

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA PADA MATA PELAJARAN
IPAS MATERI BENCANA ALAM KELAS V SD SWASTA
AL-WASHLIYAH 41 MEDAN**

***DEVELOPMENT OF DIORAMA MEDIA IN THE SUBJECT OF
NATURAL DISASTERS GRADE V PRIVATE ELEMENTARY
SCHOOL AL-WASHLIYAH 41 MEDAN***

Helva Roja Karina¹⁾, Siti Zahara H. Harahap²⁾.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality Medan Jl. Ngumban
Surbakti No. 18, Sempakata, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara, 20132,
Indonesia

081361324712, email: zahraharahapzh@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan, mendeskripsikan proses perancangan, menguji kelayakan, serta mengetahui keefektifan media Diorama pada mata pelajaran IPAS materi bencana alam di kelas V SD Swasta Al-Washliyah 41 Medan. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, yang cenderung monoton dan hanya memanfaatkan gambar atau bahan sederhana sehingga kurang mendukung pemahaman siswa secara optimal. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengembangan media Diorama dilakukan dengan memperhatikan dua aspek kualitas utama, yaitu validitas dan kepraktisan. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif dikumpulkan melalui lembar validasi dan angket respon. Proses perancangan produk disesuaikan dengan kebutuhan sekolah, kemudian dilakukan tahap produksi dengan menyusun indikator pembelajaran serta materi ke dalam media Diorama. Tahap akhir adalah evaluasi media oleh validator untuk menilai kelayakannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media pembelajaran IPAS berupa Diorama tergolong tinggi, khususnya dalam pembelajaran materi bencana alam. Hasil validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid, sedangkan validasi oleh ahli materi juga memperoleh persentase 93% dengan kategori valid. Uji kepraktisan oleh guru kelas V menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kategori praktis, dan respon siswa mencapai 92,4% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Diorama materi bencana alam yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Swasta Al-Washliyah 41 Medan.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Diorama.

ABSTRACT

This study aims to analyze the needs, describe the development design, determine the feasibility, and examine the effectiveness of Diorama media in the IPAS subject on natural disaster material for fifth-grade students at SD Swasta Al-Washliyah 41 Medan. The development of this media was motivated by the limited and monotonous learning media previously used, which mainly relied on pictures and simple materials, thus not optimally supporting students' understanding. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The development of the Diorama learning media focused on two main quality aspects, namely validity and practicality. Qualitative data were collected through interviews and observations, while quantitative data were obtained from validation sheets and questionnaires. The product was designed based on the school's needs, followed by the production stage, which involved organizing learning indicators and materials into the Diorama media. The final stage was evaluating the developed media through expert validation. The results indicated that the need for Diorama-based IPAS learning media was relatively high, especially in learning natural disaster material. The validation results from media experts showed a percentage of 93% categorized as very valid, while material experts also gave a 93% score categorized as valid. The practicality test conducted by the fifth-grade teacher resulted in 100% with a practical category, and students' responses reached 92.4% categorized as very practical. Therefore, the developed Diorama media for natural disaster material in IPAS learning at SD Swasta Al-Washliyah 41 Medan is considered valid and practical for classroom use.

Keywords: *Learning Media, Diorama.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses pendidikan yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta pengalaman peserta didik agar dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, belajar dan pembelajaran merupakan dua konsep yang memiliki keterkaitan erat dan tidak dapat dipisahkan. Proses pembelajaran berlangsung melalui interaksi antara guru dan peserta didik. Dalam interaksi tersebut, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara aktif. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dilaksanakan melalui komunikasi dua arah yang terarah, aktif, dan bermakna agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai secara optimal. Guru memiliki peranan penting dalam merencanakan, mengelola, melaksanakan, serta mengevaluasi kegiatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Trianto dalam Aprida Pane dan Muhammad Darwis Dasopang (2017:333) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh guru dalam membelajarkan peserta didik melalui pengarahan interaksi peserta didik dengan berbagai sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berdasarkan pandangan tersebut, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses interaksi aktif antara guru, peserta didik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Interaksi tersebut diarahkan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran melalui proses komunikasi yang efektif serta kegiatan belajar yang terencana.

Keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dipengaruhi oleh pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran memiliki bentuk dan karakteristik yang beragam serta terus mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Meskipun demikian, dalam praktik pembelajaran masih ditemukan berbagai permasalahan, seperti rendahnya antusiasme peserta didik, terbatasnya variasi media yang digunakan, serta kurang optimalnya kreativitas dalam pemanfaatan media pembelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi melalui pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nurhanifa Tamba yang dipublikasikan dalam Jurnal Media Ilmu (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Nurhanifa Tamba dalam Jurnal Ilmiah Aquinas (2020) menjelaskan bahwa pengintegrasian aspek teknologi, pedagogi, dan konten atau Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru sekolah dasar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, baik yang memanfaatkan teknologi maupun media visual konkret, memiliki peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Pada jenjang Sekolah Dasar, mata pelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam membantu peserta didik memahami berbagai fenomena yang terdapat di lingkungan alam maupun sosial. Pembelajaran IPAS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar yang

berkaitan dengan kehidupan nyata. Oleh sebab itu, pembelajaran IPAS perlu didukung dengan media yang mampu menyajikan konsep secara konkret sehingga materi yang bersifat abstrak maupun sulit diamati secara langsung dapat lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam penelitian pengembangan ini, materi yang dipilih adalah bencana alam pada kelas V Sekolah Dasar. Materi tersebut membutuhkan penyajian yang konkret dan kontekstual agar peserta didik mampu memahami bentuk, karakteristik, dampak, serta upaya mitigasi terhadap berbagai bencana alam.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Swasta Al-Washliyah 41 Medan, diperoleh informasi bahwa sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan menggunakan buku paket resmi sebagai salah satu sumber pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran masih ditemukan sejumlah kendala, khususnya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Media yang tersedia dan digunakan oleh guru masih terbatas pada gambar dua dimensi serta beberapa media sederhana yang dibuat menggunakan bahan seperti styrofoam. Kondisi tersebut menyebabkan penyajian materi belum sepenuhnya memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik.

Keterbatasan penggunaan media tersebut juga berdampak pada proses pembelajaran di kelas. Peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila hanya disajikan melalui gambar atau penjelasan secara verbal. Penggunaan media yang relatif monoton dan konvensional juga dapat menyebabkan peserta didik lebih mudah merasa bosan dan kurang termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media yang digunakan belum sepenuhnya mampu memberikan representasi konkret mengenai berbagai fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, guru juga masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan variatif. Keadaan tersebut berpotensi memengaruhi minat, motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Selain permasalahan penggunaan media, hasil observasi menunjukkan bahwa ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran masih terbatas. Keterbatasan fasilitas tersebut menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan alternatif media pembelajaran yang tidak sepenuhnya bergantung pada fasilitas teknologi, tetapi tetap mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada peserta didik. Media yang dikembangkan hendaknya memiliki karakteristik

sederhana, menarik, mudah digunakan, dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah, serta mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih jelas.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran berupa diorama. Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menggambarkan suatu keadaan, peristiwa, atau lingkungan dalam bentuk miniatur. Penggunaan diorama dinilai relevan dengan karakteristik pembelajaran IPAS karena mampu menghadirkan representasi suatu fenomena secara lebih konkret dan menarik. Melalui media diorama, peserta didik tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga dapat mengamati representasi objek dan peristiwa yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Penggunaan media diorama pada materi bencana alam diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual bagi peserta didik. Fenomena bencana alam yang sulit diamati secara langsung dapat divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi sehingga peserta didik memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang dipelajari. Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai peristiwa bencana alam, seperti banjir, gempa bumi, dan letusan gunung berapi. Visualisasi tersebut dapat membantu peserta didik memahami kondisi terjadinya suatu bencana, dampak yang ditimbulkan, serta berbagai tindakan yang dapat dilakukan sebagai bentuk mitigasi bencana.

Selain membantu memperjelas materi, penggunaan diorama juga berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Bentuknya yang konkret dan menarik memungkinkan peserta didik melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang disajikan. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati, bertanya, berdiskusi, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan berbagai fenomena yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi bencana alam.

