

# Media Diorama Berbantuan Audio pada Pembelajaran Tema Ekosistem Alam Materi Ekosistem Sawah bagi Anak TK

Ni Luh Gede Tina Ekayani<sup>1\*</sup>, Ida Bagus Gede Surya Abadi<sup>2</sup> 

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

## ARTICLE INFO

### Article history:

Received January 08, 2024

Accepted June 12, 2024, 2024

Available online July 25, 2024

### Kata Kunci:

Media Diorama, Ekosistem Alam, Anak TK

### Keywords:

Diorama Media, Natural Ecosystems, Kindergarten Children



This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

## ABSTRAK

Kurangnya media pembelajaran mempengaruhi motivasi belajar siswa serta hasil belajar yang kurang optimal. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan mengembangkan rancang bangun media diorama berbantuan audio dengan tema ekosistem alam materi ekosistem sawah, serta menganalisis kelayakan dan efektivitas media ajar diorama tema ekosistem alam materi ekosistem sawah. Model penelitian yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk diuji oleh 1 ahli rancang bangun produk pembelajaran, 1 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, serta subjek uji dalam penelitian ini 3 orang siswa uji coba perorangan dan 9 orang siswa uji coba kelompok kecil dan 20 anak pada uji coba lapangan. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan angket/kuesioner serta menggunakan angket observasi (*pre-nontes* dan *post-nontes*). Teknik analisis data yang digunakan analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Media Diorama Berbantuan Audio dengan Tema Ekosistem Alam Materi Ekosistem Sawah layak diterapkan pada anak taman kanak-kanak. Implikasi penelitian ini mampu diterapkan dalam proses pembelajaran, media diorama berbantuan audio ini sudah terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berkualifikasi sangat baik dari hasil uji kelayakan dan uji coba pada subjek uji coba.

## ABSTRACT

The lack of learning media affects student motivation and learning outcomes that are less than optimal. This study was conducted with the aim of developing the design of audio-assisted diorama media with the theme of natural ecosystems of rice field ecosystem material, as well as analyzing the feasibility and effectiveness of diorama teaching media with the theme of natural ecosystems of rice field ecosystem material. The research model used is the ADDIE model (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). The product was tested by 1 learning product design expert, 1 learning content expert, 1 learning design expert, 1 learning media expert, and the test subjects in this study were 3 individual trial students and 9 small group trial students and 20 children in the field trial. This research uses data collection methods with questionnaires and uses observation questionnaires (*pre-nontest* and *post-nontest*). Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this study indicate that Audio-Assisted Diorama Media with the Theme of Natural Ecosystems of Rice Field Ecosystem Material is feasible to be applied to Kindergarten Children. The implication of this research is able to be applied in the learning process, this audio-assisted diorama media has been proven worthy of use in the learning process because it is very well qualified from the results of the feasibility test and the trial on the test subject

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya merupakan pengembangan dan pembinaan kepribadian manusia baik secara rohani maupun fisik. Dengan melakukannya, orang dapat menjadi lebih baik dalam hal peningkatan keterampilan, kemampuan mental, dll. Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003, "Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar, di mana peserta didik memiliki jiwa keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian luhur dan keinginan

\*Corresponding author

E-mail addresses: [tina.ekayani@undiksha.ac.id](mailto:tina.ekayani@undiksha.ac.id) (Ni Luh Gede Tina Ekayani)

diri, masyarakat, bangsa, dan negara. mengembangkan potensi untuk memiliki kemampuan" (Karo & Rohani, 2018; Kusuma & Sutapa, 2020). Undang - undang di atas dapat membedakan yang baik dan buruk serta menjelaskan peran pendidikan dalam membangun manusia untuk masa depan yang lebih baik. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang diawasi oleh guru selama proses belajar mengajar, pendidik harus menciptakan dan merancang lingkungan belajar yang aktif dan kreatif untuk siswa agar kegiatan belajar berhasil dan mencapai tujuan pembelajaran yang paling efektif (Hasanah & Muryanti, 2019; Hasmalena et al., 2023). Pendidikan Anak Usia dini (PAUD) merupakan tempat belajar sekaligus tempat bermain. Dalam pembelajarannya anak diajarkan mengenal aturan, disiplin, tanggung jawab, menyesuaikan diri dengan lingkungannya, berempati dengan temannya, dan berlatih kerja sama dengan cara bermain (Aida et al., 2018; Anjarwati et al., 2022). Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar, kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosial-emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap - tahap perkembangan yang dilalui komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap - tahap perkembangan yang dilalui anak usia dini (Asrizal et al., 2018; Ayuni & Setiawati, 2019).

