



**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATA
PELAJARAN IPA MATERI TATA SURYA
KELAS IV SD SWASTA MASEHI
BERASTAGI**

**DEVELOPMENT OF DIORAMA PRODUCT SCIENCE
LESSONS IN SOLAR SYSTEM MATERIALS CLASS
IV PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL IN
MASEHI BERASTAGI**

Teriani Septiana Tarigan¹⁾

¹⁾Mahasiswa prodi PGSD, FKIP, Universitas Quality

Jl. Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Sumatera Utara, 20132, Indonesia

Yhaniseptiana@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini terdiri dari (1) untuk mengetahui kevalidan produk dalam Pengembangan Media Diorama mata Pelajaran IPA materi Tata Surya di Kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi T.P 2023/2024; (2) Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media diorama mata Pelajaran IPA materi Tata Surya di Kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi T.P 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVB SD Swasta Masehi Berastagi berjumlah 39 Siswa, dengan sampel skala kecil 6 Siswa. Jenis penelitian ini adalah dengan *Research and Development* (R&D) model ADDIE. Teknik pengumpulan data digunakan dengan angket, wawancara, dan dokumentasi. Setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil validasi oleh dosen validator tentang pengembangan media diorama materi Tata Surya diperoleh nilai validasi dari dosen desain yaitu, 97,05%, dengan kategori sangat valid, dari validasi dosen materi yaitu, 97,05% dengan kategori sangat valid. Sedangkan analisis data terhadap keefektifan oleh siswa kelas IVB yaitu 93,67% yang dengan kategori sangat efektif.

Kata Kunci: *Berbasis Diorama, Pengembangan Produk, Materi IPA*

ABSTRACT

The objectives of this research consist of (1) to determine the validity of the product in the development of Diorama Media for Science Subjects on the Solar System in Class IV of the Private Elementary School Masehi Berastagi T.P 2023/2024; (2) To determine the effectiveness of developing diorama media for science subjects on the Solar System in Class IV of the Private Elementary School Masehi Berastagi T.P 2023/2024. The population in this study was all class IVB students at Masehi Berastagi Private Elementary School totaling 39 students, with a small scale



sample of 6 students. This type of research is the Research and Development (R&D) ADDIE model. Data collection techniques were used using questionnaires, interviews and documentation. After analyzing the data on the research results, validation results were obtained by the validator lecturer regarding the development of the Solar System diorama material media. The validation value from the design lecturer was obtained, namely, 97.05%, with a very valid category, from the material lecturer's validation, namely, 97.05% with very valid category. Meanwhile, data analysis of effectiveness by class IVB students was 93.67% in the very effective category.

Keywords: DEVELOPMENT OF DIORAMA, PRODUCT SCIENCE LESSONS IN SOLAR SYSTEM MATERIALS

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) hendaknya menjadi sarana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta sebagai program kerja untuk lebih mengembangkan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan sehingga anak dapat mengeksplorasi dan memahami alam lingkungan secara ilmiah. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang bahasa utamanya adalah alam dan segala isinya.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara sistematis dalam mengeksplorasi alam, sehingga sains bukan sekedar penguasaan suatu kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep atau prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengetahui lebih jauh tentang dirinya dan alam sekitar serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran berfokus pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan keterampilan eksplorasi ilmiah dan pemahaman terhadap lingkungan alam.

Menurut Prastowo (2015:2) Diorama merupakan suatu model yang berbentuk miniatur gambar tiga dimensi, dimana diorama digunakan untuk



mewakili suatu pemandangan nyata. Biasanya diorama ini terdiri dari figur-figur benda (objek) yang diletakkan di atas panggung dengan latar belakang yang indah, yang diadaptasi untuk pertunjukan tersebut. Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Keberhasilan pengajaran sangat ditentukan oleh kegiatan pendidikan di sekolah, dimana keberhasilan tujuan pendidikan sangat bergantung pada pembelajaran yang berlangsung di kelas, yang direncanakan guru untuk mempersiapkan siswa dalam pembentukan sikap, keterampilan, kemampuan dan pengetahuan.