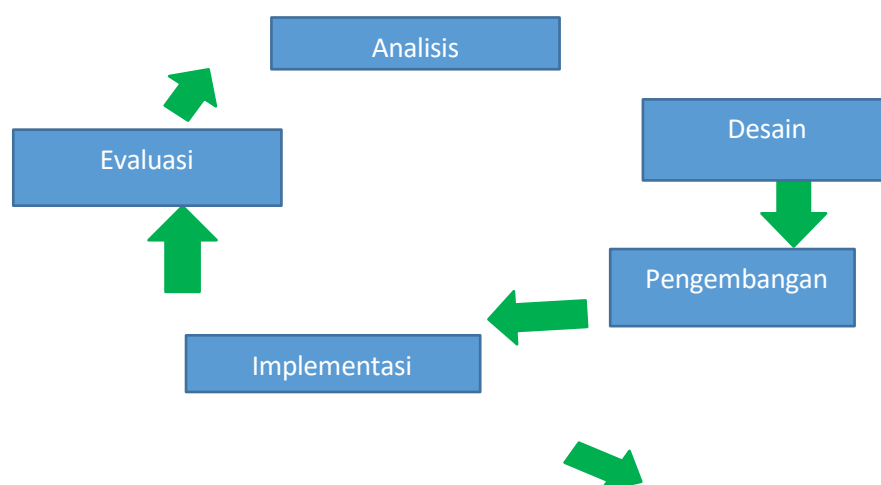
Pengembangan media diorama juga dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Media ini dapat dirancang dengan memanfaatkan bahan yang relatif sederhana dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan penyajian materi yang lebih konkret, visual, dan kontekstual, media diorama diharapkan mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan bermakna. Pengembangan media tersebut juga diharapkan dapat membantu peserta

didik memahami materi bencana alam secara lebih komprehensif serta menumbuhkan kesadaran mengenai pentingnya menjaga lingkungan dan memahami upaya mitigasi terhadap risiko bencana.

Berdasarkan uraian permasalahan dan kebutuhan pembelajaran tersebut, diperlukan suatu media yang dapat membantu guru menyajikan materi bencana alam secara lebih konkret sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Diorama pada Mata Pelajaran IPAS Materi Bencana Alam Kelas V SD Swasta Al-Washliyah 41 Medan T.P. 2025/2026.”**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pendekatan ini digunakan untuk menghasilkan maupun mengembangkan suatu produk yang selanjutnya dapat dikaji berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Menurut Richey dan Nelson (dalam Fayrus Abadi, 2022:2), penelitian pengembangan dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis. Jenis pertama menitikberatkan pada kegiatan perancangan dan evaluasi terhadap suatu produk atau program tertentu. Penelitian jenis ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tahapan dan proses pengembangan produk, sekaligus mengidentifikasi berbagai kondisi atau faktor yang dapat mendukung keberhasilan penerapan produk maupun program yang dikembangkan.



Gmbr 1 Lngkh-lngkh Pengembngn Bhn jr
Sumber : Fyrs bdi (2022)

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur. Setiap tahapan dalam model ini saling berkaitan sehingga dapat digunakan sebagai pedoman dalam proses pengembangan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, model ADDIE digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi bencana alam kelas V Sekolah Dasar.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang dilakukan untuk memperoleh berbagai informasi yang diperlukan dalam penelitian. Pengumpulan data bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di sekolah sekaligus memperoleh data yang dibutuhkan untuk menilai produk yang dikembangkan. Data yang diperoleh selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran diorama. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, lembar validasi, dan angket.

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara, observasi, serta komentar dan saran yang diberikan oleh validator. Validator dalam penelitian ini melibatkan guru kelas V Sekolah Dasar dan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Data berupa komentar, masukan, dan saran dari validator dianalisis secara deskriptif dan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi serta penyempurnaan terhadap media pembelajaran diorama pada materi bencana alam yang dikembangkan.

Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dalam bentuk skor hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif dalam penelitian ini mencakup data kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Tingkat kevalidan media diperoleh berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh dua orang dosen PGSD Universitas Quality Medan sebagai validator. Skor yang diperoleh dari lembar validasi selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media diorama yang dikembangkan.