Berbagai aspek perkembangan yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu nilai moral dan agama, social - emosional, kognitif, bahasa, fisik - motorik, dan seni. Sikap dan perilaku serta beragama merupakan salah satu nilai-nilai yang perlu dikembangkan dalam pendidikan berkarakter. Nilai pendidikan berkarakter terdiri dari religus, jujur, toleransi, sikap disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, cinta tanah air, bersahabat dan komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Bintang et al., 2019; Evitasari & Aulia, 2022). Pada tahap perkembangan anak usia dini pemberian stimulus dan pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan tingkat kebutuhan anak sangat penting diberikan dan dikenalkan untuk mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini. Sama halnya seperti perkembangan, kecerdasan dapat dikembangkan sejak usia dini. Terdapat delapan atau sembilan aspek kecerdasan jamak (*multiple intelligence*) pada anak yang dapat dikembangkan. Salah satu kecerdasan yang perlu dikembangkan ialah kecerdasan naturalis (*Natural Smart*). Kecerdasan naturalis ialah ketika seseorang memiliki ketertarikan pada alam, contohnya merasa bahagia dan tenang saat berada di alam (Bin Amiruddin et al., 2022; Bintang et al., 2019)

Kegiatan anak tidak terlepas dari kegiatan bermain. Anak senang mengamati, mengeksplorasi serta mencoba hal baru bagi dirinya. Keberadaan lingkungan alam menjadi salah satu aspek penting untuk memfasilitasi tumbuh kembang anak (Al Hakim & Azis, 2021; Irawan et al., 2021). Melalui alam anak memperoleh lebih banyak pengalaman yang dirasakan seperti mengamati tumbuhan, binatang, bebatuan, air, tanah, pergantian siang dan malam, adanya pelangi, angin, hujan, dll. Anak biasanya akan senang berada di lingkungan alam. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, pada Kompetensi Dasar nomor 3.8 berisi tentang pengenalan lingkungan alam (seperti hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dan Kompetensi Dasar nomor 4.8 yakni penyajian pada berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (seperti hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh (Dzulhidayat, 2022; Juirihan Doni Nababan, 2024).

Berdasarkan kompetensi dasar itu maka anak usia dini perlu mendapatkan stimulus untuk memfasilitasi kecerdasan naturalisnya, karena melihat kondisi saat ini banyak orang yang kurang bahkan tidak berkembang kecerdasan naturalisnya seperti masih banyak orang yang membuang sampah sembarangan, melakukan penebangan hutan, serta pemburuan hewan liar. Hal ini agar anak usia dini mampu tertarik dan menyukai lingkungan alam salah satunya dengan cara menumbuhkan dan menstimulasi perkembangan kecerdasan naturalisnya (Mardhotillah & Rakimahwati, 2021; H. Sari & Silalahi, 2022).

Dalam proses pembelajaran di PAUD ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran yaitu pendidik, peserta didik, lingkungan. Terutama strategi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan belajar peserta didik yaitu menggunakan kompetensi, indikator tujuan sesuai rentang usia anak, pendekatan, metode, model, media, dan materi yang baik serta kesesuaian dengan keadaan lingkungan (Maymunah & Watini, 2021; Yuneva & Suryana, 2022). Suatu lembaga pendidikan harus menyiapkan media-media yang tepat dan cocok untuk diterapkan di anak-anak, karena media yang tepat akan sangat membantu lembaga tersebut dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama. Sehingga pendidik harus kreatif dalam membuat media-media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran yang berlangsung menyenangkan bagi anak dan tidak membosankan (Nadhliroh & Prasetyaningtyas, 2018; Yuneva & Suryana, 2022).

Namun sayangnya, berdasarkan observasi yang telah dilakukan di TK Taman Agustus Kecamatan

Tabanan, Kabupaten Tabanan khususnya pada anak usia 5 – 6 tahun yang masuk ke dalam kelompok B, secara umum hasil pengamatannya saat pembelajaran di TK Taman Agustus bahwa guru hanya menggunakan media berupa gambar yang dicetak, terkadang menggambar di papan tulis tentang tema yang akan di pelajari dan dibantu dengan lembar kerja peserta didik (LKPD). Sehingga terdapat beberapa anak yang tidak memperhatikan gurunya menjelaskan pembelajaran dan sibuk sendiri bermain lalu anak lainnya memperhatikan gurunya menjelaskan pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut pada anak. Kemudian pada pembelajaran Tema Ekosistem Alam, guru lebih mengajak anak untuk belajar di luar kelas yaitu di halaman sekolah. Pembelajaran diluar ini dilaksanakan karena sekolah ini termasuk ke sekolah alam karena memiliki taman yang ditumbuhi banyak pepohonan dan tanaman hias. Dalam kegiatan belajar ini guru di TK Taman Agustus biasanya menggunakan media dari bahan alam seperti langsung mengamati pepohonan, daun dan benda – benda yang ada di lingkungan sekolah tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan solusi untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu solusi yang bisa ditawarkan yaitu pengembangan media pembelajaran. Media yang bisa diberikan dalam hal ini yakni media tiruan berupa media diorama dengan tema Ekosistem Alam agar anak lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar tentang ekosistem yang ada di alam sekitar. Media diorama adalah suatu media tiga dimensi yang menggambarkan kondisi nyata dengan skala kecil tertentu (Hanifah, C. S., & Setyasto, 2024; Prabowo, 2019). Karena media tersebut merupakan model tiruan yang menyerupai keadaan aslinya namun dalam bentuk miniatur. Media diorama tersebut penggunaannya dibuat seperti permainan sehingga dapat dibongkar pasang lalu disusun kembali. Salah satu prinsip dalam pendidikan anak usia dini adalah belajar melalui bermain atau bermain sambil belajar. Melalui permainan anak diajak untuk bereksplorasi dan memanfaatkan mengenai benda di sekitarnya (Prasetyoko & Sari, 2019; Winarti & Suryana, 2020).

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas di TK Taman Agustus, guru di TK tersebut sangat setuju dengan dikembangkan media pembelajaran khususnya media diorama dengan tema Ekosistem Alam. Peneliti memilih TK Taman Agustus untuk melakukan penelitian uji coba produk yang akan dikembangkan karena berdasarkan analisis kebutuhan pada saat observasi pra penelitian dari segi media di TK Taman Agustus sangat kurang terfasilitasi media pembelajaran mengenai Ekosistem Alam. Berdasarkan identifikasi masalah dan penelitian diatas, maka dari itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan rancang bangun media diorama berbantuan audio dengan tema ekosistem alam materi ekosistem sawah. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru pengajar dalam menyampaikan materi secara lebih mendalam serta mampu meningkatkan pemahaman peserta didik. Kebaruan penelitian ini memperkenalkan penggunaan diorama fisik berbantuan audio, yang menggabungkan pendekatan visual, taktil, dan auditori untuk memperkaya pengalaman belajar.

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan desain atau metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji efektivitas produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam proses penelitian pengembangan media diorama berbasis audio ini adalah model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Agung, 2018; Yusuf, 2017). Tahap analisis dilakukan penemuan suatu masalah dengan observasi maupun wawancara, kemudian informasi yang telah didapatkan nantinya akan dianalisis untuk digunakan pada tahap selanjutnya. Tahap desain dimaksudkan untuk melakukan perancangan konsep dari produk yang dikembangkan sebagai sebuah solusi berdasarkan hasil dari analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, baik itu komponen penyusun maupun gagasan pendukung lainnya akan dituangkan atau dikemas melalui produk ini. Tahap implementasi, produk yang sudah dibuat kemudian akan diterapkan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan efektif digunakan untuk membantu menunjang proses pembelajaran. Tahap evaluasi meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahapan pengembangan untuk penyempurnaan dan evaluasi sumatif dilakukan pada akhir program untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

Uji produk hasil penelitian pengembangan media diorama ini akan diuji kepada para ahli dan peserta didik sebagai subjek uji coba. Uji ahli dilaksanakan oleh empat orang ahli yang akan me-review produk, yaitu: review ahli rancang bangun, review ahli isi/materi, review ahli desain instruksional, serta review ahli media. Subjek uji coba produk hasil penelitian pengembangan ini yaitu para ahli dan siswa Kelompok B TK Taman Agustus sebanyak 20 siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuesioner (angket). Metode observasi dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di sekolah tempat penelitian. Metode wawancara dalam penelitian ini merupakan wawancara tidak terstruktur yang dilakukan bersama guru di TK Taman Agustus. Pada kegiatan wawancara tersebut, diajukan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan kebutuhan atau masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran, serta sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran saat ini. Pada penelitian ini kuesioner yang digunakan adalah angket yang telah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Pada tahap analisis angket kebutuhan peserta didik digunakan untuk mengetahui karakteristik peserta didik, selain itu angket juga digunakan untuk mengetahui penilaian ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Adapun kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), [Tabel 4](#), [Tabel 5](#), dan [Tabel 6](#).

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Instrumen Rancang Bangun

No	Aspek	Indikator
1	Model Pengembangan yang digunakan	1) Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan
		2) Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan
2	Tahapan-Tahapan Pengembangan	3) Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang dilakukan
		4) Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan
3	Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan	5) Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan
		6) Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilakukan
		7) Keruntutan langkah-langkah pengembangan
4	Evaluasi Formatif	8) Ketepatan rancangan evaluasi sesuai dengan model yang digunakan
		9) Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan
		10) Ketepatan subjek uji coba yang dilibatkan

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	1) Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar
		2) Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran
		3) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2	Materi	4) Kebenaran materi
		5) Keruntutan materi
		6) Kecakupan materi
		7) Pentingnya materi
		8) Materi didukung dengan media yang tepat
		9) Konsep yang disajikan dapat dilogikakan dengan jelas
		10) Tingkat kesulitan soal
3	Tata Bahasa	11) Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten
		12) Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No (1)	Aspek (2)	Indikator (3)
1.	Teknis	a. Kemudahan menggunakan media
		b. Media dapat membantu siswa memahami materi
		c. Media dapat membangkitkan motivasi siswa
2.	Tampilan	a. Kualitas tampilan baik
		b. Tampilan media serasi dan seimbang
3.	Teks	a. Ketepatan penggunaan jenis huruf
		b. Ketepatan penggunaan ukuran huruf
		c. Ketepatan penggunaan spasi tulisan
4.	Gambar dan Audio	a. Penggunaan gambar untuk mendukung pembelajaran
		b. Penggunaan audio yang mendukung pemahaman materi

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No (1)	Aspek (2)	Indikator (3)
1.	Tujuan	a. Tujuan pembelajaran yang jelas
2.	Strategi	b. Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi c. Kegiatan pembelajaran yang bisa memotivasi d. Memberikan kesempatan anak untuk belajar mandiri e. Penyampaian materi menarik f. Penyampaian materi langkah – langkah yang logis
4.	Evaluasi	g. Memberikan petunjuk belajar h. Kejelasan tujuan pembelajaran i. Evaluasi kegiatan yang sudah dilaksanakan

**Tabel 5.** Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Uji Coba Kelompok

No (1)	Aspek (2)	Indikator (3)
1	Desain Pesan	a. Desain Produk b. Kejelasan objek media c. Kejelasan pada gambar d. Kejelasan pada suara
2	Penyajian Materi	e. Ketepatan isi materi f. Kemudahan memahami materi g. Manfaat media pembelajaran
3	Pengoperasian	h. Kemudahan pengoperasian i. Diberikan petunjuk penggunaan
4	Evaluasi	j. Media yang dapat membantu anak dalam proses belajar

**Tabel 6.** Kisi – Kisi Instrumen Observasi Perkembangan Kognitif (Kecerdasan Naturalis) *Pre-test Post-test*

No	Program Pengembangan	KD	Indikator
1.	Kognitif (Kecerdasan Naturalis)	3.6	Mampu mengenal komponen yang ada dalam lingkungan sawah seperti hewan dan tumbuhan.
		4.6	Mampu menyampaikan tentang apa dan bagaimana komponen yang ada dalam lingkungan sawah meliputi hewan dan tumbuhan.
		3.8	Mengenal lingkungan alam sekitar serta lingkungan sawah
		4.8	Mampu menceritakan bagaimana ia mengenal lingkungan sawah dan apa saja yang ada di dalamnya.

Metode analisis data dalam penelitian ini terdiri dari teknik analisis deskriptif kuantitatif, dan teknik analisis data statistik inferensial. Teknik analisis deskriptif kuantitatif bertujuan untuk menguji kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik ini digunakan untuk mengolah data kuantitatif berupa skor, yang kemudian diolah menggunakan skala likert. Analisis statistik inferensial berupa uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas, dan uji-t dependent (uji hipotesis), yang bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk yang dikembangkan terhadap hasil belajar anak ketika sebelum dan sesudah menggunakan media.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Pengembangan produk ini dilaksanakan pada anak kelompok B1 TK Taman Agustus Tabanan. Penelitian pengembangan ini melibatkan 20 anak kelompok B1 TK Taman Agustus Tabanan. Adapun pengembangan Media Diorama Berbantuan Audio ini dilakukan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan pembelajaran, analisis fasilitas pembelajaran, analisis kompetensi dan indikator. Tahap kedua dilanjutkan dengan perancangan yang dilakukan dengan mendesain produk melalui dua

tahap, yaitu menentukan perlengkapan yang digunakan dan menyusun rancang bangun media diorama melalui *flowchart* dan *storyboard*. Tahap ketiga yaitu pengembangan dilakukan dengan pembuatan dan pengujian produk. Pada dasarnya tahapan ini merupakan tahapan merealisasikan desain yang sudah dibuat untuk dijadikan suatu media audio visual yaitu media diorama berbantuan audio. Tahap keempat yaitu implementasi dilaksanakan uji coba produk. Hasil pengembangan diterapkan kepada siswa dengan uji coba produk kepada 12 orang siswa yang terdiri dari 3 orang pada uji coba perorangan dan 9 orang pada uji coba kelompok kecil. Terakhir tahap evaluasi, dilakukan dengan tujuan menentukan keberhasilan atau kesesuaian produk yang dirancang sesuai dengan harapan yang diinginkan. Penelitian ini menggunakan penilaian evaluasi formatif untuk mengukur produk yang telah dibuat, yang meliputi validasi para ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Serta agar mengetahui keefektifan media diorama dengan menganalisis hasil dari *pre-nontest* dan *post-nontest*. Adapun produk media diorama yang dihasilkan disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Media Diorama berbantuan Audio

Dalam hasil penilaian media diorama ini akan dipaparkan hasil dari: (1) ahli rancang bangun, (2) ahli isi pembelajaran, (3) ahli desain instruksional, (4) ahli media pembelajaran, (5) uji coba perorangan, dan (6) uji coba kelompok kecil. Keenam data tersebut akan disajikan secara berurutan sesuai dengan hasil yang diperoleh dari masing-masing tahapan. Hasil penilaian pengembangan media diorama ini menurut uji ahli rancang bangun, uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain instruksional, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil secara terperinci dapat dilihat pada [Tabel 7](#).

**Tabel 7.** Persentase Hasil Penilaian Pengembangan Media Diorama

No	Subjek Uji Coba	Presentase Hasil (%)	Kualifikasi
1.	Ahli rancang bangun	90%	Sangat baik
2.	Ahli isi pembelajaran	93%	Sangat baik
3.	Ahli desain instruksional	93,75%	Sangat baik
4.	Ahli media pembelajaran	93,75%	Sangat baik
5.	Uji coba perorangan	90%	Sangat baik
6.	Uji coba kelompok kecil	89,44%	Baik

Berdasarkan [Tabel 7](#) menunjukkan bahwa persentase hasil penilaian pengembangan media diorama berbantuan audio menurut para ahli dan subjek uji coba secara berturut-turut sebesar 90%, 93%, 93,75%, 93,75%, 90%, dan 89,44%. Secara keseluruhan memiliki persentase skor dengan kualifikasi sangat baik dan baik, oleh karena itu media diorama yang dikembangkan sangat layak digunakan pada pembelajaran.

Efektivitas pengembangan media pembelajaran diorama berbantuan audio dalam tema pembelajaran ekosistem alam materi ekosistem sawah dilakukan dengan metode *nontest*. Metode *nontest* merupakan berupa angket kuisioner dengan skala likert yang digunakan untuk mengetahui perubahan anak sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *flanel board* dalam meningkatkan kemampuan konsep bilangan dengan tema aku sayang bumi. Pada pengumpulan data sebelum dan sesudah menggunakan *flanel board* bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan, hasil yang diperoleh akan dianalisis menggunakan uji-t *sample dependent*. Sebelum menguji efektivitas prodduk pengembangan media pembelajaran *flanel board* dalam meningkatkan

kemampuan konsep bilangan dengan tema aku sayang bumi dilakukan dengan metode *nontest*, terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Hasil uji normalitas disajikan pada [Tabel 8](#).

**Tabel 8.** Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas	D	$\sum Xi$	$\bar{X}$	$ai(Xn-i+1-Xi)$	$T_3$
Pre test	4736,95	991	49,55	67,0448	0,9489
Post test	1764	1680	84	41,0464	0,9551

Berdasarkan [Tabel 8](#) pengujian normalitas, tahap selanjutnya yaitu pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan rumus uji-t sample dependent, kriteria pengujian yaitu menolak  $H_0$  jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan (dk)  $(n1 - n2)$  dan taraf signifikasi 5% atau 0,05. Hasil uji hipotesis disajikan pada [Tabel 9](#).

**Tabel 9.** Hasil Uji Hipotesis

	D	$D^2$	$t_{hitung}$
Pre Test Post Test	643	23.149	12,594

Berdasarkan [Tabel 9](#), analisis data didapatkan nilai  $t_{hitung} = 12,594$ . Harga  $t_{hitung}$  tersebut kemudian dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf 5% dengan diketahui  $dk = (n1 - 1) = (20 - 1) = 19$  adalah = 1,729. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 12,594 > t_{tabel} = 1,729$ . Sehingga hipotesis nol ( $H_0$ ) yang berbunyi tidak terdapat perbedaan yang signifikan (5%) pemerolehan skor antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama berbantuan audio pada tema ekosistem alam materi ekosistem sawah pada anak kelompok B TK Taman Agustus, Tabanan ditolak, dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) yang berbunyi terdapat perbedaan yang signifikan pemerolehan skor antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama berbantuan audio pada tema ekosistem alam materi ekosistem sawah pada anak kelompok B TK Taman Agustus, Tabanan diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan pemerolehan skor menambah pengetahuan mengenai alam (kecerdasan naturalis) antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama berbantuan audio pada tema ekosistem alam materi ekosistem sawah pada anak kelompok B TK Taman Agustus, Tabanan.

**Pembahasan**

Rancang bangun pengembangan media diorama berbantuan audio tema ekosistem alam materi ekosistem sawah ini dibuat sesuai dengan model pengembangan *ADDIE*, yang meliputi lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model *ADDIE* dipilih dalam pengembangan produk ini adalah karena model ini memiliki langkah yang sistematis dan relevan dengan produk yang dikembangkan ([Putra & Suniasih, 2021](#); [Syafdaningsih & Pratiwi, 2022](#)).

Tahap pertama yang dilakukan adalah analisis (*analyze*). Pada tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi keadaan siswa dan guru berkaitan dengan aspek, kompetensi, materi dan karakteristik siswa yang nantinya akan menggunakan produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan terhadap hasil wawancara dan observasi sehingga diketahui bahwa anak kelompok B TK Taman Agustus Tabanan memiliki kendala dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kurangnya variasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru karena cenderung berpatokan dengan buku dan alat peraga saja yang dapat mempengaruhi minat dan fokus siswa dalam meningkatkan 6 aspek anak usia dini terutama pada aspek kognitif ([Rohman & Susilo, 2019](#); [Suhana & Wardani, 2022](#)). Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan maka media diorama berbantuan audio dapat dikembangkan dan dilanjutkan pada tahap selanjutnya.

Tahap kedua yang dilakukan adalah tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini bertujuan untuk menentukan bagaimana gambaran awal dari produk yang akan dikembangkan berdasarkan analisis sebelumnya. Sebelum mengembangkan produk peneliti tentunya harus memiliki rancangan produk yang akan dikembangkan terlebih dahulu ([Sapitri et al., 2021](#); [Sufa et al., 2017](#)). Tahap perancangan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa langkah yaitu yang pertama menentukan perlengkapan seperti alat dan bahan yang akan digunakan dalam produk yang dikembangkan. Kemudian membuat gambaran visual dalam bentuk *flowchart* dan *storyboard* yang berfungsi untuk mempermudah alur kerja dan prosedur pembuatan dari produk yang dikembangkan ([Bentri et al., 2023](#); [Qoiruni & Wicaksono, 2022](#)). Selanjutnya dilakukan penyusunan materi yang akan termuat didalam video animasi yang dikembangkan. Selain itu, disusun juga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema lingkungan sawah yang akan digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran. Dan menyiapkan angket/kuesioner yang akan digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*). Pada tahap ini merupakan kegiatan merealisasikan rancangan yang telah dibuat sebelumnya menjadi sebuah produk yang nyata. Produk media diorama ini dibuat dengan alat dan bahan yang sudah siap digunakan (Gunansyah et al., 2018; Juliani & Ibrahim, 2023). Setelah produk media diorama selesai diproduksi lalu dilakukan uji kelayakan dengan diuji oleh para ahli yang bertujuan untuk menilai dan lebih menyempurnakan produk, setelah produk selesai dinilai, dilakukan revisi produk sesuai dengan tanggapan dari para ahli. Tahap keempat adalah tahap implementasi. Tahap implementasi adalah tahapan yang dilakukan dengan menerapkan produk kepada siswa yang dimulai dari uji coba kepada subjek penelitian dalam uji coba perorangan dan kelompok kecil. Setelah uji coba selesai, dilanjutkan dengan penerapan secara penuh kepada seluruh anak kelompok B TK Taman Agustus. Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan dengan mengolah data yang telah terkumpul dengan lengkap. Adapun hasil *review* media diorama dari ahli rancang bangun terhadap rancang bangun media diorama yang dinilai dari beberapa indikator yaitu: (1) model pengembangan yang digunakan, (2) tahapan-tahapan pengembangan, (3) kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan, (4) evaluasi Sumatif (Hanifah, C. S., & Setyasto, 2024; Munifah et al., 2020; Yunanto, 2022).

Dari persentase hasil uji ahli rancang bangun, memperoleh hasil yaitu 90% dengan kualifikas baik dan dapat dinyatakan bahwa rancang bangun media yang dikembangkan sudah layak dilanjutkan dan digunakan atau valid. Penilaian dalam aspek kurikulum meliputi kesesuaian kurikulum dengan KD dan indikator serta kesesuaian pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, kesesuaian aspek kurikulum, materi, kebahasaan dan evaluasi sangat penting agar tercapainya tujuan pembelajaran (Dzulhidayat, 2022; Prabowo, 2019). Oleh karena itu, mengukur kesesuaian antara aspek materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan perlu diadakan suatu penilaian. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli isi pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media diorama berbantuan audio yang telah dikembangkan berdasarkan isi pembelajaran sudah valid. Hasil ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media diorama dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada tema ekosistem alam (L. P. Sari & Oktamarina, 2022; Setyawan, 2016).

Desain Pembelajaran dilakukan secara sistematis dan memiliki bentuk dan tujuan kegiatan yang jelas, maka desain pembelajaran dapat dipandang sebagai suatu ilmu dan memiliki unsur proses penciptaan suatu karya, maka desain pembelajaran dapat juga dipandang sebagai suatu bentuk seni. Selain itu, Desain pembelajaran merupakan prosedur kerja yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan secara baik dan menghasilkan output yang baik (Dzulhidayat, 2022; H. Sari & Silalahi, 2022). Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli desain instruksional, maka dapat dikatakan bahwa media diorama berbantuan audio yang telah dikembangkan berdasarkan desain instruksional yang dimiliki sudah valid sehingga dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada tema binatang.

Media pembelajaran seperti diorama ini lebih menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena dapat dikemas dengan lebih menarik dan menarik perhatian anak dari segi tampilan dan audio pendukung. Hal ini berdampak baik karena dapat mengambil perhatian siswa dan mendorong minat siswa untuk belajar, sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap tema ekosistem alam (Hasanah & Muryanti, 2019; Irawan et al., 2021). Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa media diorama yang telah dikembangkan sudah valid sehingga dapat dipergunakan untuk siswa dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada tema binatang. Dilihat dari komentar yang diberikan oleh responden/siswa, media diorama berbantuan audio memperoleh respon yang positif (Gustina, 2021; Munifah et al., 2020). Dengan adanya media diorama berbantuan audio yang dikembangkan peneliti, memudahkan siswa dalam memahami tema ekosistem alam, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar dan siswa dapat meningkatkan hasil belajar.

Efektivitas pengembangan media pembelajaran diorama berbantuan audio yang dilakukan dengan menggunakan metode angket observasi dari hasil *pre-nontest* dan *postnontest* yang diberikan pada 20 orang anak kelompok B TK Taman Agustus, Tabanan. Keefektifan diorama berbantuan audio yang dikembangkan dilihat dari hasil analisis yang dilakukan dengan uji teknik uji-t sample dependent kepada hasil *pre-nontest* yang diberikan sebelum implementasi diorama dan *post-nontest* yang diberikan setelah implementasi diorama terhadap seluruh subjek yaitu anak kelompok B TK Taman Agustus yang berjumlah 20 orang anak (Jubaerudin et al., 2021; Musliha & Revita, 2021). Setelah dilakukan perhitungan secara manual diperoleh hasil  $t_{hitung}$  sebesar 12,594. Kemudian harga  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan harga  $t_{tabel}$  pada taraf 5% dengan diketahui  $dk = (n1 - 1) = (20 - 1) = 19$  adalah = 1,729. Hasil tersebut menunjukkan bahwa  $t_{hitung} = 12,594 > t_{tabel} = 1,729$  maka dari hasil analisis tersebut dapat dibandingkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat peningkatan yang signifikan (5%) pemerolehan skor menambah pengetahuan mengenai lingkungan



(kecerdasan naturalis) antara sebelum dan sesudah menggunakan media diorama berbantuan audio dengan tema ekosistem alam materi ekosistem sawah bagi anak kelompok B TK Taman Agustus, Tabanan (Anggraeni & Istianah, 2017; Suhana & Wardani, 2022).

Penelitian ini memiliki kelebihan karena produk media diorama berbantuan audio dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan multisensorial, membantu anak-anak memahami konsep ekosistem sawah dengan lebih jelas dan menarik melalui visualisasi dan suara yang menyertainya (Nadhliroh & Prasetyaningtyas, 2018; Prabowo, 2019). Implikasinya, media ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, media diorama berbantuan audio ini sudah terbukti layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berkualifikasi sangat baik dari hasil uji kelayakan dan uji coba pada subjek uji coba. Pemanfaatan media diorama sebagai media pembelajaran menjadi solusi efektif untuk guru maupun orang tua di rumah dalam menggunakan diorama sebagai sarana belajar karena dapat digunakan dengan mudah. Media diorama berbantuan audio yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan anak mengenal ekosistem alam terutama ekosistem sawah penggunaan media ini dapat meningkatkan keterlibatan dan minat belajar anak-anak, serta memperkuat pemahaman mereka tentang ekosistem alam sejak usia dini, yang mendukung perkembangan kognitif dan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Namun, kekurangan penelitian ini mungkin terletak pada biaya dan waktu yang diperlukan untuk mengembangkan dan memproduksi diorama berbantuan audio, serta keterbatasan pada muatan materi dan subjek uji coba. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan uji coba yang lebih luas dan melibatkan lebih banyak peserta didik dari berbagai latar belakang untuk memastikan efektivitas dan penerimaan media diorama ini, serta menyediakan pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi ini dengan optimal.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari uji ahli dan uji coba produk dinyatakan bahwa produk diorama berbantuan audio ini valid digunakan pada pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. Rancang bangun media diorama menggunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil penilaian dari ahli rancang bangun sangat baik, serta kualitas media diorama menunjukkan hasil penilaian menurut ahli dan subjek penelitian memiliki kategori baik dan sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media diorama berbantuan audio pada pembelajaran tema ekosistem alam materi ekosistem sawah efektif bagi anak kelompok B TK Taman Agustus Tabanan. Media ini menjadi solusi efektif untuk guru maupun orang tua karena dapat digunakan dengan mudah dan mampu meningkatkan kemampuan anak mengenal ekosistem alam terutama ekosistem sawah.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Pendidikan Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aida, S., Suprapti, A., & Nasirun, M. (2018). Meningkatkan Keterampilan Membaca Awal Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik Dengan Menggunakan Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 3(2), 56–63. <https://doi.org/https://ejournal.unib.ac.id/index.php/potensia/article/view/2297>
- Al Hakim, M. F., & Azis, A. (2021). Peran Guru dan Orang Tua : Tantangan dan Solusi dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemic COVID-19. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 4(1). <https://doi.org/10.24815/jr.v4i1.19677>
- Anggraeni, R., & Istianah, F. (2017). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Daur Air Siswa Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 05(03). <https://media.neliti.com/media/publications/254433-none-8a0618ef.doc>
- Anjarwati, A., Maruro, R., D., G. K., Pratama, V. A., & Nanda, D. (2022). Media Diorama Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V-B Pada Pembelajaran IPA Di SDN Banyuanyar Kidul. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi (JPST)*, 1(2), 227–232. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.335>.
- Asrizal, Amran, A., Ananda, A., Festiyed, F., & Sumarmin, R. (2018). The development of integrated science instructional materials to improve students' digital literacy in scientific approach. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 442–450. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.13613>
- Ayuni, D., & Setiawati, F. A. (2019). Kebun buah learning media for early childhood counting ability. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.128>
- Bentri, S. A., Magh'firoh, R. H., & Arsyam, S. F. (2023). Perancangan Komik Digital untuk Mengedukasi Remaja tentang Isu Pembajakan Film. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 297–306. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i2.7130>
- Bin Amiruddin, M. Z., Magfiroh, D. R., Savitri, I., & Binti Rahman, S. M. I. (2022). Analysis of The Application

