



**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SIKLUS AIR MATA
PELAJARAN IPA KELAS V UPT SD NEGERI
065011 MEDAN SELAYANG
T.P 2024/2025**

***DEVELOPMENT OF WATER CYCLE DIORAMA IN SCIENCE
SUBJECT CLASS V UPT SD NEGERI 065011 MEDAN
SELAYANG ACADEMIC
YEAR 2024/2025***

Romualdo Sigalingging⁽¹⁾, Srie Faizah Lisnasar⁽²⁾, Muhammad Daliani⁽³⁾, ⁽¹⁾²⁾³⁾
Universitas Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾ Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-
Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾romualdosigalingging@gmail.com,
⁽²⁾faizahsrie2502@gmail.com, ⁽³⁾mddaniboys@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran Diorama mata Pelajaran IPA materi Siklus Air kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang. Jenis penelitian ini adalah pengembangan atau Research and Development dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian telah dilaksanakan di SD Negeri 065011 Medan Selayang. Subjek penelitian ini adalah sekolah SD Negeri 065011 Medan Selayang kelas V yang berjumlah 27 orang. Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dilihat dari keseluruhan validator berupa lembar validasi dengan nilai rata-rata 93,90% dan termasuk kategori “sangat valid” serta kepraktisan dapat dilihat dari angket respon guru terhadap media pembelajaran Diorama menunjukkan hasil validasi yaitu 96,78% dan dinyatakan “sangat praktis”, Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran Diorama yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Diorama, Pengembangan, Siklus Air

ABSTACT

This study aims to determine the level of validity and practicality of the development of Diorama learning media for Science subjects for Water Cycle material class V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang. This type of research is development or Research and Development with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research has been carried out at SD Negeri 065011 Medan Selayang. The subject of this study is SD Negeri 065011 Medan Selayang class V which totals 27 people. The results of the study showed that the validity was seen from the entire validator in the form of a validation sheet with an average score of 93.90% and included in the category of "very valid" and practicality can be seen from the



questionnaire of the teacher's response to the Diorama learning media showing a validation result of 96.78% and stated to be "very practical", The conclusion of this study is that the Diorama learning mediawhich was developed was declared valid and practical in its use in the learning process.

Keywords: Diorama, Development, Water Cycle

PENDAHULUAN

Pendidikan sains di tingkat dasar, khususnya pada kelas V SD, memainkan peran penting dalam membentuk pemahaman dasar siswa tentang fenomena alam, termasuk siklus air. Namun, banyak siswa yang kesulitan memahami konsep Abstrak seperti siklus air, yang melibatkan berbagai proses fisik yang tidak selalu dapat dilihat secara langsung. Media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi konsep tersebut. Diorama sebagai media pembelajaran visual memiliki potensi untuk memperjelas gambaran tentang siklus air, menggabungkan elemen visual dan kinestetik yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Banyak sekolah dasar, menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif masih terbatas. Banyak guru yang kurang terampil dalam mengembangkan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan media Diorama Siklus Air yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami proses Siklus Air secara keseluruhan. Media Diorama ini, diharapkan siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis, tetapi juga dapat melihat dan merasakan proses siklus air secara nyata. Selain itu, Diorama ini juga dapat menjadi alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dan kreatif dalam mengeksplorasi materi sains.

Melalui wawancara pada tanggal 4 September 2024 dengan guru kelas V UPT SDN 065011 Medan Selayang, dalam proses pembelajaran IPA materi siklus air masih didominasi dengan metode ceramah dan menggunakan media masih berupa karton sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Hal tersebut terjadi karena belum adanya inovasi media pembelajaran benda konkret dan lebih banyak menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar. Kurangnya waktu dalam pembelajaran, sehingga siswa belum bisa mengeksplorasi materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran lebih terpusat pada guru sehingga hanya beberapa siswa yang aktif dan bertanya. Dalam hal ini pembelajaran masih menggunakan media media sederhana, pemanfaatan media masih didominasi media seperti papan tulis, grafik, bagan, dan gambar.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media Diorama materi siklus air. Media Diorama siklus air berjenis tiga dimensi (3D) yang inovatif dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami proses terjadinya sirkulasi air di alam. Media yang dikembangkan terdiri dari ilustrasi fenomena pada proses siklus air. Seperti ilustrasi lautan menggunakan air yang mengalami penguapan, kemudian mengembun membentuk titik-titik air, dan menetes sebagai hujan. Selain itu media Diorama siklus air membantu siswa dalam melakukan aktivitas saintifik diantaranya mengamati, melakukan percobaan, dan mendiskusikan terhadap



pengamatan yang telah di lakukan. Sekolah difasilitasi oleh pemerintah dengan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pada mata pelajaran itu sendiri. Namun, tidak satupun guru atau pegawai yang menyentuh media tersebut. Guru bukanlah tidak mau menggunakan media itu tetapi mereka tidak diajarkan langsung bagaimana cara menggunakan media tersebut. Media Siklus Air yang telah ada di beberapa sekolah sekarang ini yaitu Media Diorama Siklus Air. Berdasarkan hal itu, peneliti tertarik mengembangkan media gambar untuk pembelajaran tersebut dengan membuat Diorama Siklus Air. Agar semua guru akan merancang dan membentuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada materi yang akan disampaikan dikelas.

