pelajaran IPA kelas V SDN Gedong 01.

Menurut Hamalik (2015) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut maka diperlukan suatu hasil dari proses belajar mengajar yang telah dilakukan atau yang biasa disebut hasil belajar. Dari hasil belajar nantinya dapat diketahui apakah proses belajar mengajar sudah berhasil ataupun belum. Menurut Rusmono (dalam Atok, Romdanih & Wulan, 2019) menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan atau kemampuan baru yang di peroleh siswa setelah melakukan perbuatan belajar. Belajar pada dasarnya adalah proses bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman yang dialami.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengandung konsep alam secara luas dan berhubungan erat dengan kehidupan nyata seseorang. Hal ini sesuai dengan pendapat Trianto (2010) mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Hal tersebut menuntut agar guru mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah sebagai media pembelajaran, dan tidak menutup

kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Menurut Heinich (Sapriati: 2014) mengemukakan istilah media secara umum adalah saluran komunikasi, yaitu segala sesuatu yang membawa informasi dari sumber informasi untuk disampaikan kepada penerima informasi. Media pembelajaran menurut Critters (dalam Sapriati: 2014) dipandang sebagai alat atau wahana untuk menyampaikan atau mengomunikasikan pesan pembelajaran kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran perlu diperhatikan beberapa hal dalam pemilihannya. Menurut Akbar (2013) dalam mengembangkan media harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut: (1) Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. (2) Kesesuaian dengan karakteristik siswa. (3) Dapat menjadi sumber belajar. (4) Efisiensi dan efektifitas pemanfaatan media. (5) Keamanan bagi siswa. (6) Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas siswa. (7) Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan. (8) Kualitas media. Adapun indikator yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis visual menurut Arsyad (2011), yaitu: (1) Kesederhanaan (2) Keterpaduan, (3) Penekanan, (4) Keseimbangan, (5) Unsur Visual (Bentuk, Garis, Ruang, Tekstur, dan Warna). Hal-hal tersebut tentunya juga perlu diperhatikan dalam pengembangan media diorama siklus air.

Diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil (Kustandi dan Sutjipto, 2016). Menurut Sudjana & Rivai (2011) diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama merupakan suatu benda yang berisikan gambaran atau tiruan pemandangan yang cukup lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya seperti keadaan aslinya.

Menurut Daryanto (2010) media diorama termasuk ke dalam media berbentuk tiga dimensi. Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga dimiliki oleh media diorama. Kelebihan media berbentuk tiga dimensi antara lain: (1) Memberikan pengalaman secara langsung. (2) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme. (3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya. (4) Dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas.

Media pembelajaran diorama ini nantinya dapat membantu dalam menginformasikan atau mengkomunikasikan materi tentang penjelasan suatu proses salah satunya yaitu pada materi siklus air. Dengan begitu siswa dapat lebih mudah memahami materinya dengan adanya penggambaran suatu proses tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini yaitu penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode R&D menurut Sugiyono (dalam Yudha, Widyaningsih, Nugraheny, 2019) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yaitu media diorama pada pembelajaran IPA materi siklus air. Pengujian kelayakan media

pembelajaran ini dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media.

Ada beberapa langkah-langkah penelitian pengembangan yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli, salah satunya menurut Sugiyono (2018) ada sepuluh langkah metode R&D namun dalam penelitian ini peneliti menyesuaikan dengan keterbatasan kondisi dan keadaan akibat adanya pandemi Covid-19 sehingga belum memungkinkan untuk uji coba secara langsung dan juga karena adanya keterbatasan waktu dalam penyelesaian penelitian ini maka penelitian ini menggunakan enam langkah, yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain produk, (4) Validasi ahli, (5) Revisi desain produk, (6) Uji coba terbatas.

Penelitian pengembangan ini pada tahap pertama melakukan penelitian untuk desain produk hingga validasi oleh ahli dan pada tahap kedua yaitu melakukan penelitian dengan melaksanakan uji coba produk secara terbatas. Populasi sampel sumber data pada penelitian ini yaitu dengan populasi seluruh siswa kelas VB di SDN Gedong 01 yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan untuk sampel nya memakai teknik pengambilan sampel jenuh total yaitu memakai seluruh anggota populasi.