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia dan Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh pendidik melalui bimbingan, pengajaran dan latihan untuk mewujudkan suasana belajar Sekolah memberikan pelajaran IPA yang berfokus pada alam, tetapi ada juga siswa yang tidak tertarik pada pelajaran IPA akibatnya ada kebutuhan ada inovasi dalam pembuatan Media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan kepala sekolah dan guru kelas IV SD Swasta Masehi di Berastagi Kabupaten Karo bahwa dikelas IV Menggunakan Kurikulum Merdeka yang merupakan program dengan muatan pembelajaran yang lebih beragam dan optimal sehingga siswa mempunyai waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat keterampilan dan kemampuannya. Selain itu, dilaporkan kevalidan bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPA, guru masih menggunakan bahan yang berbasis media karton, media tersebut kurang menarik sehingga mengakibatkan rendahnya rasa percaya diri siswa pada pembelajaran IPA. Untuk mengatasi permasalahan diatas diperlukan perubahan yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mengatasi permasalahan tersebut dan diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran tersebut. Penulis mengembangkan media pembelajaran sebagai solusi dari permasalahan. Media yang akan dipilih adalah Media berbasis Diorama. Pemilihan media berbasis Diorama ini dikembangkan melalui Styrofoam.

Dengan menggunakan pengembangan Media diorama materi Tata Surya dapat menarik perhatian siswa agar fokus pada materi yang dipelajari sehingga



proses pembelajaran menjadi menarik, serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa terhadap suatu peristiwa atau kejadian. Oleh karena itu penggunaan media diorama sangat bermanfaat bagi siswa. Media Diorama mengajarkan siswa untuk menemukan sendiri jawaban atas suatu permasalahan dengan melihat gambar-gambar yang ada di media. Dan pembelajaran ini berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.

KAJIAN TEORI

Metode penelitian dan pengembangan yang sering disingkat (R&D) mempunyai pengertian yang sama dengan metode penelitian pengembangan. Sugiyono menyatakan metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut dalam (Aswaja et al. 2017:8). Sukmadinata berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Berdasarkan kedua ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu metode penelitian yang menciptakan suatu produk dalam bidang spesialisasi tertentu, yang diikuti dengan sejumlah produk sampingan dan efektivitas produk tersebut.

(Asim et al, 2013:20) menyatakan bahwa penelitian pengembangan pembelajaran adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dari berbagai pengertian tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa Penelitian pengembangan di bidang pendidikan merupakan salah satu jenis Penelitian untuk menghasilkan produk jasa Pembelajaran dimulai dengan analisis pengembangan produk, review produk, review produk dan distribusi (populer).

Media Diorama merupakan penyajian tiga dimensi yang menggabungkan berbagai material, baik simbolis maupun nyata, seperti gambar spesimen, dan seringkali menggunakan cahaya pantulan untuk menampilkan efek sudut yang terlihat alami dalam (Atika et al 2022:2). Penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, yaitu untuk membangkitkan motivasi



siswa terhadap materi yang dipelajarinya, dan tidak menimbulkan rasa bosan pada siswa ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo tahun ajaran 2023/2024. Alasan peneliti memilih lokasi SD Swasta Masehi Berastagi karena rendahnya prestasi siswa dalam pembelajaran IPA menyebabkan siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu alasan peneliti memilih lokasi tersebut dikarenakan berdekatan dengan lokasi KKN. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di semester genap pada Tahun 2023/2024. Populasi penelitian ini meliputi seluruh siswa yang ada di kelas. IV SD Swasta Masehi Berastagi Kabupaten Karo yang terdiri dari 1 kelas dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 39 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan sampel total dimana seluruh populasi dipilih sebagai sampel dan jumlah keseluruhan populasi sebanyak 39 siswa.

Penelitian yang dilakukan penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D), bertujuan untuk mengembangkan media baru atau menyempurnakan Media yang sudah ada. peneliti menggunakan media diorama mata pelajaran IPA materi Tata Surya kelas IV Sd Swasta Masehi Berastagi.

Tabel 1. Model Pengembangan ADDIE

Fase Rancangan Instruksional	Aktivitas rancangan objektif
Analisis	• Isi • Pebelajar dan pembelajar • Kebutuhan instruksional • Hasil Instruksional
Desain	• Tujuan Instruksional • Analisa Tugas • Kriteria Tugas
Development (Pengembangan)	• Mengembangkan Materi dan produk
Implementasi	• Guru menyampaikan dan mengarahkan • Siswa menerima dan mendapatkan pengetahuan • Fokus pada pencapaian secara objektif
Evaluasi	• Guru memberikan arahan kepada siswa agar mengisi lembar angket respon kepada siswa • Guru memberikan arahan kepada peneliti agar memperbaiki desain pada pengembangan media diorama mata pelajaran IPA materi Tata Surya