BAHAN DAN METODE

Perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi adalah semua bagian dari penelitian ini. Subjek penelitian ini adalah UPT SD Negeri 056011 Medan Selayang kelas V SD yang berjumlah 27 orang. Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi objek penelitian adalah pengembangan media pembelajaran diorama.

Pada tahap perancangan ini mulai dilakukan dengan kerangka acuan yaitu sebagai berikut: 1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa. 2) Menentukan jenis media yang akan digunakan dalam materi tersebut. 3) Membuat rancangan atau gambaran dari media yang akan digunakan. 4) menentukan alat dan bahan untuk pembuatan media pembelajaran yang mudah dicari. Pada tahap ini juga peneliti akan membuat instrumen penilaian hasil belajar materi Siklus Air yang menggunakan media pembelajaran dan tidak menggunakan media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil validasi oleh validator materi, validator media:

1. Penilaian angket oleh validator materi:

Hasil penelitian berupa data kuantitatif oleh validator materi yaitu ibu Rupina Magdalena Br Tarigan S.P.d.,M.Pd dengan perolehan rata – rata persentase 91,66% dari rata-rata persentase maksimal 100% dan dapat dikategorikan bahwa pengembangan produk media pembelajaran Diorama termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan hanya perlu sedikit revisi. (Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran). Adapun penilaian kauntitatif berupa saran dan komentar dari validator materi yaitu: Materi ini layak dan sudah bagus untuk digunakan dalam melaksanakan penelitian.

$$1 = \frac{s}{sh} \times 100\%$$

$$1 = \frac{55}{60} \times 100\%$$

$$1 = 91,66$$

2. Penilaian angket oleh validator media:

Hasil penilaian berupa data kuantitatif oleh validator media yaitu Bapak Irwansyah S.Pd.,M.Pd dengan perolehan rata - rata persentase 96,15% dari rata - rata persentase maksimal 100% dan dapat dikategorikan bahwa pengembangan produk media pembelajaran Diorama termasuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan.(Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran).

$$2 = \frac{s}{sh} \times 100\%$$

$$2 = \frac{50}{52} \times 100\%$$



2= 96,15

Agar diketahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan Langkah selanjutnya dari pengembangan ini yaitu membuat instrument validasi ahli yang merupakan isian angket yang dinilai oleh masing-masing Validator yang terdiri dari 2 Dosen Universitas Quality Medan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan atau di terapkan kepada siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang yang dipilih peneliti sebagai subjek penelitiannya. Dari kedua validator tersebut peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualitas yang baik dari segi tampilan, segi desain serta kesesuaian kebutuhan siswa dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA. Rekap itulasi dari hasil kedua validator yang mencakup aspek materi dan desain terhadap produk pengembangan media pembelajaran oleh peneliti terdapat pada tabel 4.3 berikut ini:

Tabel 4 4 Hasil Rata-Rata Validasi Terhadap Produk Peneliti

No	Validator	Rata-rata
1	Rupina Magdalena Br Tarigan S.Pd.,M.Pd	91,66%
2	Irwansayah S.Pd.,M.Pd	96,15%
Jumlah		93,90%

$$Me = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

$$Me = \frac{\sum 91,66 + 96,15}{2} \times 100\%$$

$$Me = 93,90\%$$

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata keseluruhan adalah 93.90% dengan kriteria sangat valid. Dikatakan sangat valid karena terlihat dari hasil yang diperoleh oleh validator 1 dengan nilai 91,66% dan validator 2 dengan nilai 96,15%. Maka dengan demikian produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA disekolah dan tidak perlu revisi.

Cara untuk mengetahui kepraktisan dilakukan uji coba lapangan melalui angket respon guru terhadap media pembelajaran diorama yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan dengan wali kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang Tahun Ajaran 2024/2025. Berikut data hasil dari angket respon guru terhadap media pembelajaran diorama yang dikembangkan oleh peneliti:

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 96,87% sehingga produk yang dikembangkan sudah bisa digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran IPA materi Siklus Air kelas V SD dapat dikatakan sangat praktis dan tidak perlu revisi lagi. Peneliti juga membuat lembar wawancara untuk melihat bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ternyata media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran, terlebih lagi pada pemahaman siswa dalam



menangkap materi yang disampaikan. Dapat di simpulkan bahwa Media Diorama merupakan alat yang efektif untuk visualisasi dan pemahaman konsep-konsep pembelajaran yang kompleks, serta untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Namun, penggunaannya harus dipertimbangkan dengan cermat untuk memastikan bahwa kelebihan tersebut dimaksimalkan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan peneliti pengembangan, dengan menggunakan pengembangan (Research and Development) maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama yang dikembangkan peneliti untuk digunakan sebagai media pembelajaran IPA materi Siklus Air dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Maka diperoleh Kesimpulan sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan media pembelajaran diorama dikembangkan peneliti dilihat dari hasil keseluruhan penilaian dari validator yaitu validator media dan validator materi diperoleh persentase rata-rata 93,90% dengan kriteria “sangat valid”.
2. Tingkat kepraktisan media pembelajaran diorama yang dikembangkan peneliti dilihat dari angket respon guru dan angket respon siswa kelas V UPT SD Negeri 065011 Medan Selayang. Maka diperoleh persentase rata-rata. Angket respon guru sebesar 96,87% dan angket respon siswa sebesar 93,75%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kriteria “Sangat praktis”.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran dalam Era Digital*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Amin, M. (2022). *Pendidikan IPA di Era Digital: Perspektif dan Implementasi*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Aminah, S. (2024). *Inovasi Media Pembelajaran: Diorama dan Penerapannya di Kelas*. Jakarta: Penerbit Lembaga Penelitian Pendidikan Indonesia.
- Aminah, Siti. (2023). *Pemahaman Konsep Ilmiah dan Motivasi Penelitian dalam Pendidikan IPA*. Bandung: Penerbit Cendekia. Hal. 30-45.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2020). *Media Pembelajaran: Suatu Pendekatan Baru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Djati, H. I. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka*.
- Fauzi, A. (2022). *Diorama sebagai Media Kreatif dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hadi, Asrul. (2021). *Pengembangan Keterampilan Berpikir Kritis dan Analitis dalam Pembelajaran IPA*. Jakarta: Penerbit Edukasi. Hal. 45-60.
- Hadi, R. (2022). *Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. Yogyakarta: Penerbit Eduka.
- Hilman, A., & Dewi, R. (2021). *Pemilihan Media Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: Penerbit Edukasi.



- Maemunah, S. (2021). Fungsi dan Strategi Pembelajaran IPA di Sekolah Menengah Pertama. Bandung: Penerbit Cendekia.
- Masyitoh, S. (2023). Ilmu Pengetahuan Alam dalam Konteks Pendidikan dan Penerapannya. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Mujiono, E., & Sarah, N. (2021). Media Pembelajaran dan Implementasinya. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Mujiono, M., & Sarah, L. (2021). Strategi Pemilihan Media dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.
- Mulyadi, A. (2023). Media Pembelajaran sebagai Sarana Pengayaan Pengalaman Belajar. Bandung: Penerbit Ilmu Pendidikan.
- Mulyani, S. (2021). Penggunaan Diorama dalam Pembelajaran Visual. Yogyakarta: Penerbit Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mulyani, S. (2023). Strategi Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan Modern. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, M. S. (2021). Pendidikan dan Media Pembelajaran: Pendekatan Interaktif. Pengertian penelitian pengembangan
- Pranata, R. (2023). Teknologi Pendidikan dan Media Digital: Konsep dan Implementasi. Yogyakarta: Penerbit DEF.
- Purnomo, Joko. (2023). Inovasi dalam Media Pembelajaran. Surabaya: Cerdas Media.
- Purnomo, Joko. (2023). Inovasi dan Evaluasi dalam Pendidikan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purnomo, Joko. (2023). Inovasi Media Pembelajaran dalam Era Digital. Bandung: Alfabeta.
- Rahman, Prof. Abdul. (2022). Keterampilan Eksperimen dan Relevansi IPA dalam Konteks Lingkungan dan Teknologi. Yogyakarta: Penerbit Ilmu Alam.
- Ridwan, H. M. R. S. (2021). Pendidikan IPA: Konsep dan Implementasi. Jakarta: Penerbit Educare.
- Sa'dun Akbar. 2013. Instrumen Remaja Rosdakarya. Perangkat Pembelajaran. Bandung: Sagala, S. (2021). Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi. Jakarta: Bumi Aksara.
- Santoso, A. (2023). Inovasi dalam Pembelajaran IPA: Teori dan Praktik. Yogyakarta: Penerbit Edukatif.
- Sari, N. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Sudjana, N. (2022). Dasar-Dasar IPA untuk Pendidikan. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV. Alfabet.
- Suyanto. (2021). Media Pembelajaran: Konsep dan Implementasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto. (2021). Strategi dan Media Pembelajaran (Edisi Revisi). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Suyanto. (2021). Strategi Pengajaran dan Evaluasi Produk Pendidikan. Bandung: Alfabeta.