Metode Penelitian Tahap I

Pada penelitian tahap I menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan angket (kuisisioner). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan dan potensi yang perlu diteliti. Wawancara yang dilakukan yaitu kepada guru. Untuk angket (kuisisioner) digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada penilaian validasi terhadap desain produk kepada ahli. Oleh karena itu instrument penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu lembar wawancara dan lembar angket. Teknik analisis data yang digunakan pada tahap ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif untuk mengolah data wawancara dan data kuantitatif untuk data hasil angket.

Sebelum dilakukan validasi desain, maka diperlukan perencanaan desain nya terlebih dahulu. Perencanaan menurut Banghart dan Trull (dalam Sugiyono, 2018) menyatakan bahwa perencanaan (*planning*) adalah menyiapkan apa yang harus dikerjakan dinamakan perencanaan, dan mengkomunikasikan apa yang harus dikerjakan dinamakan rencana. Perencanaan desain produk ini dimulai dari menganalisis kebutuhan berdasarkan data yang ada, menentukan materi, menentukan jenis media yang sesuai, menyusun rancangan pembuatan media, lalu membuat media pembelajaran atau produk yang direncanakan. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media disini yaitu dosen yang paham dan mengampu di bidang materi IPA dan media pembelajaran.

Metode Penelitian Tahap II

Pada metode penelitian tahap dua ini dilakukan uji coba produk. Penelitian ini menggunakan model rancangan penelitian pre-eksperimen bentuk *one-shot case study*. Model rancangan model penelitian ini dapat diartikan dengan terdapat suatu kelompok yang diberi *treatment*/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi proses dan hasilnya (*treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen) (Sugiyono, 2018). Desain model penelitian eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut:

X O

X = *Treatment*/perlakuan produk/ variabel independen

O = Observasi Proses dan hasil/variabel dependen

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket (kuesioner) dan dokumentasi. Penggunaan kuesioner ditujukan kepada para siswa yang nantinya telah diberikan perlakuan dalam penggunaan media pembelajaran atau produk yang telah divalidasi oleh ahli dan direvisi oleh peneliti. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi yang diperlukan dapat berupa hasil foto-foto selama proses penelitian. Oleh karena itu instrument penelitian yang digunakan yaitu lembar angket yang akan diberikan kepada siswa.

Untuk teknik analisis data tahap kedua menggunakan data kuantitatif yaitu untuk data hasil angket siswa. Teknik analisis data kuantitatif antara tahap pertama dan kedua menggunakan pengolahan yang sama yaitu menggunakan skala likert untuk penilaian angket nya yakni Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup Baik (3), Kurang Baik (2), Sangat Kurang Baik (1). Teknik analisa data kuantitatif ini digunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan cara di reratakan. Menghitung skor total rata-rata setiap komponen menggunakan rumus:

$$x_i = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X_i = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

n = jumlah aspek

Berdasarkan rata-rata tersebut data dikonversikan dari data kuantitatif ke data kualitatif. Pengubahan skor menjadi skala lima ini mengacu pada pengkategorisasian menurut Widyoko (2010).

Tabel 1. Konversi Skala Lima

Nilai	Rumus	Perhitungan	Kriteria
5	$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$X > 4,26$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	$3,42 < X \leq 4,26$	Baik
3	$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	$2,58 < X \leq 3,42$	Cukup Baik
2	$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	$1,74 < X \leq 2,58$	Kurang Baik
1	$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	$X \leq 1,74$	Sangat Kurang Baik

Keterangan:

Rerata ideal (X_i) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal – skor minimal)

X = skor empiris

Kemudian untuk rumus presentase kriteria kelayakan hasilnya dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Lalu kategori kelayakan nya berdasarkan kriteria kelayakan menurut Arikunto (dalam Ernawati & Sukardiyono, 2017) sebagai berikut.

