PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIOSIR (DIORAMA SIKLUS AIR) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PADA SISWA KELAS V SDN DUREN JAYA XIV

Hida Ria Regita[1], Awalina Barokah[2]
[1, 2] PGSD, FKIP, Universitas Pelita Bangsa
[1]Hidaria_regitha@yahoo.com, [2]awalina.barokah@pelitabangsa.ac.id

ABSTRACT

The low level of students' understanding of the concept of water cycle material can be influenced by the lack of innovation in the use of learning media. There is a need for media in the form of a water cycle diorama that presents learning materials through interesting illustrations in the learning process. This research aims to develop DIOSIR media (water cycle diorama) and improve students' understanding of the concept. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of 5 stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The feasibility test was carried out by three experts, namely media experts, linguists, and material experts. The media practicality test was carried out using the educator's response, and the media use interest test was carried out using the student's response. The effectiveness test was carried out using pre-test and post-test for grade V students. The results of the study showed that the DIOSIR learning media (water cycle diorama) was declared "very feasible" to use, with evidence of media validation results with a percentage score of 78.1%, linguists 100%, and material 94%. DIOSIR learning media (water cycle diorama) was declared "very practical and interesting" with evidence of the results of the questionnaire responses of educators and students, the results of the educators' responses obtained a percentage value of 92.7% and the responses of students with small group trials obtained a percentage value of 98.2% and large group trials obtained a percentage value of 98.1% and DIOSIR learning media (water cycle diorama) was declared "effective" as evidenced by the results of pre-test and post-test Students, the results of the effectiveness showed a figure of 0.76 proving that "there was a high increase". It can be concluded that comic books as a science learning medium can increase students' understanding of concepts in grade V of SDN Duren Jaya XIV.

Keywords: learning media, RnD, concept understanding, water cycle

ABSTRAK

Rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi siklus air dipengaruhi karena kurangnya inovasi penggunaan media pembelajaran. Diperlukan adanya media DIOSIR yang menyajikan materi pembelajaran melalui ilustrasi menarik pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media diorama siklus air serta meningkatkan pemahaman konsep siswa. Menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukan media pembelajaran DIOSIR dinyatakan “sangat layak” digunakan, dengan validasi uji kelayakan dilakukan oleh 3 ahli memperoleh skor rata-rata 90,7 %. Media pembelajaran DIOSIR dinyatakan “sangat praktis dan menarik” dengan hasil angket respon

pendidik mendapat skor 92,7% , respon siswa dengan uji coba kelompok kecil diperoleh presentase 98,2% dan uji coba kelompok besar diperoleh persentase 98,1% dan media pembelajaran DIOSIR dinyatakan “efektiv” dibuktikan dengan hasil *pre-test* dan *post-test* siswa. Hasil efektivitas menunjukan angka 0,76 membuktikan bahwa “terjadi peningkatan tinggi”. Dapat disimpulkan media DIOSIR sebagai media pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik di kelas V SDN Duren Jaya XIV.

Kata Kunci: media pembelajaran, RnD, pemahaman konsep, siklus air

A. Pendahuluan

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 tahun 2003, pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar yang terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana siswa dapat secara aktif mengembangkan potensi diri mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan kekuatan moral, serta kemampuan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Menurut UU No. 20 tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pendidikan sangat penting untuk memajukan kehidupan bangsa Indonesia agar tidak tertinggal dengan negara lain, menurut (Tirtarahardja et al. 2018). "Pendidikan seperti sifatnya yaitu manusia, mengandung banyak aspek dan sifatnya sangat kompleks”. Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 menetapkan bahwa pendidikan harus dilaksanakan secara terencana untuk meningkatkan proses pembelajaran. Meningkatkan proses pembelajaran tergantung pada seberapa baik guru memahami materi dan bagaimana mereka menggunakan media sebagai penunjangnya. Fungsi media dalam mata pelajaran tertentu, terutama dalam pembelajaran IPA sangat penting.