Dalam Implementasinya bisa dikatakan bahwa peneliti bisa mengembangkan penelitian pengembangan ini berdasarkan kebutuhan yang ingin diperoleh. Namun, tetap harus memperhatikan jenis penelitian yang akan diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan hasil laporan dari penelitian Pengembangan media diorama mata pelajaran IPA materi Tata Surya kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024. Sebelum



melaksanakan penelitian, peneliti meminta ijin terlebih dahulu kepada Kepala Sekolah dan Guru Kelas IV B SD Swasta Masehi Berastagi. Objek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV B SD Swasta Masehi Berastagi yang terdiri dari 1 kelas dan berjumlah 39 siswa.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan penelitian model ADDIE ada 5 Tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap development (pengembangan), tahap implementasi, dan tahap Evaluasi). Berdasarkan Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. *Analyze* (Tahap Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan peneliti adalah analisis. Tahap analisis ini peneliti akan melakukan wawancara kepada guru kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi pada tanggal 8 september 2023. Tujuan dari pada peneliti melakukan wawancara ke guru untuk mengetahui cara belajar guru, model pembelajaran yang guru gunakan di kelas IV tersebut

2. *Design* (Desain)

Langkah kedua adalah desain, peneliti telah merancang media pembelajaran berbasis diorama dikelas IVB SD Swasta Masehi berastagi sesuai dengan mata pelajaran IPA materi Tata Surya . Berikut merupakan tampilan dari desain media pembelajaran sebelum dikembangkan:

- a. Tampilan Media Pembelajaran yang ada di SD Swasta Masehi Berastagi



- b. Tampilan Media Pembelajaran yang di revisi oleh ahli validator Media sebelum diuji coba ke peserta didik.



- c. Tampilan Media Pembelajaran yang sudah di validasi oleh Validator media dan dapat diuji coba ke peserta didik di SD Swasta Masehi Berastagi





3. Development (pengembangan)

Tahap Development merupakan tahap pembuatan media pembelajaran serta memvalidasinya. Terdapat langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pengembangan ini diantaranya, tahap pembuatan media, peneliti membuat media Diorama yang telah diujicoba ke peserta didik dalam melakukan penelitian. Pembuatan media diorama ini sesuai dengan desain awal yang sudah dibuat dan telah peneliti kembangkan menjadi media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang dibuat ini sesuai dengan kompetensi dasar, Tahap selanjutnya adalah uji coba media diorama telah dilaksanakan di SD Swasta Masehi Berastagi telah diketahui Keefektif dan kevalidan produk..

4. Implementation (implementasi)

Pada tahap ini peneliti telah melakukan uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar yang melibatkan peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik dan kemenarikannya terhadap media pembelajaran berbasis diorama materi tata surya.

5. Evaluation (evaluasi)

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Ada beberapa hal yang harus dilakukan dalam tahap evaluasi. Setelah memperbaiki media berdasarkan saran dari validator, peneliti telah mempresentasikan media pembelajaran berbasis Diorama kepada validator. Validator akan memeriksa kembali dan peneliti telah memberikan lembar validasi kepada validator untuk diisi oleh validator untuk mengetahui kevalidan produk yang dikembangkan sehingga dapat dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menarik. Setelah dinyatakan layak oleh validator, maka produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat diterapkan di kelas IVB SD Swasta Masehi Berastagi sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dinyatakan layak dan telah diujicobakan

Hasil Validator

Validator Media (produk)

Validator media (produk) yaitu media pembelajaran berbasis diorama adalah Bapak Jainal *Togatorop*, S.Pd., M.Pd, Peneliti memilih Bapak Jainal *Togatorop*, S.Pd., M.Pd, sebagai validator media karena dari hasil observasi peneliti dengan pencarian data dosen di website PDDikti dan menelusuri riwayat mengajar beliau, beliau mengajar mata kuliah media pembelajaran.. Diperkuat dengan hasil observasi oleh peneliti di website PDDikti dengan menelusuri riwayat mengajar beliau. Validator membantu mahasiswa untuk membuat produk yang baik untuk dikembangkan dan digunakan disekolah,

Berikut ini adalah hal-hal yang direvisi berdasarkan pendapat validator media:

A. Revisi Validasi Media

Peneliti diminta untuk memperbaiki tampilan dari media pembelajaran berbasis Diorama materi Tata Surya dan merapikan tampilan yang ada pada produk. Validator media juga meminta agar media pembelajaran berbasis Diorama materi Tata Surya ditambahkan hiasan agar terlihat lebih menarik.