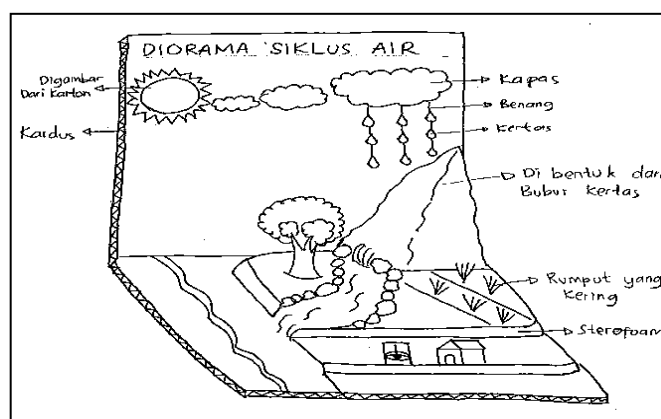
Tabel 2. Kategori Kriteria Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
< 21%	Sangat Tidak Layak
21 – 40%	Tidak Layak
41 – 60%	Cukup Layak
61 – 80%	Layak
81 – 100%	Sangat Layak

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan penilaian atau pengujian terhadap produk, dibuat rancangan desain awal produk terlebih dahulu. Desain awal produk media diorama siklus air ini berbahan dasar kardus, memakai bubur kertas sebagai pembentuk objek, pada sisi tegak/vertikal kardus dilapisi lapisan magnet serta dilapisi kembali dengan karton berwarna agar terlihat rapih, bentuk awan menggunakan bahan kapas, serta penggunaan cat pada bentuk objek agar terlihat lebih menarik.

Media diorama siklus air ini menggunakan lapisan magnet yang bertujuan agar objek pada bentuk awan dan matahari dapat digerakkan dan dilepas pasang sehingga memudahkan dan memperjelas saat penjelasan materi. Selain itu, pada media diorama siklus air ini juga menggunakan rintik hujan yang dibuat menggunakan benang dan bentuk rintik hujan dari kertas yang ditempel pada benang serta dipasang pada bagian belakang awan besar. Penggunaan rintik hujan yang dapat dinaik-turunkan ini bertujuan untuk memperlihatkan gambaran turunya hujan sehingga diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami proses siklus air.



Gambar 1. Sketsa Rancangan Media Diorama Siklus Air

Hasil Validasi Ahli

Hasil dari validasi ahli ini ada dua yaitu validasi oleh ahli materi dan validasi oleh ahli media. Validasi dari ahli materi didapat dari penilaian terhadap rancangan produk yang telah disesuaikan dengan aspek-aspek yang telah ditetapkan pada

angket nya. Berdasarkan hasil penilaian angket validasi materi yang telah dilakukan, maka analisis data keseluruhannya yaitu:

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor
Kompetensi materi	14	4,7
Penyajian materi	30	4,3
Manfaat	14	4,7
Kelengkapan	9	4,5
Total	67	
Rata-rata	4,47	
Persentase	89%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan data keseluruhan hasil validasi ahli materi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli materi yaitu 4,47 dan dengan persentase dari jumlah keseluruhan yaitu 89%. Setelah dikonversikan dalam kategori kriteria kelayakan diperoleh kriteria sangat layak. Serta berdasarkan keterangan validator ahli materi yang diberikan bahwa materi yang disajikan sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi. Tetapi validator ahli materi memberikan saran bahwa pada media perlu ditambahkan cara penggunaannya.

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi oleh ahli media yang telah dilakukan, maka analisis data keseluruhannya yaitu:

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor
Tampilan	68	4,8
Penggunaan	14	4,7
Manfaat	15	5,0
Total	95	
Rata-rata	4,75	
Persentase	95%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan data keseluruhan hasil validasi ahli media tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil validasi media yaitu dengan rerata skor 4,82 dan persentase dari jumlah skor nya yaitu 95%. Setelah dikonversikan dalam kategori kriteria kelayakan diperoleh dengan kriteria sangat layak. Serta berdasarkan keterangan validator ahli materi yang diberikan bahwa materi yang disajikan sudah layak untuk diuji coba tanpa revisi.