Pembelajaran IPA di sekolah dasar akan berhasil jika berbagai elemen pembelajaran digunakan, salah satunya adalah media pembelajaran. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran juga harus sesuai dengan karakteristik siswa, misalnya dengan menggunakan media yang ditunjukkan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sehingga akan berdampak pada hasil

belajar siswa. Dalam pembelajaran IPA, guru memerlukan media untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami konsep materi IPA. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru dapat membuat suasana belajar dan mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam daya tarik dan kemampuan motorik mereka. Untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang akan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan, guru harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA.

Salah satu media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran IPA adalah media diorama, karena diorama sangat sesuai dengan mata pelajaran IPA yang banyak membahas tentang fenomena-fenomena alam. Diorama menjadi salah satu media penyampai pesan berbentuk replika tiga dimensi yang dapat menggambarkan keadaan aslinya, diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang memberikan gambaran yang realistis tentang keadaan objek dan memudahkan siswa untuk memahaminya (Prabowo et al. 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti didalam kelas dengan guru beserta siswa, didapatkan masalah yaitu, penggunaan media saat pembelajaran di SDN Duren Jaya XIV masih terbatas yaitu hanya dengan berbantuan LCD proyektor, itupun tidak merata pada setiap kelas, dan kurangnya variasi dan ketersediaan dalam penggunaan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran IPA, hanya menggunakan gambar ilustrasi yang ada di buku dan lebih cenderung menggunakan buku teks bacaan daripada menggunakan media pembelajaran untuk mendukung keberhasilan kegiatan belajar, ketika pembelajaran berlangsung ada beberapa siswa berbicara tentang hal-hal di luar materi selama proses pembelajaran, hal ini menyebabkan siswa tidak memahami pelajaran dan lebih suka diam saat ditanya, alasannya siswa mengakui kebosanan dalam kegiatan pembelajaran karena mereka menggunakan media yang sama setiap hari nya dan pada tahun ajaran 2022/2023 guru harus mengulang

hingga materi dapat diterima oleh siswa dan siswa dapat menjelaskan kembali apa yang telah disampaikan oleh guru khususnya pada materi siklus air, terlebih tidak adanya ketersediaan media pembelajaran yang dapat menunjang proses kegiatan belajar untuk materi siklus air.

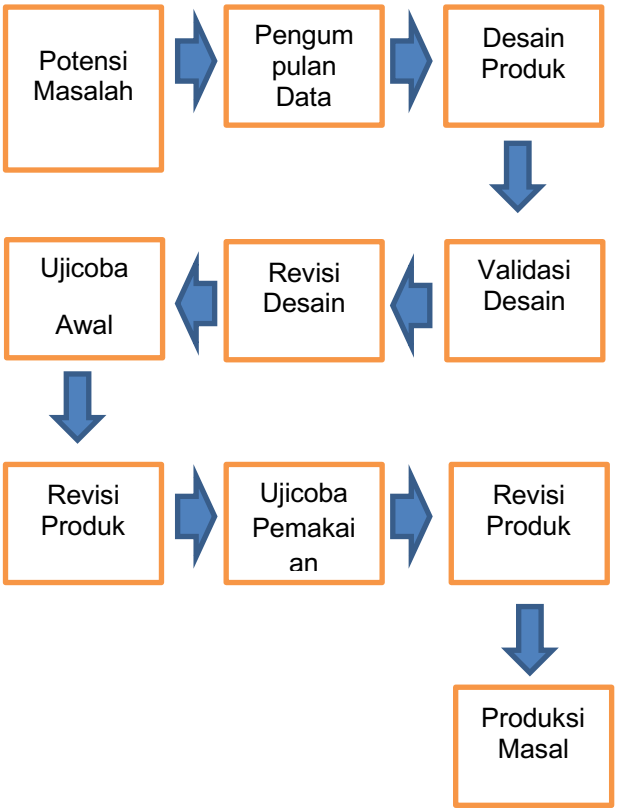
Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas berdampak pada kurangnya antusias, minat dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran IPA, sehingga siswa pun kurang aktif saat proses belajar berlangsung. Oleh karna itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dikemas menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat menarik siswa untuk materi siklus air adalah diorama. Menurut (Agustina 2021) mengatakan bahwa media diorama merupakan media yang dapat memberikan pengetahuan yang dapat disaksikan secara langsung dari berbagai arah dan menyerupai dengan keadaan yang sebenarnya. Media diorama digunakan dalam penelitian ini karena media diorama merupakan media nyata/konkret yang dibutuhkan sesuai dalam usia tahap operasional konkret untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan dengan analisis kebutuhan, maka peneliti tertarik untuk membuat pengembangan media pembelajaran diorama dan melakukan penelitian dengan judul *"Pengembangan Media Pembelajaran DIOSIR (Diorama Siklus Air) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas V SDN Duren Jaya XIV".*

