

**PENGEMBANGAN MEDIA VALDAKO “VISUAL ALAM DALAM KOTAK”
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI KENAMPAKAN
ALAM DAN BUATAN KELAS 3 DI SDN 1 KABAR LOMBOK TIMUR**

(Sri Rizki¹⁾, (Muhammad Makki²⁾, (Hasnawati³⁾)

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia, NTB

e-mail: sririzki1303@gmail.com, mmakki_fkip@unram.ac.id
hasnawati@unram.ac.id

ABSTRACT

The limited use of innovative learning media causes low science learning outcomes in elementary schools. This study aims to develop the Valdako media “Visual Nature in a Box” that is valid, practical, and effective to improve learning outcomes on the material of natural and artificial features for third-grade students at SDN 1 Kabar, East Lombok. The method used is Research and Development (R&D) with the ASSURE model, which consists of six stages, namely (Analyze Learner Characteristics), (State Performance Objectives), (Select Methods, Media, and Materials), (Utilize Technology, Media, and Materials), (Require Learner Participation), and (Evaluation and Revision). The research subjects consisted of 1 teacher and 20 third-grade students, and the research object was the Valdako media. Data collection instruments included observation sheets, interview guides, preliminary study questionnaires, expert validation questionnaires, practicality questionnaires, and tests. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests, with data analysis using Aiken’s V, percentages, and N-Gain. The data were then analyzed descriptively both qualitatively and quantitatively. The results of the study showed that the media validity level was 0.867 from content experts, which falls into the very valid category, and 0.907 from media experts, also in the very valid category. The practicality level based on teacher responses was 86%, categorized as very practical, and based on student responses, it was 88%, also categorized as very practical. The effectiveness level showed an N-gain score of 0.76, categorized as high, indicating that the media is effective in improving student learning outcomes. The Valdako learning media “visual nature in a box” was proven to be very valid, very practical, and effective for use in IPS learning for Grade III at SDN 1 Kabar, East Lombok.

Keywords: *Valdako, Learning Media, IPAS, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan rendahnya hasil belajar IPAS siswa SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Valdako "Visual Alam dalam Kotak" yang valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan buatan kelas III di SDN 1 Kabar Lombok Timur. Metode yang digunakan Research and Development (R&D) dengan model ASSURE yang terdiri dari enam tahapan yaitu, (*Analyze Learner Characteristic*), (*State Performance Objective*), (*Select Methode, Media and Materials*), (*Utilize Technology, Media and Materials*), (*Requirez Learner Participation*), dan (*Evaluation an Revision*). Subjek penelitian terdiri dari 1 orang guru dan 20 peserta didik kelas III, serta objek penelitian berupa media valdako. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket studi pendahuluan, angket validasi ahli, angket kepraktisan, dan tes. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket serta tes, dengan analisis data menggunakan Aiken's V, persentase, serta N-Gain. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan media sebesar 0,867 dari ahli materi yang termasuk kategori sangat valid dan 0,907 dari ahli media yang termasuk kategori sangat valid. Tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru sebesar 86% dengan kategori sangat praktis dan respon peserta didik sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Tingkat keefektifan menunjukkan skor N-gain sebesar 0,76 dengan kategori tinggi, yang berarti media efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran Valdako "visual alam dalam kotak" terbukti sangat valid, sangat praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas III di SDN 1 Kabar Lombok Timur.

Kata Kunci: Valdako, Media Pembelajaran, IPAS, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar merupakan gabungan dari pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang disebut (IPAS). Mata pelajaran ini memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan siswa. Subjek ini dirancang untuk membantu siswa memahami lingkungan alam dan sosial, serta hubungan antara keduanya dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPAS, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan

membuat keputusan berdasarkan fakta yang diperoleh dari lingkungan mereka (Sujana, A, 2022).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah strategi atau cara yang dilakukan dalam menemukan berbagai hal sebagai implikasi adanya temuan tentang kejadian atau peristiwa alam dan sosial. Jadi dalam prosesnya kita bisa memecahkan suatu masalah yang ada di lingkungan sekolah. Melalui pembelajaran IPAS kita bisa menemukan temuan dan perwujudannya berupa kegiatan belajar yang disebut dengan proses pembelajaran (Ayu et al., 2019).