Hasil Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan melalui aplikasi *zoom meeting* dengan video dikarenakan keterbatasan keadaan akibat adanya *Covid-19* sehingga uji coba produk ini belum bisa dilakukan secara langsung kepada siswa. Penilaian dalam uji coba produk ini dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa melalui *google form* dan diakses oleh siswa melalui *link* yang diberikan. Pengujian ini dilakukan dengan sampel 30 siswa. Berikut merupakan hasil penilaian angket

siswa dalam uji coba produk dari total 30 siswa, maka diperoleh hasil analisis dari keseluruhan penilaian angket siswa yaitu:

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor
Tampilan	792	4,40
Penyajian materi	394	4,38
Kejelasan	747	4,15
Manfaat	634	4,22
Total Skor	2567	
Rata-rata skor keseluruhan	4,28	
Persentase	86%	
Kriteria	Sangat Layak	

Hasil penilaian angket siswa dari uji coba terbatas, maka didapatkan rata-rata skor keseluruhan yaitu 4,29 dan diperoleh persentase dari total skor keseluruhan yaitu 86%. Hasil persentase tersebut dikonversikan kedalam pengkategorian kriteria kelayakan sehingga didapat bahwa hasil penilaian uji coba terbatas oleh siswa termasuk kriteria Sangat layak. Namun terdapat beberapa saran dari para siswa agar gambar pelengkap lebih diperbesar lagi sedikit agar lebih jelas terlihat.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut maka hasil akhir dari produk yang dikembangkan peneliti yaitu berupa media diorama siklus air yang baik digunakan sebagai media pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus air. Pada produk akhir ini tidak banyak perubahan, yaitu memperbesar gambar pelengkap dan menambahkan buku penjelasan dan petunjuk penggunaan media diorama siklus air.



Gambar 2. Produk Akhir Media Diorama Siklus Air

Berikut merupakan hasil keseluruhan penilaian yang telah dilakukan dan diperoleh:

Tabel 6. Hasil Analisis Data Keseluruhan

Penilaian	Hasil Analisis Data Keseluruhan			
	Jumlah	Rata-rata	Persentase	Kriteria
Validasi Ahli Materi	67	4.47	89%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	95	4.75	95%	Sangat Layak
Angket Siwa/30 siswa	2567	4.28	86%	Sangat Layak

Selain dari data hasil analisis data keseluruhan penilaian diatas, terdapat data dari penelitian lain yang memperkuat penelitian ini. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraeni & Istianah (2017) tentang penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA materi daur air, didapat kesimpulan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang daur air dengan data hasil kognitif yang didapat yaitu siklus I 71,05% dan siklus II 81,57%. Hal itu dapat diartikan bahwa media diorama juga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dalam memahami materi daur air/ siklus air pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media diorama layak digunakan dalam pembelajaran IPA materi siklus air.

Berdasarkan dari penjelasan analisis data di atas dan penjelasan dari referensi penelitian lain, maka hasil keseluruhan penilaian atas media pembelajaran diorama siklus air berada di kategori layak. Dengan demikian secara keseluruhan baik dari ahli materi, ahli media, dan siswa menyatakan bahwa pengembangan media diorama siklus air pada mata pelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Gedong 01 Jakarta Timur dinyatakan telah "Layak".

KESIMPULAN

Merujuk kepada hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil temuan kesimpulan sebagai berikut: bahwa pengembangan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Gedong 01 layak digunakan. Berdaarkan hasil dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dikatakan layak dengan hasil validasi ahli materi yaitu rata-rata keseluruhan 4,47 dan persentase 89% dengan kategori kriteria sangat layak, validasi ahli media yaitu rata-rata keseluruhan 4,75 dan persentase 95% dengan kategori kriteria sangat layak, uji coba produk secara terbatas yaitu dengan rata-rata keseluruhan 4,28 dan 86% dengan kategori kriteria sangat layak.

REFERENSI

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, R., & Istianah, F. (2017). Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Daur Air Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1-11.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Atok, M. S., Romdanih, R., & Wulan, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Jual Beli menggunakan Model Contextual Teaching Learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Narut, Y. F., & Ntelok, Z. R. (2020). Pembelajaran IPA Berbantuan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIS Amanah Ruteng. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 4(2), 110-114.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widyaningsi, O., Yudha, C. B., & Nugrahen, D. C. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 143-156.
- Widyoko, E. P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.