Adapun data kepraktisan diperoleh melalui hasil angket respons guru dan peserta didik setelah media pembelajaran diorama digunakan pada tahap uji coba produk. Hasil angket

tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat kemudahan, kebermanfaatan, dan kepraktisan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil analisis data kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai dasar untuk menilai sekaligus menyempurnakan media pembelajaran diorama pada materi bencana alam kelas V Sekolah Dasar agar menghasilkan produk yang valid dan praktis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran diorama dalam penelitian ini dikembangkan melalui metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Kelima tahapan tersebut dilaksanakan secara sistematis sebagai dasar dalam menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan rangkaian proses pengembangan dan pengujian yang telah dilakukan, media diorama pada materi bencana alam dinyatakan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan aspek kevalidan dan kepraktisan.

Kevalidan media pembelajaran diorama ditentukan melalui proses validasi oleh para ahli yang mencakup ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi media dengan kurikulum yang berlaku, ketepatan konsep, kelengkapan dan kedalaman materi, serta kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, diperoleh persentase sebesar 93% yang termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi bencana alam yang disajikan melalui media diorama telah memiliki tingkat kesesuaian yang sangat baik dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran. Selain itu, materi yang disajikan dinilai memiliki ketepatan dan kelengkapan yang memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

Selanjutnya, validasi media dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari aspek desain dan tampilan. Penilaian mencakup beberapa komponen, antara lain daya tarik visual, kesesuaian penggunaan warna, kejelasan bentuk objek, proporsi objek yang ditampilkan, serta kemudahan media ketika digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, diperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat valid. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan dan penggunaannya. Visualisasi tiga dimensi yang terdapat pada media juga mampu memberikan gambaran yang lebih konkret mengenai materi bencana alam sehingga dapat mendukung penyampaian materi kepada peserta didik.

Selain ditinjau berdasarkan aspek kevalidan, media diorama juga dianalisis berdasarkan tingkat kepraktisannya. Kepraktisan media diketahui melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media diorama diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil angket respons guru, diperoleh persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama dinilai mudah digunakan serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bencana alam kepada peserta didik. Media yang dikembangkan juga dinilai dapat mendukung keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, dari sudut pandang guru, media diorama dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang praktis dalam pembelajaran IPAS.

Hasil penilaian kepraktisan dari peserta didik juga menunjukkan respons yang positif. Berdasarkan hasil pengolahan angket respons peserta didik, diperoleh persentase sebesar 92,4% dengan kategori sangat praktis. Persentase tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media diorama mendapatkan penerimaan yang sangat baik dari peserta didik. Tampilan visual tiga dimensi yang terdapat pada diorama membantu peserta didik memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai fenomena bencana alam yang dipelajari. Penggunaan media tersebut juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik karena peserta didik dapat mengamati representasi fenomena bencana alam secara langsung melalui objek tiga dimensi yang tersedia. Temuan penelitian ini memiliki keterkaitan dengan hasil penelitian terdahulu mengenai penggunaan media diorama pada jenjang sekolah dasar. Penelitian Siregar (2020) menunjukkan bahwa media diorama yang digunakan dalam pembelajaran IPS memperoleh tingkat validitas sebesar 95% dan tingkat kepraktisan sebesar 93%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan diorama dapat membantu menyajikan konsep yang bersifat abstrak ke dalam bentuk visual tiga dimensi sehingga materi pembelajaran menjadi lebih konkret bagi peserta didik.

Hasil yang serupa juga ditemukan dalam penelitian Putri dan Handayani (2021) pada pembelajaran IPA. Penelitian tersebut memperoleh hasil validasi media sebesar 96%, sedangkan respons peserta didik mencapai 90% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat mendukung peningkatan ketertarikan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang berkaitan dengan fenomena alam. Selanjutnya, penelitian Nasution (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memperoleh respons guru sebesar 98% dan respons peserta didik sebesar 91%. Hasil tersebut semakin memperkuat bahwa media diorama dapat diterima dengan baik oleh

guru maupun peserta didik karena memiliki tampilan yang menarik dan relatif mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