- of The STEAM Approach to Learning In Indonesia: Contributions to Physics Education. *International Journal of Current Educational Research*, 1(1), 1–17.  
<https://doi.org/10.53621/ijocer.v1i1.139>
- Bintang, S., Alim, A., & Umam, K. (2019). The Influence Of Use Audio Visual Media To Increase The Development Of Early Childhood Language. *Jurnal Indria: Jurnal Ilmiah Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Awal*, IV(Ii), 146–155. <https://doi.org/10.24269/jin.v4n2>
- Dzulhidayat. (2022). Pengaruh Media Diorama Berbasis Audio Visual Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Kelas V SDN 3 Kasimpureng Kabupaten Bulukumba. *Global Journal Basic Education*, 3(8.5.2017), 2003–2005. <http://www.jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjp/article/view/1422>
- Evitasari, A., & Aulia, M. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1). <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Gunansyah, G., Rachmadiyah, P., & Subagiyo, F. M. (2018). Keterampilan Informasi Melalui Pembuatan Media Literasi. *Publikasi Pendidikan*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4928>
- Gustina, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Siklus Air Menggunakan Model Inquiry Dan Media Diorama Pada Peserta Didik Kelas V Upt. Sd Negeri 20 Baringin. *Ensiklopedia of Jorunal*, 3(2). <https://doi.org/10.33559/eoj.v3i3.821>
- Hanifah, C. S., & Setyasto, N. (2024). 3D Diorama Learning Media on the History of the Independence of Indonesia to Improve Learning Outcomes in Social Studies Learning. *Mimbar PGSD Undiksha*, 12(1), 47–56. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/32683>
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Hasmalena, H., Syafdaningsih, S., Laihat, L., Kurniah, N., Zulaiha, D., Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637–646. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3632>
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2). <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>
- Jubaerudin, J. M., Supratman, & Santika, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *JARME (Journal of Authentic Research on Mathematics Education)*, 3(2), 178–189. <https://doi.org/10.37058/jarme.v3i2.3191>
- Juirihan Doni Nababan, et all. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah Di Kelas V SD Negeri 067776 Medan Johor Tahun Ajaran 2023/2024. *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)*, 3, 1–12.  
<http://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/download/468/359>
- Juliani, R., & Ibrahim, N. (2023). Pengaruh Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, 7(1), 20–26. <https://doi.org/10.30651/else.v7i1.14065>
- Karo, K., & Rohani, I. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, VII(1), 91–96. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>
- Kusuma, W. S., & Sutapa, P. (2020). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1635–1643. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.940>
- Mardhotillah, H., & Rakimahwati, R. (2021). Pengembangan Game Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 779–792. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1361>
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4120–4127. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v2i2.3576>
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020). Pengembangan Media Diorama tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26439>
- Musliha, & Revita, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Self Regulated Learning Siswa. *JRPM (Jurnal Review Pembelajaran Matematika)*, 6(1), 68–82. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2021.6.1.68-82>
- Nadhliroh, I., & Prasetyaningtyas, F. D. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada

- Muatan Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4). <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i4.25877>
- Prabowo, D. M. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–242. <https://doi.org/10.15294/jlj.v6i4.17008>
- Prasetyoko, T. E., & Sari, E. Y. (2019). Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Untuk Kelas V di SD Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 86–94. <https://doi.org/10.21009/jpd.v10i2.11902>
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Qoiruni, S., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Komik Digital Untuk Materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Permainan Tradisional Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 792–803. <https://doi.org/https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46427>
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pratama: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6). <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Sari, H., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKN Materi Keputusan Bersama Di Kelas V SDN 102063 Bangun Bandar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 67–81. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesst/article/view/461>
- Sari, L. P., & Oktamarina, L. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Kb Tunas Harapan Muara Enim Tahun 2021. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(4), 559–567. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i5.586>
- Setyawan, F. H. (2016). Meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui model pembelajaran audio visual berbasis android. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(2), 92–98. <https://doi.org/https://journal.trunojoyo.ac.id/pgpaudtrunojoyo/article/view/3490>
- Sufa, L. N., Cahyadi, F., & Untari, M. F. A. (2017). Penerapan Media Diorama Skala terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Kelas V SD Negeri 1 Ujungpandan. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i2.768>
- Suhana, A., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12). <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1202>
- Syafdaningsih, S., & Pratiwi, W. (2022). Pengembangan Video Cerita Anak Tema Budaya Lokal. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4199–4209. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2336>
- Winarti, W., & Suryana, D. (2020). Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 873. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.462>
- Yunanto, H. A. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3588>
- Yuneva, H. A., & Suryana, D. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Literasi Keuangan Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 3(3), 125–130. <https://doi.org/10.37985/jer.v3i3.89>
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitin Gabungan*. Kencana Prenadamedia Group.