



Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar

I Kadek Dwi Putra^{1*}, Ni Wayan Suniasih² 

^{1,2}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha

*Corresponding author: ikadekdwiputra31@undiksha.ac.id

Abstrak

Permasalahan dalam proses pembelajaran menyebabkan kesulitan bagi siswa dalam memahami materi. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan siswa mengalami berbagai kesulitan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media diorama materi siklus air pada muatan IPA. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data dikumpulkan dengan menggunakan metode wawancara dan metode kuesioner. Analisis data menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil analisis data memperoleh presentase ahli isi muatan pelajaran IPA memperoleh skor 100 dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain instruksional memperoleh skor 100 dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran memperoleh skor 94,44 dengan kualifikasi baik, dan hasil uji coba perorangan memperoleh skor 95,33 dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran) dan hasil uji coba perorangan, dapat disimpulkan bahwa produk media diorama ini layak digunakan pada pembelajaran muatan materi IPA kelas V. Implikasi penelitian ini dapat membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran IPA.

Kata kunci: Media Diorama; Siklus Air; IPA

Abstract

Problems in the learning process cause difficulties for students in understanding the material. The lack of use of learning media causes students to experience various difficulties. The purpose of this study was to develop a diorama of the water cycle material on the IPA load. The test subjects in this study were content experts, instructional design experts, learning media experts, and fifth grade elementary school students. This study uses the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected using interview methods and questionnaire methods. Data analysis used quantitative and qualitative descriptive analysis methods. The results of data analysis obtained that the percentage of science content content experts scored 100 with very good qualifications, instructional design experts obtained a score of 100 with very good qualifications, learning media experts obtained a score of 94.44 with good qualifications, and the results of individual trials obtained a score of 95, 33 with excellent qualifications. Based on the results of product test data analysis by experts (subject content experts, instructional design experts, learning media experts) and the results of individual trials, it can be concluded that this diorama media product is suitable for use in learning science content for class V. The implications of this research are expected can help students and teachers in the science learning process.

Keywords: Diorama Media; Water cycle ; IPA

History:

Received : 04 Maret 2021

Revised : 19 Maret 2021

Accepted : 12 Mei 2021

Published : 25 Juli 2021

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Pendahuluan

Pendidikan sebagai proses pembelajaran memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan. Komponen pendidikan tersebut meliputi tujuan, Isi, metode, media pembelajaran, lingkungan, pendidik, dan siswa. media pembelajaran merupakan suatu alat media yang membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Hasibuan 2019). Alat pendidikan yang berupa benda-benda lebih sering disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan (Ridhwan,

2020). Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran untuk guru dan siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pesan ajar untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran (Maimunah 2016). Begitu pula untuk siswa, media pembelajaran akan membantu siswa dalam memahami materi ajar, apalagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran dapat digunakan dalam menyampaikan bahan ajar pada semua mata pelajaran, salah satunya yaitu pada muatan IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar (Widiana 2016; Andriyani and Suniasih 2021; Ibrahim, Kosim, and Gunawan 2017). Muatan IPA dapat dipandang sebagai suatu proses dan produk dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam, serta IPA dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta, oleh sebab itu diperlukan keseriusan pemahaman dalam muatan IPA (Paramita, Garminah, and Wibawa 2016; Ardhani, Ilhamdi, and Istiningsih 2021).

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran muatan materi IPA diantaranya kurang ketersediaan media pembelajaran, kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah, perhatian siswa kurang terpusat pada pemberian materi yang dilakukan oleh guru (Hazmiwati 2018). Hal tersebut memicu berapa pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, masih adanya anggapan bahwa buku paket dan buku panduan siswa merupakan sumber satu-satunya, maka kurangnya kesadaran siswa untuk belajar. Selain itu, kurangnya waktu untuk siswa diberi kebebasan dalam mengekspresikan kreativitas. Kegiatan belajar mengajar yang terpusat pada guru akan menyebabkan kurangnya komunikasi antara guru dan siswa (Yunidawati, Cahyono, and Waraulia 2019). Keterbatasan media pembelajaran memiliki beberapa efek negatif bagi proses pembelajaran, beberapa efek negatif tersebut antara lain: proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, dan lebih banyak menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar (Riwahyudin 2015).

Materi siklus air merupakan materi yang berisi tentang penjelasan bagaimana proses terjadinya sirkulasi air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air, dan cara menghemat air (Widodo 2019; Lailiyah 2020). Materi ini penting diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan supaya siswa mengetahui dan mengerti tentang bagaimana harus bersikap terhadap alam dan memiliki sifat yang peduli terhadap alam (Johan and Aka 2020). Namun tidak memungkinkan jika siswa diminta untuk mengamati proses siklus air yang terjadi secara langsung di alam, sehingga dalam materi siklus air ini dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi kegiatan siswa (Lusidawaty et al. 2020). Selain itu materi siklus air ini merupakan materi yang dapat diajarkan menggunakan media pembelajaran. Sebelum mengembangkan suatu media pembelajaran perlu dilakukan beberapa hal diantaranya menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa sebagai objek pengguna media, dan merumuskan tujuan instruksional dengan operasional yang disesuaikan dengan indikator materi yang dikembangkan (Sugianti 2020). Selain ketiga hal tersebut, perlu mengembangkan alat pengukur keberhasilan untuk mengetahui apakah media tersebut layak digunakan atau tidak, serta melalui validasi dari para ahli untuk menghasilkan media yang layak digunakan (Asyhari and Silvia 2016). Hal yang perlu dilakukan ketika pembuatan media yaitu penjelasan dari para ahli yaitu ahli isi materi, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan uji coba produk, serta langkah-langkah dalam menggunakan media ketika pada proses kegiatan belajar mengajar, (Susilana & Riyana, 2009).

Temuan penelitain sebelumnya menyatakan suatu media pembelajaran inovatif yang memudahkan siswa untuk saling berinteraksi dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa (Hanik 2020; Zulfana, Purwadi, and Mudzanatun 2020). Media diorama yang dihasilkan sudah layak dan tepat digunakan untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Prabowo 2019;

Robbayani 2016). Media pembelajaran materi siklus air yang digunakan masih terbatas pada gambar ilustrasi yang ada pada buku siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa yang duduk di belakang ramai sendiri dengan membicarakan hal-hal di luar materi, hal tersebut menyebabkan tidak terjadi pemahaman terhadap materi yang diajarkan (Jumiati 2017; Lailiyah 2020). Dalam penelitian ini media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media diorama materi siklus air. Media diorama siklus air yang berjenis tiga dimensi (3D) yang inovatif dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami proses terjadinya sirkulasi air di alam (Amalia, Agustini, and Sulianto 2018). Hal ini disebabkan media yang dikembangkan terdiri dari ilustrasi fenomena pada proses siklus air (Pribadi, 2017). Seperti ilustrasi lautan menggunakan pemanas air yang nantinya air pada laut tersebut mengalami penguapan, kemudian mengembun membentuk titik-titik air, dan menetes sebagai hujan. Selain itu media diorama siklus air membantu siswa dalam melakukan aktivitas saintifik diantaranya mengamati, melakukan percobaan, dan mendiskusikan terhadap pengamatan yang telah dilakukan. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media diorama pada muatan IPA kelas V Sekolah Dasar. Adanya media ini dapat membantu siswa dalam memahami materi.

Metode

Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Tegeh & Kirna, 2013). Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan subjek penelitian adalah satu dosen sebagai ahli isi muatan pelajaran, satu dosen sebagai ahli desain instruksional dan ahli media pembelajaran, dan siswa kelas V di SD Negeri 1 Bitera. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode kuesioner. Metode kuesioner/angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Metode kuesioner ini digunakan pada tahap validasi produk yang terdiri dari ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan tahap uji coba perorangan. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian pengembangan ini berupa kuesioner.

Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan ditunjukkan pada Tabel 1, 2, 3, dan 4.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Muatan Pelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Materi	a. Materi sesuai dengan KD	1	1
		b. Materi sesuai dengan indikator	2	1
		c. Ketepatan pemilihan dan pengembangan materi	3, 4	2
2.	Kebahasaan	a. Penggunaan kalimat dan bahasa yang komunikatif	5	1
		b. Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	6	1
3.	Evaluasi	a. Keseimbangan proporsi soal pada materi	7	1
		b. Kesesuaian tes dengan tujuan muatan	8, 9	2
Jumlah				9

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Instruksional

No.	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Tujuan	a. Petunjuk Penggunaan	6	1
2.	Strategi	a. Ketepatan strategi yang digunakan	2,3	2
		b. Kejelasan kegiatan muatan	5	1
		c. Penyajian materi mampu memotivasi siswa	4	1
3.	Evaluasi	a. Kesesuaian soal dengan tujuan muatan	7	1
		b. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	1	1
Jumlah				7

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No. Instrumen	Jumlah Butir
1.	Visual	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan indikator	1	1
		b. Kesesuaian isi materi dan kecakupan materi	2,3	2
		c. Kedalaman materi	4	1
2.	Penggunaan	a. Media tidak sulit disimulasikan	6	1
		b. Media tidak memerlukan banyak ruang	7	1
Jumlah				7

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah Butir
1	Ketercapaian tujuan dari penggunaan media diorama	3, 4	2
2	Sikap siswa terhadap penggunaan media diorama	1, 2, 5	3
Jumlah			5

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data dengan menyusun data secara sistematis dalam bentuk kalimat, kata dan kategori sehingga ditemukan simpulan secara umum (Agung, 2014). Sedangkan deskriptif kualitatif adalah menganalisis suatu kondisi atau situasi dengan data yang telah diperoleh dari hasil wawancara mengenai masalah ditempat penelitian. Metode analisis ini digunakan untuk mengolah data hasil uji ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan uji coba perorangan. Data yang dimaksud yaitu skor-skor, saran, masukan, dan komentar yang terdapat pada kuesioner. Untuk memberikan makna atau kategori dari penelitian yang dilakukan, maka hasil uji coba diterjemahkan menggunakan Tabel 5.

Tabel 5. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian %	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat Baik	Sangat Layak
80-89	Baik	Layak
65-78	Cukup Baik	Cukup Layak
40-64	Tidak Baik	Tidak Layak
00-39	Sangat Tidak Baik	Sangat Tidak Layak

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini memperoleh dua hal pokok yaitu: (1) rancang bangun media diorama materi siklus air, dan (2) validitas media diorama materi siklus air. Dalam pengembangannya, media diorama materi siklus air ini menggunakan model pengembangan ADDIE, maka rancang bangun media diorama materi siklus air ini meliputi lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap pertama analisis, tahap ini dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, media dan analisis karakteristik peserta didik. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa perlu adanya media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPA. Hasil analisis kurikulum menunjukkan dengan menganalisis KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran yang terdapat pada buku sebagai dasar dalam menyusun media pembelajaran yang dikembangkan. Media diorama yang dikembangkan berfokus pada materi siklus air siswa kelas V SD yang sesuai dengan kurikulum 2013. Hasil analisis karakteristik siswa menunjukkan bahwa siswa pada tingkatan sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini siswa masih memerlukan alat bantu dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Tahap kedua yaitu tahap desain. Tahap desain merupakan kegiatan penyusunan rancangan produk. Rancangan yang dibuat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pengembangan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan, tahap pengembangan merupakan kegiatan merealisasikan rancangan produk ke dalam bentuk visual. Tahap pengembangan ini juga melakukan pemilihan dan pertimbangan isi produk. Tahap ketiga yaitu implementasi. merupakan kegiatan uji coba produk kepada responden untuk mengetahui tanggapan awal tentang produk yang dikembangkan. Tahap keempat yaitu evaluasi yang memperoleh tahap akhir yakni kegiatan peninjauan ulang terhadap produk yang dikembangkan. Tindak lanjut dari evaluasi yaitu melakukan revisi ataupun perbaikan berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diperoleh. Uji validitas media diorama materi siklus air dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui validitas produk berupa kuesioner. Validitas pengembangan media diorama materi siklus air diuji oleh ahli isi muatan pelajaran, ahli desain instruksional, ahli media pembelajaran, dan subjek pada uji coba perorangan yang hasil rangkumannya pada Tabel 6.