Di tingkat sekolah dasar, siswa berada pada tahap operasional konkret. Tahap ini ditandai dengan kemampuan untuk memahami konsep melalui pengalaman langsung, observasi visual, dan interaksi dengan objek nyata. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memerlukan media yang dapat menjadikan konsep abstrak lebih nyata. Sejalan dengan pendapat Hasan et al., (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Penggunaan media memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Rahmawati et al., (2022) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Sejalan dengan itu Makki, (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal serta membantu kemampuan berpikir siswa.

Menurut Wulandari et al., (2023) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Hasnawati, (2019) menyatakan bahwa media

pembelajaran adalah suatu alat atau bahan yang mengandung informasi atau pesan pembelajaran. Oleh karena itu, sebaiknya pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dalam proses belajar dan mengajar, dimana pendidik sebagai pemberi perhatian dan bimbingan kepada peserta didik, sedangkan media sebagai alat bantu penyampaian informasi yang jelas dan menarik.

Adanya media akan menjadikan pembelajaran menjadi lebih variatif sehingga peserta didik akan menjadi lebih tertarik dalam belajar. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan maka akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar peserta didik. Menurut pendapat Makki, (2021) menyatakan bahwa salah satu motivasi belajar siswa yang dapat dilakukan agar peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang kuat untuk belajar adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil studi dokumentasi, observasi, dan wawancara di kelas III SDN 1 Kabar Lombok Timur, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Sosial dan Ilmu Pengetahuan Alam mengenai kenampakan alam dan buatan manusia masih tergolong rendah. Dari 20 siswa, hanya 7 siswa (35%) yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), sedangkan 13 siswa (65%) belum memenuhi KKTP. Hasil observasi melalui angket kuesioner kebutuhan awal menunjukkan bahwa siswa

sangat membutuhkan media pembelajaran konkret yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan lebih menyukai belajar melalui permainan, praktik langsung, dan diskusi kelompok. Selain itu, wawancara dengan guru wali kelas III menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan media yang terbatas pada papan tulis dan buku. Oleh karena itu, rendahnya hasil belajar peserta didik diduga disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu diterapkannya suatu pembelajaran inovatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menambah pemahaman konsep dengan baik. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media Valdako "Visual Alam dalam Kotak". Media Valdako merupakan media tiga dimensi berupa diorama yang menampilkan kenampakan alam dan buatan manusia dalam sebuah kotak visual. Media ini dirancang agar siswa dapat mengamati, melihat, dan menjelajahi objek secara langsung. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Wulandari, 2024). Menurut Tico

Wijaya *et al.*, (2023) media valdako ini merupakan media 3 dimensi yang berbentuk diorama yang didalamnya terdapat sebuah miniatur kecil untuk menjadi obyek, karakter dan latar belakang yang dibuat seakurat mungkin dengan kenyataan nyata sehari-hari.

Menurut Septiana *et al.*, (2022) kelebihan dari media valdako ini adalah dengan menyajikan obyek-obyek alam secara jelas dan menarik, sehingga peserta didik bisa memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah. Penyajian materi dalam bentuk 3 dimensi di dalam kotak akan memperkuat ingatan peserta didik karena mereka belajar melalui pengalaman visual yang lebih nyata dan bermakna. Di samping itu penggunaan media valdako sangat praktis dan mudah dipahami oleh guru dan siswa tanpa memerlukan peralatan tambahan yang rumit. Media ini juga mendorong peserta didik untuk terlibat aktif karena mereka dapat melihat, berdiskusi dan mengaitkan obyek yang ditampilkan dengan pengalaman sehari-hari.

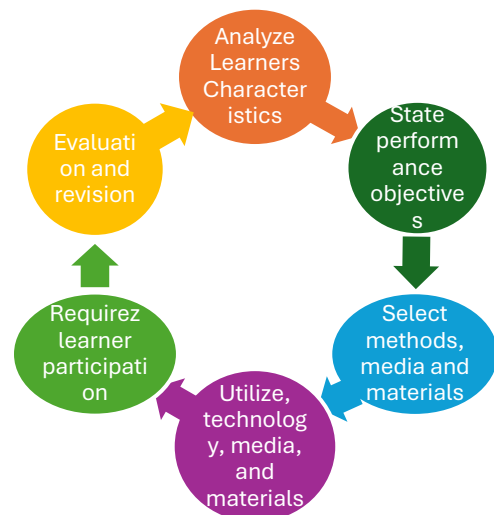
Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa media visual dan tiga dimensi efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Mawarni *et al.*, (2025) bahwa hasil media valdako ini sangat layak digunakan, efektif, dan dapat menarik siswa untuk belajar serta dapat menunjukkan hasil belajar yang signifikan. Demikian pula, Ristianingsih (2022) menemukan bahwa penggunaan media diorama

memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, dibuktikan dengan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 45,33 sedangkan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 73 sehingga membuat siswa lebih mudah memahami konsep pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, jadi penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Valdako yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas III di SDN 1 Kabar Lombok Timur.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ASSURE Smaldino, (2005) yang terdiri dari enam tahapan, yaitu *Analyze learner characteristic* (menganalisis karakteristik siswa), *State performance objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, dan bahan pelajaran), *Utilize, technology, media, and materials* (penggunaan teknologi, media, dan bahan), *Requirez learner participation* (mengaktifkan keterlibatan siswa), dan *Evaluation and revision* (evaluasi dan revisi).



Gambar 1. Tahapan Model ASSURE

Subjek penelitian ini terdiri dari 1 orang guru wali kelas 3 dan 20 orang peserta didik kelas 3, serta objek penelitian berupa media Valdako “visual alam dalam kotak”. Instrumen utama dalam penelitian ini meliputi lembar observasi angket studi pendahuluan kebutuhan awal media pembelajaran. Angket validasi ahli, angket kepraktisan dan tes. Tes terdiri dari 20 soal pilihan ganda untuk melihat perbandingan hasil dari nilai *pretest* dan *posttest* belajar siswa. Data tersebut dikumpulkan melalui observasi wawancara, angket serta tes. Selanjutnya data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif

Penelitian ini dilakukan dalam enam tahapan tahap pertama adalah Menganalisis Karakteristik Peserta Didik, yang mencakup permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, karakteristik siswa, dan gaya belajar siswa. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi kondisi awal siswa agar media yang dikembangkan sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan belajar mereka. Tahap kedua adalah Menyatakan Tujuan pembelajaran yang melibatkan penetapan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang mengacu

pada kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas agar media yang dibuat memiliki arah yang terukur dan sejalan dengan kompetensi yang harus dicapai siswa.

Tahap ketiga adalah Memilih Metode, Media, dan Bahan, yang mencakup pemilihan bahan ajar, metode pembelajaran, serta perancangan media valdako dan penyusunan modul pembelajaran. Pada tahap ini, semua komponen pembelajaran disesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan, agar media yang dikembangkan dapat secara optimal mendukung proses belajar. Tahap keempat adalah Memanfaatkan Teknologi, Media, dan Bahan, yang merupakan penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran, serta pelaksanaan uji validasi oleh para ahli materi dan ahli media. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sehingga media yang dikembangkan menjadi lebih layak, efektif, dan sesuai dengan standar pembelajaran.

Tahap kelima adalah Mengaktifkan Partisipasi Pelajar, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan percobaan kelompok kecil di kelas IV dan percobaan kelompok besar di kelas III untuk menilai kepraktisan dan efektivitas media Valdako dalam pembelajaran. Tahap terakhir adalah Evaluasi dan Revisi, yang merupakan penilaian menyeluruh terhadap seluruh proses pengembangan, mulai dari validasi oleh ahli, respon pengguna, hingga hasil belajar siswa. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif, serta revisi

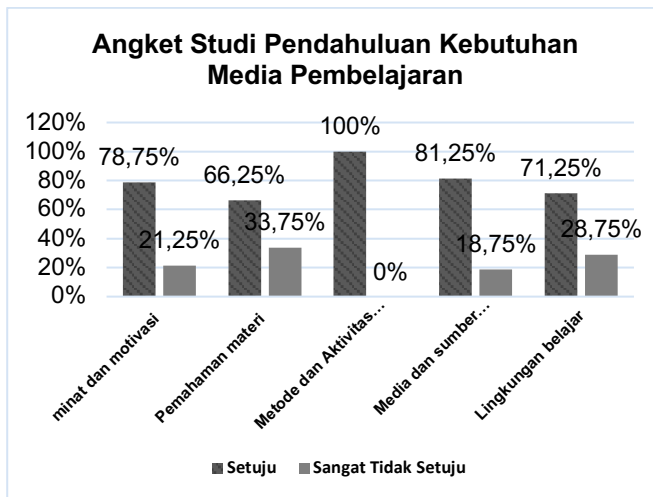
dilakukan berdasarkan umpan balik yang diterima selama proses penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Analyze Learner Characteristic (Menganalisis Karakteristik Siswa)

Tahap pertama dalam model ASSURE adalah menganalisis karakteristik peserta didik (Analisis Peserta Didik). Dalam penelitian ini, analisis dilakukan setelah mengidentifikasi masalah pembelajaran di kelas III SDN 1 Kabar, terutama terkait dengan minat, motivasi, dan hasil belajar yang rendah pada kenampakan alam dan buatan. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata siswa berusia 8-9 tahun, agama Islam, dan tinggal di sekitar lingkungan sekolah. Karakteristik umum ini penting untuk memahami konteks sosial dan tahap perkembangan peserta didik dalam merancang media pembelajaran yang sesuai.

Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (1970), siswa sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, yang berarti mereka lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata dan visual daripada penjelasan yang abstrak. Oleh karena itu, hasil analisis karakteristik siswa mendukung perlunya penggunaan media konkret seperti Valdako dalam proses belajar IPAS.



Gambar 2. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan Gambar 1. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa hasil dari kuesioner kebutuhan media menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyatakan setuju bahwa media pembelajaran diperlukan untuk meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman terhadap materi. Persentase tertinggi terlihat pada indikator metode dan aktivitas pembelajaran, di mana seluruh siswa (100%) menyatakan setuju bahwa media diperlukan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memerlukan berbagai metode pembelajaran agar tidak hanya bergantung pada ceramah.

Temuan ini sejalan dengan teori Arsyad, (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk memperjelas penyampaian pesan sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Selain itu, menurut Hamalik, (2013) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media dapat merangsang motivasi belajar dan

membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa proses belajar belum sepenuhnya bervariasi dan siswa cenderung kurang aktif, terutama dalam materi yang dianggap sulit seperti kenampakan alam dan buatan. Guru menekankan bahwa pemanfaatan media visual sangat bermanfaat dalam meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Ini menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran sebagai solusi pada permasalahan di kelas.

Mengenai gaya belajar, hasil wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa seluruh siswa (100%) cenderung memiliki gaya belajar visual. Hal ini berarti siswa lebih mudah memahami materi melalui gambar, tampilan visual, dan media yang dapat dilihat secara langsung. Temuan ini sejalan dengan pendapat Safira S.A *et al.*, (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika disajikan melalui representasi ikonik (visual) sebelum beralih ke tahap simbolik (abstrak).

State Performance Objectives (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Langkah kedua dalam model ASSURE adalah menetapkan standar dan tujuan pembelajaran (Tentukan Tujuan). Dalam penelitian ini, tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) dalam Kurikulum Merdeka, terutama pada materi kenampakan

alam dan buatan. Tujuan pembelajaran disusun dengan cara yang terukur agar hasil belajar dapat dievaluasi dengan jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Saksono, H & Aryuni, M, (2023) yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara khusus, terukur, dan dapat diamati untuk memastikan pencapaian kompetensi siswa.

Berdasarkan analisis kurikulum, diharapkan siswa mampu mengenali, membedakan, dan menentukan objek alami serta buatan manusia di lingkungan sekitar. Penetapan tujuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis kompetensi dalam Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pencapaian pemahaman yang mendalam terhadap konsep. Dengan demikian, tujuan pembelajaran menjadi dasar dalam pengembangan media Valdako agar sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik siswa.

Select Methods, Media And Materials (Memilih Metode, Media, Dan Bahan Pelajaran)

Pada tahap ini, materi yang disusun berpusat pada pemahaman mengenai kenampakan dan buatan, mencakup definisi, contoh, keuntungan, serta perbedaannya. Pemilihan materi dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Penyampaian materi dilaksanakan melalui media visual berupa kotak yang berisi elemen-elemen dari lingkungan nyata. Hal ini

sesuai dengan teori Arsyad, (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas pesan dan meningkatkan efektivitas proses belajar.

Dalam memilih metode pembelajaran, digunakan model pembelajaran kooperatif. Model ini dipilih karena memungkinkan siswa untuk belajar dalam kelompok, berinteraksi satu sama lain, serta bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok. Menurut Slavin (2018), pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa melalui kolaborasi yang terstruktur. Penggunaan model ini juga mendukung pendekatan konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuan melalui interaksi sosial.

Pemilihan media Valdako didasarkan pada hasil survei kebutuhan siswa, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki gaya belajar visual. Hasil ini menunjukkan perlunya media visual yang menarik dan interaktif. Pengalaman belajar yang melibatkan visual konkret lebih mudah dipahami dibandingkan dengan pembelajaran hanya melalui ceramah. Oleh karena itu, media Valdako dirancang sebagai media visual berdasarkan lingkungan nyata untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret.

Media Valdako



Gambar 3. Media Valdako

Valdako Media dirancang sebagai sarana visual dalam bentuk kotak yang menampilkan gambar kenampakan alam dan buatan seperti pantai, sungai, waduk, perkotaan, gunung, dan perkebunan. Proses pembuatan media ini dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu persiapan alat dan bahan, penataan miniatur, pencampuran dan menuangkan resin, serta proses pengeringan. Penggunaan resin bertujuan untuk memberikan ketahanan, kejernihan, dan nilai estetika pada media agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Penggunaan media konkret seperti Valdako sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget (1970), yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap

operasi konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui objek nyata daripada konsep yang bersifat abstrak. Dengan adanya lingkungan miniatur yang tertanam dalam resin, siswa dapat mengamati bentuk kenampakan alam dan buatan secara langsung dan kontekstual.



Gambar 4. Kotak Media Valdako

Media Valdako (Visual Alam Dalam Kotak) adalah alat pembelajaran berbentuk wadah transparan yang berisi miniatur atau representasi visual dari kenampakan alam dan buatan manusia, seperti sungai, pantai, gunung, waduk, daerah perkotaan, dan kebun binatang. Di bagian luar kotak, terdapat desain informasi mengenai materi yang dilengkapi dengan kode QR yang terhubung ke video pembelajaran, sehingga media berbasis visual ini terintegrasi dengan teknologi digital. Media ini

dirancang agar siswa dapat mengamati objek secara langsung, memahami konsep dengan lebih nyata, dan mengakses penjelasan tambahan dengan memindai kode QR. Dengan demikian, Valdako berfungsi sebagai media visual yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual, minat belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Utilize Technology Media, and Materials (Penggunaan Teknologi Media, dan dan bahan)

Kevalidan Media Valdako

Realisasi produk dilakukan dengan menggunakan bahan yang kuat seperti resin dan katalis untuk memastikan ketahanan media. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan dengan kategori sangat valid. Berikut merupakan hasil kevalidan materi dan media dari para ahli.

Berdasarkan hasil uji ahli materi pada media Valdako "Visual Alam Dalam Kotak" dengan 17 item penilaian, diperoleh skor validitas sebesar 0,867 yang tergolong tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi, kecocokan konten, kejelasan penyajian, pemakaian bahasa, dan relevansi materi dengan tujuan pembelajaran IPAS mengenai ciri-ciri kenampakan alam dan buatan. Skor validitas yang tinggi menunjukkan bahwa isi materi dalam media valdako telah sesuai

dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih konkret dan bermakna. Validitas media yang tinggi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dalam proses belajar karena telah melalui penilaian dan proses revisi berdasarkan masukan dari validator ahli materi.

Penggunaan uji Aiken's V dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kesepakatan di antara para validator mengenai kevalidan media yang dikembangkan. Menurut Nurjanah, (2023), uji Aiken's V digunakan untuk menilai validitas isi dari sebuah instrumen atau produk melalui penilaian ahli, sehingga hasil validitas dapat diukur dengan cara yang lebih objektif dan sistematis. Selain itu, Noviana, (2023) juga menjelaskan bahwa koefisien Aiken's V digunakan untuk mengukur tingkat validitas dari masing-masing indikator penilaian berdasarkan kesesuaian isi dan tujuan pengembangan produk pembelajaran.

Hasil validitas tinggi dari media valdako menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang baik, terutama dalam membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan nyata. Hal ini sejalan dengan pernyataan Hasan *et al.*, (2021), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat

yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi dan membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Oleh karena itu, media Valdako yang dikembangkan dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas III sekolah dasar karena telah memenuhi aspek validitas materi berdasarkan penilaian ahli.

Berdasarkan hasil uji ahli media terhadap media valdako "Visual Alam Dalam Kotak" yang terdiri dari 19 butir penilaian, diperoleh skor validitas sebesar 0,907 dengan kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media pembelajaran, baik dari segi penampilan, desain, daya tarik, kemudahan penggunaan, kualitas visual, maupun kesesuaian media dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Skor validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media valdako layak digunakan dalam proses pembelajaran IPAS mengenai materi karakteristik alam dan buatan, karena mampu menyajikan pembelajaran secara lebih konkret, menarik, dan interaktif bagi siswa.

Penilaian media dalam penelitian ini menggunakan tes Aiken's V karena metode ini dapat mengukur sejauh mana para validator sepakat mengenai kualitas media yang dikembangkan secara objektif dan terstruktur. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh

Noviana, (2023) yang menjelaskan bahwa Aiken's V digunakan untuk menentukan kevalidan konten berdasarkan penilaian ahli terhadap setiap aspek media atau instrumen pembelajaran. Selain itu, hasil kevalidan yang berada dalam kategori tinggi menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang baik dan layak digunakan setelah melalui proses revisi berdasarkan saran dari para validator.

Hasil dari validasi media oleh ahli juga menunjukkan bahwa media valdako memiliki tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan, yang dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan, (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran yang baik tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian materi tetapi juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penelitian oleh Widodo *et al.*, (2021) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dengan kualitas visual yang baik dan desain interaktif akan lebih mudah menarik

perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Requirez Learner Participation **(Mengaktifkan Keterlibatan Siswa)**

Media diujicobakan kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui tingkat kepraktisan serta efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan. Implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (kelas IV) dan uji kelompok besar (kelas III).

Kepraktisan Media Valdako

Tabel 1. Hasil Respon Peserta Didik

Kriteria	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase Kepraktisan	Kategori
Penggunaan Media	58	60	96%	Sangat Praktis
Penggunaan Materi	30	40	75%	Praktis
Keseluruhan	88	100	88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 1 diatas, diketahui bahwa hasil respon peserta didik terhadap media valdako yang dikembangkan sebesar 88%. Hal tersebut menandakan bahwa media valdako “visual alam dalam kotak” pada materi kenampakan alam dan buatan sangat praktis digunakan. Dalam aspek penggunaan media, diperoleh persentase 96% dengan kategori sangat praktis. Ini menunjukkan bahwa siswa merasa

media valdako mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, dan mampu meningkatkan minat serta perhatian siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dan konkrit dapat membantu siswa lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsyad, (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan, meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih efektif.

Dalam penggunaan materi, diperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan melalui media Valdako cukup mudah dipahami oleh siswa dan sesuai untuk materi pembelajaran IPAS bagi siswa kelas III SD. Penggunaan media konkrit dalam pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan lebih jelas dan bermakna. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget, (1977) yang menjelaskan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami materi melalui objek nyata dan pengalaman langsung dibandingkan hanya dengan penjelasan verbal.

Secara keseluruhan, hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa media Valdako sangat mudah digunakan dalam proses

pembelajaran. Tingkat kemudahan yang tinggi dari media tersebut menunjukkan bahwa ia dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam belajar. Temuan ini didukung oleh pendapat Nurfadilah *et al.*, (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Tabel 2. Hasil Respon Guru

Kriteria	Total Skor	Skor Maksimal	Persentase Kepraktisan	Kategori
Penggunaan Media	53	60	88%	Sangat Praktis
Penggunaan Materi	33	40	82%	Sangat Praktis
Keseluruhan	86	100	86%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 2 diatas, diketahui bahwa hasil respon guru terhadap media valdako yang dikembangkan sebesar 86%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media valdako “visual alam dalam kotak” pada materi kenampakan alam dan buatan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam aspek penggunaan media, diperoleh persentase sebesar 88% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media valdako memiliki tampilan

yang menarik, mudah digunakan, dan dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan tidak monoton. Media pembelajaran yang menarik dapat membantu guru menjelaskan materi dengan lebih jelas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami pelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Hasan *et al.*, (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik bagi siswa.

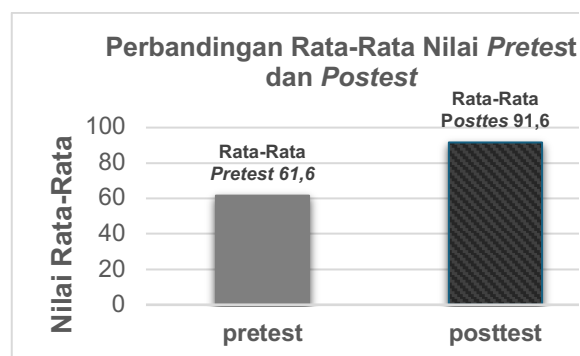
Dalam aspek penggunaan materi, diperoleh persentase sebesar 82% dengan kategori yang sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media valdako sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media konkret berupa objek tiga dimensi membantu guru menjelaskan ciri-ciri kenampakan alam dan buatan dengan lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahami konsep pembelajaran. Pendapat ini didukung oleh Febriani *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, hasil respon guru menunjukkan bahwa

media valdako sangat mudah digunakan dalam pembelajaran di kelas. Tingkat kepraktisan media yang tinggi menunjukkan bahwa alat ini tidak hanya mendukung guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta motivasi belajar selama proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan berfokus pada siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Husna *et al.*, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan interaktif.

Keefektivan Media Valdako

Berdasarkan hasil tes, diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 61,6 dan rata-rata *posttest* sebesar 91,6



Gambar 5. Hasil Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 61,6 dan rata-rata *posttest* sebesar

91,6. Selanjutnya dilakukan perhitungan N-Gain dengan skor ideal 100 dan diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,76. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar peserta didik berada pada kategori tinggi yang berarti bahwa media valdako efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kenampakan alam dan buatan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Valdako berhasil meningkatkan partisipasi siswa secara fisik, mental, dan emosional melalui kegiatan observasi, diskusi kelompok, serta eksplorasi langsung terhadap media tersebut. Hal ini didukung oleh teori belajar konstruktivis yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh pelajar melalui pengalaman belajar yang bermakna (Mayer, 2021). Selain itu, menurut Arsyad, (2021) media visual dan konkret dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep, yang dibuktikan dengan tingkat kepraktisan media yang tinggi (88%-90%) serta tanggapan positif dari guru dan siswa. Selaras dengan pendapat Slavin, (2020) tentang pembelajaran kooperatif, keterlibatan siswa dalam kerja kelompok mendukung interaksi sosial dan memperkuat pemahaman konsep. Oleh karena itu, berdasarkan dukungan teori para ahli ini, media Valdako terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus berdampak pada

perbaikan hasil belajar pada materi kenampakan alam dan buatan.

Evaluation And Revision (Evaluasi Dan Revisi)

Tahap Evaluasi dan Revisi dalam model ASSURE (Smaldino *et al.*, 2019) dilaksanakan untuk menilai seberapa efektif media tersebut serta melakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi, tanggapan pengguna, dan hasil pembelajaran siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media Valdako memiliki tingkat validitas yang tinggi menurut Aiken's V, yaitu 0. 867 dari ahli konten dan 0. 907 dari ahli media, sehingga dianggap layak untuk digunakan.

Dari segi kepraktisan tanggapan guru mencapai 86% dan tanggapan siswa 88%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan mendukung pembelajaran secara efektif. Dari segi efektivitas, terjadi peningkatan dalam hasil belajar dengan rata-rata nilai *pretest* sebesar 61. 6 yang meningkat menjadi 91. 6 pada *posttest*, serta nilai N-Gain sebesar 0. 76 dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan masukan dari para validator dan pengguna, telah dilakukan perubahan berupa penyesuaian terhadap tujuan dan indikator, variasi pertanyaan, penambahan elemen visual,

penguatan desain resin, serta integrasi kode batang dengan video pembelajaran. Perubahan ini dianggap sebagai perbaikan dan dilakukan untuk menjamin bahwa kualitas media menjadi semakin optimal sesuai dengan prinsip evaluasi berkelanjutan dalam pengembangan media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran valdako pada materi kenampakan alam dan buatan peserta didik kelas III, dapat disimpulkan bahwa media layak digunakan karena memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Tingkat validitas menunjukkan kategori tinggi dengan skor Aiken's V sebesar 0,867 dari ahli materi dan 0,907 dari ahli media, yang menandakan bahwa media ini telah memenuhi aspek kelayakan dari konten, penyajian, bahasa, dan tampilan.