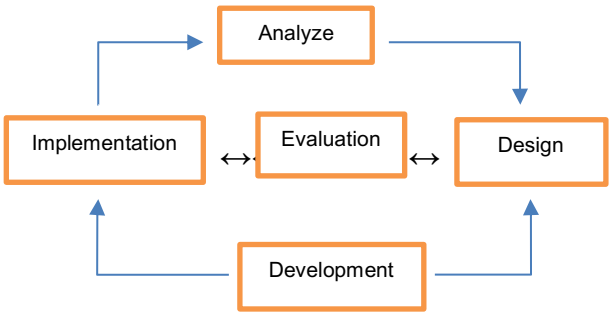
B. Metode Penelitian

Metode penelitian dan pengembangan atau R&D (Research and Development) merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk tertentu, khususnya dalam bidang pendidikan. Penelitian ini bersifat analisis kebutuhan digunakan untuk menghasilkan produk dan untuk menguji seberapa efektif produk tersebut agar dapat digunakan oleh masyarakat umum (Sugiyono, 2022). Berikut langkah-langkah dalam pengembangan ini :



Gambar 1 Bagan Langkah-Langkah R&D
(Sumber : Sugiyono, 2022)

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) berbasis visual tiga dimensi berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya, media ini dapat diamati oleh mata dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi sehingga media tersebut memiliki volume (berbentuk isi), dan dilengkapi dengan benda-benda miniatur yang menyerupai aslinya namun berukuran kecil. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, mengadaptasi sesuai dengan prosedur pengembangan ADDIE, yaitu singkatan dari *analyze, design, development, implementation and evaluation.* Peneliti memilih metode pengembangan ADDIE karena memiliki keunggulan dalam tahapan kerjanya yang sistematis. Evaluasi dan revisi dilakukan pada setiap tahapan. yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan dapat dianggap valid. Adapun prosedur pengembangan model ADDIE menurut Branch dalam (Sugiyono, 2019) dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2 model pengembangan ADDIE

Alat bantu untuk pengumpulan data atau informasi disebut instrumen penilaian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Responden diberikan angket dengan

tipe jawaban *checklist* (√). Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Menurut (Riduwan, 2008) Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelonpok tentang kejadian atau gejala sosial. Efektivitas media pembelajaran, materi pembelajaran, respon guru dan siswa terhadap produk media pembelajaran yang dibuat, dan faktor-faktor lainnya diukur dalam penelitian ini menggunakan angket. Tabel skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

Tabel 1 Kriteria Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Netral
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

(Riduwan, 2008)

Angket dibagikan sebagai alat bantu penilaian media pembelajaran kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi, serta respon guru dan siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. Kemudian ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi harus memvalidasi analisis data yang digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dibuat sebelum di uji cobakan, dengan rumus menurut Arikunto (Azahrah et al. 2021) berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor rata-rata

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100 % = Bilangan tetap

Para ahli validasi akan memberikan hasil persentase nilai kelayakan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) kepada peneliti berdasarkan rumus yang telah disebutkan. Selanjutnya, hasil persentase tersebut dikonversi menjadi data interpretasi dengan menggunakan kelayakan media kriteria pembelajaran berikut :

Tabel 2 Kriteria Kevalidan Produk

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Kurang layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

(Riduwan, 2008)