Gambar Sebelum revisi



Gambar sesudah revisi

Tabel 2. Hasil Angket Sebelum Revisi

NO	Jenis Angket Validasi	Nama Validator	Skor Maksimal	Skor Yang diperoleh	Persentase Validator
1	Validasi ahli media	Jainal Togatorop, S.Pd., M.Pd,	40	32	80
		Total	40	Rata- rata Skor	80

Tabel 3. Hasil Angket Sesudah Revisi Validator Media

NO	Jenis Angket Validasi	Nama Validator	Skor Maksimal	Skor Yang diperoleh	Persentase Validator
1	Validasi ahli media	Jainal Togatorop, S.Pd., M.Pd,	40	39	97,5%
		Total	40	Rata- rata Skor	97,5%

Tabel 4. Hasil Angket Sebelum Revisi

NO	Jenis Angket Validasi	Nama Validator	Skor Maksimal	Skor Yang diperoleh	Persentase Validator
1	Validasi ahli materi	Dr. Frikson Jony Purba, S.Si., M.Pd	40	35	87,5%
		Total	40	Rata- rata Skor	87,5%



Tabel 5. Hasil Angket Sebelum Revisi

No	Jenis Angket Validasi	Nama Validator	Skor Maksimal	Skor Yang Diperoleh	Persentase Validator
1	Validasi ahli materi	Dr. Frikson Jony Purba, S.Si., M.Pd	40	39	97,5%
		Total	40	Rata- rata Skor	97,5%

Tabel 6. Kriteria Keefektifan Produk

SKOR PRESENTASE	KATEGORI
81,00% - 100%	Sangat Valid
61,00% - 80,00%	Valid
41,00% - 60,00%	Cukup Valid
21,00% - 40,00%	Kurang Valid
0,00% - 20,00 %	Sangat Tidak Valid

Berdasarkan dari penilaian validator yang didapatkan dengan nilai rata-rata skor adalah 97,5% dan nilai kevalidannya adalah 97,5% , maka berdasarkan kategori kevalidan, memiliki interval antara 81,00%- 100,00%dengan kategori “sangat valid”, sehingga peneliti dapat menyebarkan produk yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis Diorama dan sudah mendapat ijin dari validator untuk disebarkan begitu juga dengan ijin dari dosen pembimbing untuk disebarkan di kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi.

Deskripsi Keefektifan Produk

Siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 39 siswa. Skor rangket respon siswa yang dihasilkan berbeda-beda, dari interval 27-29. Ada 11 siswa siswa dengan skor 30-32 ada 28 dan nilai maksimal keseluruhan adalah $32 \times 39 = 1248$, maka penilaian keefektifan adalah total keseluruhan nilai siswa dibagi dengan 1248 dikali dengan 100%.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Siswa

No	Interval Skor Angket Respon Siswa	Jumlah Frekuensi Skor
1.	27-29	11
2.	30-32	28
	Total	39



Berikut ini adalah perhitungan skor maksimal yang didapatkan oleh siswa dan jumlah skor maksimal dari skor keseluruhan yang didapatkan seluruh siswa.

Tabel 8. Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa

Jenis Angket	Skor Maksimal	Jumlah Skor Yang Diperoleh	Nilai Keefektifan Angket Respon Siswa
Angket Respon Siswa	1248	1169	93,67 %
	Total	Rata- rata skor	93, 67%

Berdasarkan hasil analisis data validator ahli materi dan validator ahli media, kategori persentase dari skor yang telah didapatkan adalah “sangat valid”, maka produk yang dibuat peneliti yaitu media pembelajaran berbasis Diorama sangat layak digunakan dikelas IVB SD Swasta Masehi Berastagi begitu juga dengan materi yang dibuat oleh peneliti mendapat kategori “sangat valid” yang artinya juga sangat layak untuk digunakan. Setiap masukan dari validator dan dosen pembimbing akan menjadi pembelajaran bagi peneliti untuk penelitian kedepannya. Setelah peneliti melakukan analisis data, persentase dari angket validator ahli media pembelajaran berbasis Diorama adalah 97,65% yang artinya sangat valid dan validator ahli materi Tata Surya memiliki persentase 97,65%. Nilai persentase dari analisis keduanya adalah 97,65% yang memiliki kategori sangat valid, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dan materi yang disusun layak dan valid digunakan disekolah dan dikelas.