Dalam hal kepraktisan tanggapan guru mencapai 86% dan tanggapan siswa 88%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis, menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan dan mendukung proses pembelajaran. Selain itu, media ini terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari Peningkatan rata-rata skor *pretest* dari 61,6 menjadi 91,6 pada *posttest* serta nilai N-

Gain sebesar 0,76, yang tergolong kategori tinggi. Dengan demikian, media Valdako dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian, disarankan untuk guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk mengembangkan alternatif belajar yang bervariasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, bagi peserta didik juga dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal ketika digunakan di dalam kelas. Keaktifan, keberanian bertanya, serta kesadaran perlu terus dikembangkan guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar. Adapun saran untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang serupa pada materi atau jenjang yang berbeda dan mempertimbangkan rencana tindak lanjut oleh peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustira S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. Muftadi: *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asiah, S. (2019). *Pengembangan pembelajaran media valdako pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema lingkungan alam dan lingkungan buatan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ayu, I. G., Agustiana, T., Agustini, R., & Ibrahim, M. (2019). *Buku Model keterampilan Berpikir Kreatif*. 00116, 1–15.
- Febriani, R., dkk. (2023). *Media Pembelajaran dan Implementasinya dalam Pendidikan*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hamalik, O. (2013). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

- Hasnawati, H., Ruslan, R., & Sugiarti, S (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Pokok Asam Basa. *Chemistry Education Review (Cer), Pend. Kimia Pps Unm*, 219 Vol. 2, No. 2 (49-57) Issn (E): 2597-9361 Dan Issn (P): 2597-4068.
- Husna, A.,(2023). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Padang: Global Eksekutif Teknologi.
- James D. Russell Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, (2014). *Intructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pedmbelajaran dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group)
- Kadir. (2019). *Statistika Terapan: Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS/Lisrel dalam Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Makki, M. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika: Studi Pembelajaran Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL). *Journal of Classroom Action Research*,4(3), 39-45.
- Makki, M., Indraswati, D., Erfan, M., Rahmatih, AN, & Hidayati, VR (2021). Workshop Dan Pendampingan Pembuatan Game Edukasi Berbasis Android Bagi Guru SDN 2 Cakranegara. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*,1 (2), 23-29.
- Mawarni, D. S. (2025). *Pengembangan Media "Valdako" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V Di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri* (Doctoral Dissertation, lain Kediri).
- Mawarni, D. S. (2025). *Pengembangan Media "Valdako" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V Di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri* (Doctoral Dissertation, lain Kediri).
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge University Press
- Munarun, A., & Anbiya, Bf (2024). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Pai Berbasis Model Assure. *Jurnal Pendidikan Dan Pemerintahan Wiyata*, 2 (3), 184-195
- Noviana, E., Sari, I. K., Zufriady, Z., Erlinda, S., Syafriaferdi, N., & Suarmika, P. E. (2023). Instrument Validity for Learning Resources Analysis

- of Digital Disaster Resources for Coastal Areas: An Analysis of Aiken's V. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 114–125.
- Nurfadilah, S., (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi dan Manfaatnya dalam Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak.
- Nurjanah, S., Istiyono, E., Widiastuti, W., Iqbal, M., & Kamal, S. (2023). The Application of Aiken's V Method for Evaluating the Content Validity of Instruments that Measure the Implementation of Formative Assessments. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 12(2), 125–133.
- Piaget, J. (1977). *The Development of Thought: Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking Press.
- Pratiwi, D., Rahman, A., & Lestari, S. (2023). Pengembangan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan keaktifan siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 78–89.
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarmi. (2019). Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan Journal Of Education Graduate School Of Universitas Negeri Malang*, (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Ristianingsih, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis tiga dimensi untuk sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 211–220.
- Safira, S. A., Anisa, S., Habibah, N., Desky, T., & Misrina. (2025). Implementasi Tahap Enaktif-Ikonik-Simbolik (EIS) Bruner untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Perkalian pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Literatur Tingkat Dasar. *Numerical: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*,
- Sakinah, N. (2024). *Pengembangan media pembelajaran valdako mata pelajaran IPAS kelas V SDN 01 Api-API Wonokerto Kabupaten Pekalongan* (Doctoral dissertation, UIN. KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Saksono, H., Ali, M. N., & Aryuni, M. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran*. Buku Referensi.

- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: kencana prenada media group
- Saputra, H., & Purnama, S. (2023). Media pembelajaran visual dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh media pembelajaran visual terhadap hasil belajar ekonomi siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71-80.
- Sari, N., & Handayani, F. (2022). Penerapan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Septiana, D., Wulandari, R., & Sari, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1250–1260.
- Septiana, D., Wulandari, R., & Sari, L. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1250–1260.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice (13th ed.)*. Pearson
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson.
- Tico Wijaya, A., Rahayu, B., Wulan, S., Rohmatin, T., Stkip, P., & Sidoarjo, P. (n.d.). Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Wulandari, S. (2024). Pemanfaatan Media Diorama sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(1), 88–96.