Tabel 6. Presentase Hasil Validitas Pengembangan Media Diorama

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	100	Sangat Baik
2	Uji Ahli Desain instruksional	100	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	94,44	Sangat Baik
4	Uji Coba Perorangan	95,33	Sangat Baik

Berdasarkan hasil *review* dari ahli isi muatan pelajaran IPA, diketahui bahwa media diorama berada pada kualifikasi sangat baik yaitu 100%. Hasil *review* dari ahli desain instruksional, diketahui bahwa media diorama memperoleh persentase tingkat pencapaian 100% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Hasil *review* dari ahli media pembelajaran, diketahui bahwa media diorama memperoleh persentase tingkat pencapaian 94,44% dan berada pada kualifikasi baik. Hasil validasi dalam uji coba perorangan mendapat persentase sebesar 95,33% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil pengembangan produk

media diorama terdapat tampilan dan bentuk dari media diorama materi siklus air yaitu, sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan dan bentuk media diorama materi siklus air

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah media diorama materi siklus air pada muatan IPA berupa media pembelajaran untuk mensimulasikan siklus air yang dioperasikan menggunakan alat pemanas air untuk kelas V di SD. Media pembelajaran diorama ini layak diterapkan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari beberapa aspek. Pertama, dari segi materi yang disajikan pada media diorama dikembangkan muatan IPA sesuai dengan kompetensi dasar dan indicator pembelajaran, selain itu media diorama ini dapat membantu siswa dalam memahami materi siklus air. Materi pembelajaran dirancang secara sistematis. Melalui kegiatan yang disusun secara sistematis maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran berjalan secara kondusif. Guru harus bisa menguasai empat kompetensi sebelum melakukan proses pembelajaran yaitu menguasai bahan pelajaran, mampu mendiagnosis tingkah laku siswa, mampu melaksanakan proses pembelajaran, dan mampu mengevaluasi hasil belajar siswa (Dudung 2018). Adanya media pembelajaran akan membuat siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pemberian masalah-masalah yang ada (Amalia, Agustini, and Sulianto 2018; Santhi, Sri Asri, and Manuaba 2020).

Kedua, dari segi desain media kejelasan bentuk media, kesesuaian pemilihan warna, dan penggunaan contoh konkret sangat baik sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi serta menjawab soal yang disajikan. Selain itu materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas V. Media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan, media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar dan akan meningkatkan efektifitas pembelajaran (Kusumawati 2016; Nuri and Khairunnisa 2021). Media pembelajaran memegang peran yang sangat penting dalam penyampaian informasi dalam proses pembelajaran (Robbayani 2016; Nadhliroh, Prasetyaningtyas, and Artikel 2018). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa serta mendorong siswa untuk memberikan pemahaman materi yang disampaikan (Santhi, Sri Asri, and Manuaba 2020; Risma, Bua, and Annisa 2019).

Hasil penelitian ini didukung dari penelitian lain yang sudah ada sebelumnya yaitu

hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran diorama siklus air pada pelajaran IPA sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPA kelas V (Lusidawaty et al. 2020; Lailiyah 2020). Peningkatan hasil belajar IPA materi siklus air menggunakan media diorama sangat tepat digunakan dan metode demonstrasi dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Pendidikan 2021; Lusidawaty et al. 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa diorama berbasis audiovisual layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pengembangan media diorama pada mata pelajaran geografi materi perairan laut terhadap hasil belajar siswa menunjukan bahwa media diorama yang dikembangkan mendapat penilaian sangat baik, termasuk kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran (Robbayani 2016). Media diorama pada materi siklus air dapat digunakan pada proses pembelajaran.

Simpulan

Media diorama materi siklus air pada muatan IPA layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu mengatasi masalah-masalah belajar, khususnya pada materi siklus air. Keterbatasan penelitian ini hanya dilaksanakan sampai uji perorangan, disarankan penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut melalui eksperimen. implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dan guru dalam memahami materi serta menjelaskan materi khususnya materi siklus air.

Daftar Rujukan

- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Aditya Media Publishing.
- Amalia, Miftah Devi, Ferina Agustini, and Joko Sulianto. 2018. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Paedagogia* 20 (2): 185. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>.
- Andriyani, N L, and N W Suniasih. 2021. "Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade." *Journal of Education* 5 (1): 37–47. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Ardhani, Azizah Dwi, Mohammad Liwa Ilhamdi, and Siti Istiningasih. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD." *Jurnal Pijar Mipa* 16 (2): 170. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446>.
- Asyhari, Ardian, and Helda Silvia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni* 5 (1): 1–13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>.
- Dudung, Agus. 2018. "Kompetensi Profesional Guru." *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)* 5 (1): 9–19. <https://doi.org/10.21009/jkcp.051.02>.
- Hanik, Elya Umi. 2020. "Self Directed Learning Berbasis Literasi Digital Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah." *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal* 8 (1): 183. <https://doi.org/10.21043/elementary.v8i1.7417>.
- Hasibuan, Nisar &. 2019. *Kepemimpinan Pendidikan Dalam Perspektif Hadis Telaah Historis Filosofi*. Jakarta: KENCANA.
- Hazmiwati, Hazmiwati. 2018. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (1): 178. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v7i1.5359>.

- Ibrahim, Ibrahim, Kosim Kosim, and Gunawan Gunawan. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Berbantuan LKPD Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika." *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* 3 (1): 14. <https://doi.org/10.29303/jpft.v3i1.318>.
- Johan, Artikel, and Andri Aka. 2020. "Plagiarism Detector v . 1678 - Originality Report 8 / 18 / 2020 2 : 52 : 41 PM Excluded Urls : Included Urls :," 1–16.
- Jumiati, Jumiati. 2017. "Penerapan Metode Karya Wisata Pada Konsep Dasar IPA MI/SD Materi Perkembangbiakan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGMI." *Muallimuna* 2 (2): 19–27. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.765>.
- Kusumawati, Naniek. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* 5 (02): 263–71. <https://doi.org/10.25273/pe.v5i02.289>.
- Lailiyah. 2020. "Pengembangan Media Komik Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8 (1): 1–11. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/33521/29990>.
- Lusidawaty, Vivi, Yanti Fitria, Yalvema Miaz, and Ahmad Zikri. 2020. "Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Dan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4 (1): 168–74. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.333>.
- Maimunah, Maimunah. 2016. "Metode Penggunaan Media Pembelajaran." *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5 (1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>.
- Nadhliroh, Iin, Fitria Dwi Prasetyaningtyas, and Info Artikel. 2018. "Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan Ips Kelas V." *Joyful Learning Journal* 7 (4): 25–33. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i4.25877>.
- Nuri, Ramadhan, and Khairunnisa. 2021. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big Book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku" 8 (1): 49–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>.
- Paramita, D. K., Garminah, and I Md. C. Wibawa. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA." *Mimbar PGSD Undiksha* 4 (1): 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i1.6954>.
- Pendidikan, Gelar Sarjana. 2021. "Diajukan Untuk Memenuhi Kewajiban Dan Syarat Guna Memperoleh." *Implementasi Aplikasi Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Matematika Masa Pandemi Covid-19* 19 (IMPLEMENTASI APLIKASI GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA).
- Prabowo, Dady Mukti. 2019. "Pegembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V." *Joyful Learning Journal* 6 (4): 234–42. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.17008>.
- Risma, Risma, Agustinus Toding Bua, and Muhsina Annisa. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Tema Ekosistem Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 3 (2): 92–100. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.301>.
- Riwahyudin, Arvi. 2015. "Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau." *Jurnal Pendidikan Dasar* 6 (1): 11. <https://doi.org/10.21009/jpd.061.02>.
- Robbayani, Annisa. 2016. "Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Perairan Laut Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Iis Di Man Tempursari Ngawi Tahun Ajaran 2015 / 2016." *Jurnal Swara Bhumi* 1: 28–37.

- Santhi, Ni Luh Komang Widya, I Gusti Ayu Agung Sri Asri, and Ida Bagus Surya Manuaba. 2020. "Social Studies Learning With Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence." *International Journal of Elementary Education* 4 (3): 281. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.25853>.
- Sugianti, Riyanto &. 2020. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2D2 : Teori Dan Praktek*. pasuruan: lembaga academic & research institute perum sekar indah II.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal Pendidikan* 11 (1): 16.
- Widiana, I Wayan. 2016. "Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5 (2): 147. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8154>.
- Widodo, T R I Cahyo. 2019. "Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang Maret 2019."
- Yunidawati, Silviana, Bambang Eko Hari Cahyono Cahyono, and Asri Musandi Waraulia. 2019. "Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Dalam Mencipta Puisi Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ngebel Tahun Ajaran 2017/2018." *Widyabastra* 07 (1): 26–36.
- Zulfana, Firda, Purwadi, and Mudzanatun. 2020. "Pengaruh Model Nht Berbantu Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Sd N 02 Ujung Pandan Jepara." *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An* 7 (1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i1.474>.