Pada proses uji keefektifan produk, instrumen yang digunakan adalah angket respon siswa dan angket Validator media dan materi Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti, persentase angket respon siswa adalah 93.67%. Nilai persentase tersebut memiliki kategori “sangat efektif “. Berdasarkan analisis data dari angket respon validator ahli media dan materi persentase yang didapatkan adalah 97,65% yang artinya memiliki kategori sangat efektif juga. Disimpulkan bahwa produk yang digunakan yaitu media pembelajaran berbasis diorama sangat



efektif untuk digunakan. Maka, dapat diartikan bahwa media pembelajaran berbasis Diorama yaitu sangat efektif Bagi siswa di kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Pelaksanaan penelitian dimulai dengan mendesain produk, membuat produk, merevisi produk, menggunakan atau menerapkan produk yang telah dibuat di kelas, membagikan instrument penelitian, menganalisis data penelitian, dan menyimpulkan hasil penelitian.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa ;

1. Berdasarkan analisis data **kevalidan produk** yang dilakukan, yaitu dengan menggunakan instrumen validasi ahli media dan validasi ahli materi, dari persentase yang didapatkan, kategori yang dihasilkan adalah sangat valid, yang dimana artinya produk media pembelajaran berbasis diorama materi Tata Surya valid dan layak digunakan dikelas dan disekolah.
Pada proses uji keefektifan produk, intrumen yang digunakan adalah angket respon siswa dan angket Validator media dan materi Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan peneliti, persentase angket respon siswa adalah 93.67%. Nilai persentase tersebut memiliki kategori “ sangat efektif “. Berdasarkan analisis data dari angket respon validator ahli media dan materi persentase yang didapatkan adalah 97,65% yang artinya memiliki kategori sangat efektif juga.
2. Berdasarkan analisis data **keefektifan produk** yang dilakukan, yaitu dengan instrumen angket respon siswa, yang dihasilkan yaitu media pembelajaran berbasis diorama sangat efektif untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media Diorama mata pelajaran IPA materi Tata Surya maka peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut;

1. Bagi pembaca

Penelitian ini dapat digunakan menjadi refrensi dan informasi-informasi yang



dapat digunakan oleh pembaca dan berguna bagi pembaca.

2. Bagi sekolah

Sebaiknya menyarankan guru untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Diorama disekolah dan dikelas masing-masing untuk membantu siswa dalam media pembelajaran agar lebih menarik.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat digunakan sebagai penambah wawasan, refrensi, dan sumber informasi yang dapat digunakan untuk penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre, (2020), *Metode Penelitian*. Yogyakarta: anak hebat Indonesia.
- Arsyad. (2016), *Media pembelajaran*. Semarang: Nizwani.
- Basuki. (2021), *Tata surya dan sistem planet*. Singosari: Azhar.
- Clarysya (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Dewi (2022), Pengembangan media diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4374>
- H.Malik. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rudy
- Hamalik,(2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI* (Vol. 211). Sumatra Barat: CV.Azka. Pustaka.
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran, Landasan, manfaat Media Pembelajaran*. Tangerang: Jejak Publisher, 13.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R & D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal KajianIslam* <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204> , 22.
- Indah Pratiwi, (2021), *IPA Untuk Pendidikan Sekolah Dasar*. Medan: Umsu.
- Kartika Dewi,(2018), Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Kelas Xi Apk 3 Smk dhikawacana Surabaya. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas dan Keprotokolan*, 51-52.



Oemar, (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI* . Sumatra Barat: CV, Azka Pustaka 211.

Budiyono, (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Sekaran- Lamongan: Academia Publication.

Rudy, (2017), *Media Pembelajaran Buku Wajib Dosen, Guru, dan Calon Pendidik*. Jember, Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.

Rumdhiatul, (2023), Pengembangan Media Diorama Pada Materi Siklus Air
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4374> , 15

Satriawati, (2019). *Konsep Dasar IPA di SD*. Koota Serang: CV. AA. Rizky.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan R & D. *Jurnal Metode Penelitian*

Taufik Hidayat.(2019), Sistem Tata Surya.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/citationstylelanguage/get/acm-sig-proceedings?submissionId=57639&publicationId=51428>,5

Yudi Hari (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE & R2RD2*. Kota Pasuruan Indonesia: Lembaga Accademic & Research Institute.