Jika dibandingkan dengan beberapa penelitian terdahulu tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan kecenderungan yang relatif konsisten. Persentase validasi materi dan media yang masing-masing mencapai 93%, respons guru sebesar 100%, serta respons peserta didik sebesar 92,4% menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang tinggi. Kesamaan temuan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya memberikan penguatan bahwa media diorama dapat digunakan sebagai media visual tiga dimensi untuk mendukung pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Penggunaan media diorama pada materi bencana alam juga memiliki relevansi dengan karakteristik pembelajaran IPAS yang menekankan keterkaitan materi dengan berbagai fenomena yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari. Materi mengenai bencana alam membutuhkan visualisasi yang dapat membantu peserta didik memperoleh gambaran mengenai suatu peristiwa yang tidak memungkinkan untuk diamati secara langsung di dalam kelas. Melalui media diorama, fenomena tersebut dapat direpresentasikan dalam bentuk tiga dimensi sehingga materi menjadi lebih konkret dan mudah diamati. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengalaman belajar melalui kegiatan pengamatan terhadap objek yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil pengembangan dan pengujian produk, media pembelajaran diorama pada materi bencana alam dapat dinyatakan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis. Hasil validasi para ahli menunjukkan bahwa media telah memenuhi kelayakan dari aspek materi maupun media, sedangkan hasil respons guru dan peserta didik menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara praktis dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, media diorama yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran IPAS materi bencana alam pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Meskipun memperoleh hasil penilaian yang sangat baik, media diorama yang dikembangkan masih memiliki sejumlah keterbatasan. Proses pembuatan media membutuhkan ketelitian, kreativitas, dan kesabaran karena setiap objek perlu dirancang dan disusun secara detail agar mampu merepresentasikan fenomena yang dipelajari. Selain itu, proses pembuatan diorama membutuhkan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan beberapa media pembelajaran sederhana lainnya. Media tiga dimensi juga memerlukan perhatian dalam

penyimpanan dan pemeliharaan agar bentuk serta komponen yang terdapat di dalamnya tidak mudah mengalami kerusakan.

Terlepas dari keterbatasan tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Kemampuannya dalam menyajikan materi bencana alam melalui visualisasi tiga dimensi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media untuk mendukung proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi bencana alam kelas V Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, penilaian terhadap media pembelajaran diorama dilakukan dengan memperhatikan dua aspek utama, yaitu kevalidan dan kepraktisan produk. Berdasarkan hasil analisis data yang telah diperoleh, kesimpulan penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

Media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi Bencana Alam kelas V SDS Al-Washliyah 41 Medan dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh validator media memperoleh persentase sebesar **93%** dengan kategori sangat valid. Sementara itu, hasil validasi materi juga memperoleh persentase sebesar **93%** dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan, baik ditinjau dari aspek media maupun kesesuaian materi yang disajikan.

Ditinjau dari aspek kepraktisan, media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi Bencana Alam kelas V SDS Al-Washliyah 41 Medan juga memperoleh kategori **sangat praktis**. Hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase sebesar **92,4%** dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar **100%** dengan kategori sangat praktis. Perolehan tersebut menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dan memperoleh respons yang sangat baik dari guru maupun peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan hasil uji kevalidan dan kepraktisan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi Bencana Alam kelas V

SDS Al-Washliyah 41 Medan memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, A. (2019). *Media Pembelajaran dan Klasifikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Conant, J. (2016). *Science and Education: A Conceptual Framework*. Yogyakarta: Pustaka Referensi.
- Eko, T. (2018). Pengembangan media diorama materi pokok kenampakan alam pada tema benda-benda di sekitar kita untuk kelas V. *Jurnal Pendidikan*, 01(09).
- Fayrus, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R&D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo.
- Fikri, H., & Ade. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan*.
- Hamzah, P. (2022). *Media Pembelajaran*. Gunungsitoli: UNM Press.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2024). *Instructional Media and Technologies for Learning*, 90, 78–91.
- Kristanto, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya.
- Maryati, S., Ferianto, A., Suryana, T., Makbul, M., & Munafiah, I. (2024). *Research and Development in Education*. Ponorogo: IAIN Ponorogo Press, 102, 35–45.
- Miarso, Y., dkk. (2024). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munadi, Y. (2022). *Media Pembelajaran*.