Apabila validator menilai bahwa hasil yang diperoleh dari angket validasi layak, maka produk media

pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) yang dihasilkan akan diuji cobakan. Selanjutnya selain dinilai kelayakannya oleh para validator, media diuji efektivitasnya menggunakan angket minat belajar, serta respon guru dan siswa saat menganalisis data dilapangan, peneliti menggunakan skala likert 1-5 (Sugiyono, 2019). Menghitug skor rata-rata penilaian angket respon peserta didik, dengan rumus sebagai berikut menurut Arikunto (Azahrah et al. 2021) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor rata-rata

f = Frekuensi perolehan nilai

N = Jumlah siswa

100% = Bilangan tetap

Menghitug skor rata-rata penilaian angket respon pendidik, dengan rumus sebagai berikut menurut Arikunto (Azahrah et al. 2021) :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase skor rata-rata

f = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Respon guru dan siswa memiliki lima kategori skala likert setara dengan angket validasi ahli, berikut penjelasan dari lima kategori tersebut:

Tabel 3 Kategori Angket Respon Siswa

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup menarik
21% - 40%	Kurang menarik
0% - 20%	Sangat tidak menarik

(Riduwan, 2008)

Tabel 4 Kategori Angket Respon Pendidik

Tingkat Pencapaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup praktis
21% - 40%	Kurang praktis
0% - 20%	Sangat tidak praktis

(Riduwan, 2008)

Produk media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) yang dikembangkan mendapat respon positif dari guru dan peserta didik, apabila persentase yang didapatkan dari angket dikatakan menarik. Tahap selanjutnya ialah test efektivitas media penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan *tes pre-test* dan *post-test*. Data hasil tes pada peserta didik dengan menggunakan desain *one group pre-test* dan *post-test* untuk membandingkan keadaan sebelum

dan sesudah diberikan produk DIOSIR (diorama siklus air). Adapun perlakukan dengan rumus berikut:

Pre-test Perlakuan *Post-test*

Y^1 X Y^2

Keterangan:

Y^1 = *Pre-test* (sebelum menggunakan media)

X = Perlakuan

Y^2 = *Post-test* (sesedah menggunakan media)

Uji N-Gain ini digunakan untuk mengukur selisih nilai pemahaman konsep sebelum dan sesudah menggunakan media DIOSIR (diorama siklus air). Untuk mengukur keefektifan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) terhadap efektifitas peningkatan pemahaman konsep peserta didik dihasilkan perhitungan dengan rumus N- Gain sebagai berikut:

$$\text{N- Gain} = \frac{\text{Skor } \textit{post-test} - \text{skor } \textit{pre-test}}{\text{Skor Ideal} - \text{skor } \textit{pre-test}} \times 100\%$$

Keterangan:

Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang diperoleh.

Dari hasil skor yang diperoleh, dapat diketahui tingkat ketertarikan peserta didik dengan kriteria sebagai berikut :

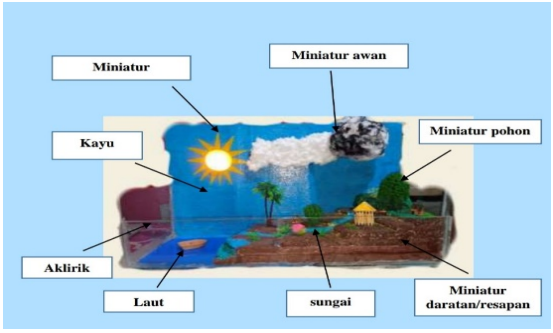
Tabel 5 Skala Efektivitas Media

Persentase N-Gain	Keterangan
0% - 25%	Tidak Efektif
26% - 50%	Kurang Efektif
51% - 75%	Efektif
76% - 100%	Sangat Efektif

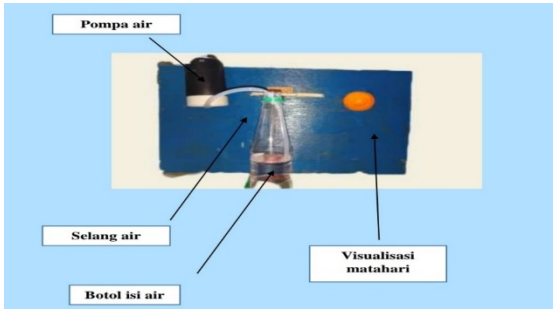
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analyze, design, development, implementation, dan evaluation merupakan lima tahapan model pengembangan ADDIE yang menjadi dasar metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan dalam penelitian ini. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) tahapan analisis yang meliputi analisis kebutuhan dan masalah merupakan langkah awal yang dilakukan. Tujuan dari analisis masalah adalah untuk mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah terkait bahan ajar yang digunakan. Kesimpulan dari analisis masalah menunjukkan bahwa siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran IPA dan kurang berani bertanya. Hal ini dikarenakan sekolah belum sepenuhnya memfasilitasi penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi

kurang menarik dan menurunkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran karena hanya memiliki buku sebagai bahan ajar dan tidak memiliki media tambahan yang khusus untuk mendukung bahan ajar. Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa terutama siswa kelas V untuk meningkatkan minat belajar siswa. Maka dengan demikian, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) yang diharapkan akan meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA. Tahap selanjutnya yaitu perancangan (design). Tahap ini meliputi pembuatan produk pengembangan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) yang meliputi pemilihan materi, pemberian nama media, penyesuaian materi dengan media, menyusun kerangka atau bentuk media DIOSIR (diorama siklus air) serta buku panduan media. Langkah selanjutnya adalah pengembangan setelah media selesai dibuat. Saat ini, validasi angket disediakan, dan penilaian dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Validator juga memberikan saran untuk media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air). Prosedur validasi ini digunakan untuk memastikan apakah media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) dapat digunakan dengan layak dalam proses pembelajaran IPA, setelah validasi oleh ketiga validator tersebut menilai media layak, media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) dapat diuji cobakan. Berikut media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) yang dikembangkan :



Gambar 3 Tampilan Depan Media DIOSIR



Gambar 3 Tampilan Belakang Media DIOSIR

Pada tahap validasi terhadap media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) yang dilakukan oleh validasi

ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi memperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 6 Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Ahli Bahasa	100%	Sangat Layak
2	Ahli Media	78%	Layak
3	Ahli Materi	94%	Sangat Layak
Rata-Rata Persentase			**90,7%**
Kategori			**Sangat Layak**

Berdasarkan hasil tabel di atas dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) "sangat layak" untuk dikembangkan dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Kemudian uji proses keefektifan diperoleh dari angket minat belajar serta respon guru dan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air). Hasil angket respon siswa didapat pada pelaksanaan uji coba di kelas V SDN Duren Jaya XIV. Dari 28 siswa itu dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok kecil 8 siswa dan kelompok besar 20 siswa. Berikut ini adalah tabel hasil ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) :

Tabel 7 Hasil Uji Coba

Pelaksanaan	Persentase	Kriteria
Uji Coba Kelompok Kecil	98,2%	Sangat Efektif
Uji Coba Kelompok Besar	98,1%	Sangat Efektif

Kemudian hasil analisis data dari angket respon guru dan siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 8 Data Persentase Respon Guru dan Respon Siswa

Responden	Persentase	Kriteria
Responn Guru	92,7%	Sangat praktis
Respon Siswa	98,1%	Sangat Menarik

Berikut disajikan pengambilan data dari penilaian lembar observasi *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V Selama kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air). Lembar observasi ini digunakan untuk menilai keefektifan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air).

Tabel 9 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Responden	*Jumlah skor Pretest*	*Jumlah Skor Posttest*
28 Siswa	1280	2480
Rata-Rata	45,71	87,5

Dari hasil pengelolaan data *pretest* dan *posttest.* Pada saat *pretest* mendapatkan rata-rata 45,71 dan rata-rata *posttest* 87,5. Hal ini menujukan bahwa penilaian *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest.* Data yang didapat menunjukan signifikan terhadap penggunaan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) yang telah dikembangkan terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SDN Duren Jaya XIV.

Nilai rata-rata hasil penilaian *pretest* dan *posttest* kemudian diolah untuk menentukan N-Gain. Analisis nilai N-Gain tersebut digunakan untuk mengetahui hasil peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) pada peserta didik kelas V SDN Duren Jaya XIV. Hasil pengelolaan data nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas V SDN Duren Jaya XIV dalam uji keefektifan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) melalui perhitungan N-Gain menghasilkan skor 0,76. Berdasarkan kriteria N-Gain hasil 0,76 menunjukan kriteria "terjadi peningkatan tinggi" sesudah menggunakan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) dan dapat meningkatkan pemahaman konsep pada siswa V SDN Duren Jaya XIV

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada pembelajaran IPA dengan penggunaan media DIOSIR (diorama siklus air) pada siswa kelas V SDN Duren Jaya XIV menunjukan bahwa :

1. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media DIOSIR (diorama siklus air) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Duren Jaya XIV. Adapun tahapan dalam menghasilkan media DIOSIR (diorama siklus air) ini yaitu : a) tahap analisis, b) tahap desain, c) tahap pengembangan, d) tahap implementasi, e) tahap evaluasi.
2. Media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SDN Duren Jaya XIV, dan pernyataan tersebut didasari oleh penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Adapun hasil dari ketiga para ahli yaitu sebagai berikut :

a) Hasil penilaian ahli media terhadap media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) memperoleh skor 78,1% dengan kategori layak.
b) Hasil penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) memperoleh skor 94 % dengan kategori sangat layak.
c) Hasil penilaian ahli bahasa terhadap media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) memperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil keseluruhan penilaian validator memperoleh rata-rata skor sebesar 90,7% yang termasuk dalam kategori sangat layak.

3. Hasil angket respon pendidik mendapatkan persentase kelayakan 92,7% sehingga penilaian yang dicapai dikatakan mendapatkan kategori sangat praktis dan hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil mendapat persentase 98,2% dan uji coba kelompok besar mendapat persentase 98,1% yang menyatakan bahwa media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) di kategorikan sangat menarik untuk dapat digunakan pada pembelajaran IPA kelas V SDN Duren Jaya XIV.
4. Hasil uji keefektifan pada media pembelajaraan DIOSIR (diorama siklus air) untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa melalui perhitungan N-Gain mendapatkan skor 0,76 yang menunjukan kriteria “terjadi peningkatan tinggi” pada sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air). Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran DIOSIR (diorama siklus air) sangat efektif digunakan untuk pembelajaran materi siklus air pada kelas V SDN Duren Jaya XIV.

DAFTAR PUSTAKA

Anderson, L, W., & Krathwohl, D.R. (2010). *A Taxonomy Learning, Teaching, and Assesing; A Revision og bloom's Taxonomy of Education Objectives.* New York; WesleyLonman. Inc.

Arifannisa et al. 2023. *Sumber Dan Pengembangan Media*

Pembelajaran. jambi: PT. sonpedia publishing indonesia.

Barokah, Awalina et al. 2022. "Penerapan Pendekatan Keterampilan Sains Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd." *Journal on Education* 3(1):(18-31).

Dewi, Suci Zakiah et al. 2019. "Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan UNIGA* 13(1):130–36.

Gall, Meredith D. et al. 2003. "Educational Research: An Introduction." *Qualitative Voices in Educational Research* 1–6.

Goliah, Mafdurotul et al. 2022. "Komponen Kurikulum Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama Di SD." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4:1707–15.

Hamzah, Amir. M. A. (2020). Metode Penelitian dan Pengembangan. Malang : Literasi Nusantara.

Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrimTasdin; 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa tengah: CV Tahta Media Grup.

Ibrahim, Andi et al. 2018. *Metedologi Penelitian*. Makasar: Gunadarma ilmu.

Karimah, Rumdhiatul Laili et al. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis (Siswa Kelas UPT SDN Jatitengah 01 Kabupaten Blitar)." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 08(1).

Kemendikbud. 2022. "Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) SD-SMA." *Merdeka Mengajar*.

Kurnia, Ira restu et al. 2021. "Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar IV Di Kabupaten Sumedang." *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(2).

Kusniawati, Shinta et al. 2023. "Pengembangan Media Diosidro

(Diorama Siklus Hidrologi) Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 272 Wadeng." *Journal on Education* 5(3):10223–37. doi: 10.31004/joe.v5i3.1917.

Lutfiyatur, Rohmah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Mi Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara." *Skripsi*.

Magdalena, Ina et al. 2020. "Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat." *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(2):241–65.

Riduwan, M.B.A (2008). Skala Pengukuran Variabel Penelitian. Edited by Warisman. Bandung.Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. bandung: ALFABETA.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Zainudin, Z., & Wijayanti, R. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19 Berbasis Keterampilan Berfikir Kritis Menggunakan Aplikasi Moodle. Exuproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA.