

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA TEMA EKOSISTEM UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

¹*Dara Cyntia Wijaya**, ¹*Dea Mustika*

¹Universitas Islam Riau, Indonesia

*Corresponding Email: daracyntia115@gmail.com

Diterima: 16 Maret 2022 | Direvisi: 17 Mei 2022 | Disetujui: 07 Juli 2022

Abstract. *The purpose of this study is to describe the development of ecosystem theme diorama media for class V SD Negeri 011 Sorek Satu Pelalawan Regency. This research method uses development research with the ADDIE development model. This research was conducted in four stages, namely 1) the analysis stage consists of needs analysis, educator analysis, student analysis, curriculum analysis, and learning material analysis; 2) the design stage, namely designing a diorama with the theme of the Indonesian rainforest ecosystem; 3) the development stage, namely the process of making the design objective. The results of this study indicate that the ecosystem theme diorama media meets the very valid criteria. The media experts obtained an average result of 94% with a very valid category and declared fit for use. In the validation of the material obtained an average result of 97% with a very correct category which was declared suitable for use without revision by conducting the validation test twice; 4) the practicality of the diorama media is seen from the results of the implementation of the results of the student response questionnaire assessment by obtaining 97% results in the convenient category. In the fifth-grade teacher's response questionnaire, an average result of 97% was obtained in the convenient category.*

Keywords: *Development; Media Diorama; elementary school*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media diorama tema ekosistem kelas V Sekolah Dasar. Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan dengan empat tahapan yaitu 1) tahap analisis terdiri dari analisis kebutuhan, analisis pendidik, analisis peserta didik, analisis kurikulum dan analisis materi pembelajaran; 2) tahap design yaitu merancang media diorama tema ekosistem hutan hujan Indonesia; 3) tahap pengembangan yaitu proses mewujudkan desain menjadi nyata. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama tema ekosistem memenuhi kriteria sangat valid. Pada ahli media memperoleh hasil rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat valid dengan dinyatakan layak digunakan. Pada validasi materi memperoleh hasil rata-rata 97% dengan kategori sangat valid dengan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dengan melakukan uji validitas sebanyak dua kali; 4) praktikalitas media diorama dilihat dari hasil implementasi hasil perolehan penilaian angket respon peserta didik dengan memperoleh hasil 97% dengan kategori sangat praktis. Pada angket respon guru kelas V memperoleh hasil rata-rata 97% dengan kategori sangat praktis.*

Kata Kunci: *Pengembangan; Media Diorama; Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses membentuk karakter dan kepribadian dalam mengembangkan wadah kepada peserta didik dalam mengembangkan potensi dibutuhkan sehingga dalam mengatasi permasalahan kehidupan. Menurut Undang–Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 sistem pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar seseorang dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran peserta didik secara aktif (Permendikbud, 2015).

Pendidikan selalu berkaitan erat dengan pembelajaran. Menurut Febriyanti (2021:1) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses usaha seseorang dalam mencapai sebuah perubahan perilaku dalam dirinya. Dalam pembelajaran seorang guru harus dapat menyadari bahwa pembelajaran ini bukan hanya sekedar dari sekumpulan konsep atau fakta, tetapi juga berdasarkan dari kumpulan proses dan nilai yang dapat dikembangkan oleh kehidupan nyata. Oleh karena itu pembelajaran tidak pernah terlepas dari media pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran adalah pengantar atau perantara untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan dalam proses belajar. Menurut H. Malik (Sumiharsono, 2017) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan. Sehingga media dapat merangsang perhatian dan minat. Media bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran, hal ini berarti media dapat memfasilitasi materi pembelajaran agar peserta didik lebih meningkat meski tidak melihat benda secara langsung, karena objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat digantikan dengan media.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar dalam semua pembelajaran seperti pada pembelajaran tematik. salah satunya pada tematik kelas V dengan Tema Ekosistem subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 yang mana pada pembelajaran tersebut banyak menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Dalam pembelajaran tematik seorang guru harus menyadari bahwa pembelajaran ini bukan hanya dari kumpulan konsep, materi atau fakta, tetapi juga sebagai kumpulan dari proses dan nilai yang dapat dikembangkan oleh kehidupan nyata. hal ini disebabkan dari dalam diri peserta didik yang bersangkutan seperti kurangnya rasa

percaya diri, membutuhkan motivasi, minat, cita-cita, dan kebiasaan dalam belajar, sedangkan hal lain nya berdasarkan dari luar diri peserta didik yang bersangkutan seperti banyaknya banyaknya pemilihan jenis - jenis penulisan, materi yang terlalu runtun dan rumit, dan terbatasnya ketersediaan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai bahan dalam menyampaikan semua pembelajaran, salah satunya pada pembelajaran tematik kelas V tema V subtema 1 pada pembelajaran 1 dan 2. Kreativitas guru yang merupakan fasilitator dapat memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas berfikir dan pembelajaran peserta didik. Dengan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran diharapkan terciptanya suasana belajar yang aktif, mengkonkretkan pemahaman peserta didik, menimbulkan gairah dalam belajar serta lebih aktif dalam pembelajaran. Sehingga peserta didik kritis dalam menghadapi persoalan dan tercapai hasil belajar lebih optimal.

Hasil wawancara peneliti dengan guru kelas VA Sekolah Dasar, diperoleh informasi bahwa pada kegiatan pembelajaran daring dahulu beliau guru terbiasa menggunakan metode Tanya jawab dan ceramah dalam proses pembelajaran yang dilakukan melalui. selain itu didapatkan informasi bahwa pada pembelajaran tematik yang sulit untuk diajarkan ialah pada pembelajaran tematik tema V subtema 1 pembelajaran 1 dan 2 yang menjadi kesulitan bagi peserta didik yang seharusnya menggunakan media lebih baik dan mendukung sehingga dapat meningkatkan pemahaman akan peserta didik yang diajarkan. Pada pembelajaran tematik tema V guru tidak pernah mengembangkan media pembelajaran karena keterbatasan pengetahuan akan pemahaman pembuatannya serta memahami cara penggunaan media pembelajaran tersebut. Pada kelas pembelajaran guru hanya menggunakan media yang ada saja seperti buku cetak dan lingkungan sekitar sekolah saja yang menjadi acuan dalam pembelajaran, walaupun ketersediaan media pembelajaran di sekolah cukup terbatas sehingga sulit digunakan guru dalam pembelajaran.

Menurut guru pembelajaran tematik pada tema ekosistem yang sulit bagi peserta didik untuk dipahami ialah pada subtema 1 pembelajaran 1 dan 2, hal ini karena banyaknya materi yang menjelaskan komponen-komponen, penggolongan, pembagian dan jenis – jenisnya yang sulit untuk dipahami peserta didik. Permasalahan ini berdampak kepada peserta didik, yang mengakibatkan kurang respon dalam pembelajaran dan juga berdampak kepada hasil pembelajaran. berdasarkan hasil nilai guru kelas VA tahun

2020/2021, nilai rata – rata pembelajaran tematik pada tema 5 pembelajaran 1 dan 2 masih dibawah rata-rata lainnya seperti tema sebelumnya. Dari arsip dokumen pada pembelajaran 1 yang mencakup materi bahasa Indonesia, IPA didapatkan hasil rata rata pada Bahasa Indonesia 27%, IPA 40% ditunjukan dengan data 30 peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75. Sisanya Bahasa Indonesia 73 %, IPA 60 % yang mendapatkan hasil diatas nilai KKM. Pada pembelajaran 2 yang mencakup materi Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP didapatkan hasil rata – rata Bahasa Indonesia 67%, IPA 30% dan SBdP 100%.

Hal ini sejalan dengan Prabowo yang menyatakan bahwa penggunaan media yang belum maksimal dan tidak tepat membuat peserta didik sulit berkonsentrasi ketika pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang antusias dan sering bermain sendiri di kelas, dan hal ini menyebabkan hasil belajar pada pembelajaran tematik tema V kurang maksimal (Prabowo, 2017). Selain itu Rohmah menjelaskan keterbatasan penggunaan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung mengakibatkan proses pembelajaran menjadi membosankan, hal ini berdampak pada siswa cenderung diam saat ditanya dan tidak terjadinya pemahaman terhadap materi (Rohmah, 2020). Penggunaan media dalam proses pembelajaran tematik terutama pada tema V tentang ekosistem di Sekolah Dasar diketahui belum maksimal. Hal ini yang menyebabkan peserta didik sulit berkonsentrasi dalam pembelajaran, padahal penggunaan media dapat memancing pengetahuan peserta didik terhadap pembelajaran tema V ekosistem. Keterbatasan penggunaan media juga mengakibatkan proses pembelajaran cenderung membosankan sehingga peserta didik banyak diam terhadap pemahaman materi apabila guru bertanya.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka perlunya adanya penggunaan media pembelajaran yang dapat mempertimbangkan kebutuhan peserta didik. Upaya alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media diorama tema ekosistem. Adapun tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah *pertama*, mengembangkan media pembelajaran diorama tema ekosistem bagi peserta didik kelas V SD Negeri 011 Sorek satu Kabupaten Pelalawan. *Kedua*, menghasilkan media pembelajaran diorama tema ekosistem. *Ketiga*, mengetahui kevalidan medio diorama tema ekosistem pada siswa kelas V SD Negeri 011 Sorek satu Kabupaten Pelalawan. *Keempat*, meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mendapatkan

respon belajar yang baik. *Kelima*, meningkatkan ekosistem melalui pengembangan media diorama.

Media diorama merupakan sebuah media yang berbentuk tiruan tiga dimensi yang bertujuan memberikan sebuah gambaran tentang suasana atau keadaan yang sebenarnya. Penggunaan media Diorama pada pembelajaran tematik tema V ekosistem yang dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata. Dengan menggunakan media diorama dapat memberikan solusi terhadap permasalahan terkait pemenuhan kebutuhan media pada tema ekosistem (Sa'bani, 2017). Media diorama yang digunakan dalam pembelajaran memiliki manfaat bagi guru dalam pembelajaran, hal ini disampaikan oleh Iswandari mengungkapkan bahwa diorama bermanfaat sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan konsep abstrak ke konsep konkret (Iswandari, 2017). Media diorama memiliki kelebihan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran adalah media dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, media dapat disajikan secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menampilkan objek secara utuh, menampilkan struktur dan alur proses secara jelas. Hal ini akan membuat peserta didik akan lebih penasaran dan antusias terhadap pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran tematik tema ekosistem.

Tema ekosistem ialah pembelajaran tematik yang menjelaskan bagaimana terjadinya hubungan timbal balik makhluk hidup yang diperbaharui dan tidak terbaharui serta dapat menentukan konsep – konsep yang saling berkaitan pada sebuah teks dengan bahasa sendiri. Menurut Yahya menjelaskan bahwa ekosistem merupakan penggabungan dari setiap biosistem yang melibatkan interaksi timbal balik antara organisme dan lingkungan fisik. Materi pada tema ekosistem ini sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan peserta didik tahu dan mengerti tentang bagaimana mengetahui suasana tatanan dari komponen ekosistem dan dapat menyimak dari penjelasan mengenai informasi tentang ekosistem. Namun tidak kemungkinan peserta didik diminta untuk mengikuti dalam mengamati proses terbentuknya ekosistem secara langsung di alam, sehingga materi ini dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi kegiatan peserta didik (Yahya, 2019).

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media diorama pada tema ekosistem subtema 1 pembelajaran 1 dan 2. Kelebihan dari media diorama yang peneliti

kembangkan ialah dapat dilihat dari bahan dan alat yang digunakan. Peneliti menggunakan bahan nyata yang terdapat dilingkungan sekitar yang digabungkan dalam satu wadah kaca tertutup sehingga menyerupai bentuk aslinya. Bahan dan alat yang digunakan adalah batu yang dibasahkan, tanah hitam (tanah gambut), tanaman lumut atau rumput kecil, daun kering sebagai kompos alami guna menjaga kualitas tanah, tanaman aglonema dan air yang disusun sedemikian rupa dan di tata dalam wadah kaca atau plastik. Sehingga media diorama yang dikembangkan dapat menciptakan suasana belajar berbeda dari sebelumnya.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan. Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk menggabungkan dan memvalidasi produk pendidikan. Pada penelitian ini desain yang digunakan adalah desain model ADDIE (Sugiyono, 2016). Model ADDIE ada lima tahapan penyusunan yang perlu dilakukan. Tahapan model ADDIE untuk pengembangan diorama tema ekosistem ini dimodifikasi menjadi empat tahap yaitu *analysis*, *design*, *development* dan *implementasi*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 011 Sorek Satu Kabupaten Pelalawan. Jenis data yang diperoleh peneliti adalah data primer merupakan data yang diperoleh oleh peneliti secara langsung melalui observasi maupun wawancara dari guru maupun peserta didik. Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari buku cetak maupun buku online, artikel jurnal, dan artikel skripsi yang dikumpulkan peneliti sebagai sumber yang berkaitan dengan pengembangan media diorama tema ekosistem. Teknik pengumpulan data ada dua berupa angket validasi yang didapatkan dari validasi ahli media serta ahli materi dan angket respon didapatkan dari respon guru kelas VA serta 6 orang peserta didik kelas VA. Teknik analisis data yang digunakan ada dua yaitu:

Analisis data mengukur angket validasi, yang diberikan kepada ahli media dan ahli materi, pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan data kuantitatif sehingga jawaban untuk angket hasil instrument para ahli yaitu menggunakan skala *likert*.

Rumus menghitung uji angket validasi media yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Sumber : (Violadini, 2021)

Keterangan :

P = persentase

$\sum X$ = jumlah skor

SMI = skor minimal ideal

Rumus persentase menghitung rata-rata ialah sebagai berikut

$$p = \frac{\sum P_{total}}{n}$$

Sumber : (Violadini, 2021)

Keterangan:

P= persentase validasi

$\sum P_{total}$ = jumlah persentase total semua aspek

N = banyak aspek

Produk media diorama menggunakan konversi pencapaian skala seperti dibawah ini:

Table 1, Kriteria Kevalidan

No	Persentase	Kualifikasi	Keputusan
1	75%-100%	Baik Sekali	Sangat Valid /Tidak Revisi
2	50% - 75%	Baik	Valid/Tidak Revisi
3	25% - 50%	Cukup	Kurang Valid/Perlu Revisi
4	0% - 25 %	Kurang	Tidak Valid/Perlu Revisi

Sumber : (Febliza, 32-33)

Analisis data untuk menukur angket respon, yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon peserta didik terhadap media diorama tema ekosistem yang dikembangkan menggunakan Deskriptif Statistik untuk mengetahui persentase dari angket respon guru dan peserta didik terhadap media diorama tema ekosistem kemudian dapat dilihat pada rumus yang ada di bawah ini:

$$P = \frac{\sum f}{H} \times 100\%$$

Sumber : (Yahya, 2019)

Hasil praktikalitas setelah diketahui tingkat persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria praktikalitas sebagai berikut:

Table 2, Kriteria Validitas Media Diorama

No	Kriteria	Tingkat Validasi
1	85,01% - 100,00%	Sangat praktis
2	70,01% - 85,00%	Cukup praktis
3	50,01% - 70,00%	Kurang praktis
4	01,00% - 50,00%	Tidak praktis

Sumber : (Violadini, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan media diorama tema ekosistem untuk kelas V SD Negeri 011 Sorek Satu Kabupaten Pelalawan untuk mengembangkan media diorama tema ekosistem, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE menurut Rayanto (2022:29) menjelaskan bahwa model ADDIE ialah suatu pendekatan yang menentukan bagaimana setiap komponen yang ada saling berinteraksi dengan fase yang ada. Tahap ADDIE dengan lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Namun pada penelitian ini peneliti membatasi tahapan pengembangan sampai pada tahap *implementation* atau tahap implementasi, adapun langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Analisis dilakukan untuk menemukan masalah yang dihadapi untuk mengembangkan media diorama tema ekosistem sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran, diantaranya yaitu: Analisis kebutuhan dilakukan untuk menemukan suatu permasalahan yang ditemukan. Analisis pendidik (guru). Sukmawati mengatakan bahwa analisis adalah tahap pengumpulan data dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada di tempat penelitian. Penelitian ini dikembangkan dari masalah yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran dan tidak adanya penggunaan media, yang berdampak pada hasil nilai peserta didik selama proses pembelajaran (Sukmawati, 2022). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dapat ditarik kesimpulan bahwa guru bisa mengembangkan

media pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta didik walaupun materinya sedikit maupun banyak. Pada saat proses pembelajaran media yang digunakan oleh guru sangatlah kurang.

Pada tahapan ini peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik untuk memperoleh gambaran dalam mengembangkan media diorama tema ekosistem yang sesuai dengan apa yang diinginkan oleh peserta didik. Dari hasil wawancara dapat ditarik kesimpulan peserta didik ingin adanya suatu media pembelajaran yang berbeda, tidak menimbulkan kebosanan dan unik. Maka dari itu peneliti menghadirkan sebuah solusi yang dirasa efektif dan pendapat peserta didik yaitu mengembangkan media tiga dimensi berupa diorama yang praktis dapat digunakan peserta didik saat dilakukannya pembelajaran di dalam kelas.

Analisis materi pembelajaran, materi pembelajaran yang akan dikembangkan beserta menganalisis kurikulum yang digunakan sekolah guna menentukan Kompetensi Dasar dan Indikator materi tema ekosistem subtema 1 (komponen-komponen ekosistem) analisis ini dilakukan dengan berdasarkan kurikulum 2013. Mustika menyatakan bahwa Kurikulum harus dievaluasi dan dikembangkan agar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan pembelajaran masyarakat (Mustika, 2021). Kurikulum yang saat ini diterapkan dalam sistem pendidikan di Indonesia adalah kurikulum 2013. Untuk mendapatkan gambaran pembelajaran yang akan dikembangkan dalam bentuk media diorama tema ekosistem.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan kegiatan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. RPP yang dirancang pada penelitian ini terdiri dari dua RPP yang dibuat oleh penulis, karena peneliti mengambil dua pembelajaran pada satu subtema. Adapun komponen yang digunakan dalam pembuatan RPP ini sesuai dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan. dalam pembuatan RPP peneliti mengambil empat tahapan yaitu Kompetensi Dasar (KD) untuk diturunkan ke Tujuan Pembelajaran, selanjutnya peneliti membuat langkah – langkah kegiatan yang akan dilakukan peserta didik, untuk tahapan akhir peneliti menentukan penilaian.

2. Tahap Design

Pada tahap desain harus sesuai dengan desain yang telah peneliti tentukan. Menurut Sukmawati, tahap desain merupakan tahap peranan atau perencanaan blue print sebelum kedalam bentuk nyata pada tahap pengembangan media nantinya. Untuk

merancang media diorama tema ekosistem ada beberapa tahapan yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama tema ekosistem ada tahapan dalam pembuatan produk yaitu:

- a. Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), yang biasanya digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. pada RPP terdiri dari dua rpp yaitu pada pembelajaran 1 dan 2.
- b. Mengumpulkan sumber yang relevan dengan media pembelajaran.
- c. Mendesain media diorama, untuk mendesain media diorama peneliti harus menentukan alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media diorama tema ekosistem.
- d. Menentukan ukuran media yang akan dibuat dengan panjang 40 cm, lebar 25 cm dan tinggi 30 cm.
- e. Desain tampilan merupakan menentukan desain serta warna dalam penggunaan dan pembuatan media diorama tema ekosistem.
- f. Pemotongan, pembuatan dan menyatukan bahan merupakan tahapan menyatukan pola dasar yang telah didesain, lalu menambahkan bahan sehingga penyusunnya lebih tertata, lalu menyatukan semua pola dasar dan bahan tambahan dalam memproduksi media diorama tema ekosistem.
- g. Media diorama

Pada tahap ini, media yang telah diproduksi berdasarkan desain dan ukuran disebut dengan diorama tema ekosistem. Dalam tahapan ini ada dua materi yang terkandung di dalam media diorama, yaitu 1) Bahasa Indonesia dengan menceritakan secara nonfiksi mengenai kondisi dari ekosistem berdasarkan media yang disajikan. 2) Diorama yang dibuat berdasarkan komponen-komponen dari ekosistem hutan tropis Indonesia. Berikut peneliti lampirkan gambar bahan , alat serta hasil pembuatan media diorama ekosistem pada gambar 1 dibawah ini:

 <p>1</p>	 <p>2</p>	 <p>3</p>
 <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>
 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>
 <p>10</p>	 <p>11</p>	 <p>12</p>
 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>



Gambar 1. Proses Perancangan Dan Pengembangan Media Diorama

Sumber : Dokumentasi Peneliti

Berdasarkan gambar 1 diatas dapat diamati bahwa, peneliti menyiapkan alat da bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media diorama tema ekosistem. Alat dan bahan tersebut terdiri dari cat lukis, rumput sintetis, clay, kapas, batu, miniatur hewan tropis, lumut, gunting, cater dan steorfom, yang akan digunakan sebagai bahan dan alat dasar dalam pembuatan media. Selanjutnya menyusun bahan yang telah disiapkan kedalam wadah akuarium dan disusun berdasarkan konsep dari komponen-komponen ekosistem. Kemudian media dapat disatukan sehingga menghasilkan media diorama tema ekosistem yang menarik, sehingga dapat dilakukan penilaian validasi terhadap hasil media diorama yang sudah dikembangkan.

3. Tahap Pengembangan

Menurut Mustika, tahap pengembangan dilakukan dengan cara validasi oleh validator. Pada tahap ini validasi produk media ini dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman sesuai dengan produk yang dikembangkan untuk menilai media diorama tema ekosistem (Mustika, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Wahidar yang menjelaskan bahwa pada pengembangan diorama terdapat 2 ahli yang digunakan yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran yang memberikan komentar, masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti meminta penilaian dari dua orang ahli media, dua orang ahli materi, satu orang wali kelas VA dan enam orang peserta didik kelas VA (Wahidar, 2018).

a. Validasi ahli media

Validasi media dilakukan dengan dua orang ahli dalam menilai desain dengan menggunakan skala *likert*. Validasi media menurut Pambudi berpendapat bahwa validasi media merupakan tahap pertama yang dilakukan untuk mendapatkan hasil kevalidan suatu

produk yang dikembangkan. Pada validasi media peneliti melakukan penilaian dengan dua orang ahli media (Pambudi, 2015).

Pada ahli media pertama yang dilakukan penilaian oleh Ibu Sepita Ferazona., M.Pd pada tabel 3 menunjukkan penilaian pertama bahwa media diorama tema ekosistem memiliki kategori sangat valid dengan hasil dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Validasi Media Pertama Validator Pertama

No	Kriteria Penilaian	Persentase Pertama	Kriteria
1	Tampilan Media Diorama	50%	Cukup Valid
2	Penggunaan Media Diorama	95%	Sangat Valid
3	Manfaat Media Diorama	100%	Sangat Valid
	Rata-rata	82%	Valid

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil persentase sebesar 82% dengan kategori “Valid”, tetapi perlu dilakukan revisi terhadap tampilan media diorama mendapatkan persentase 50%. Berdasarkan saran validator dengan memperbaiki “sungai” yang seharusnya memiliki arus dan juga pada “hewan sungai” semestinya terdapat di dalam aliran sungai. Setelah dilakukan revisi terhadap tampilan media diorama didapatkan hasil dapat dilihat pada tabel 4. Sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Media Kedua Validator Pertama

No	Kriteria Penilaian	Persentase Pertama	Kriteria
1	Tampilan Media Diorama	92%	Cukup Valid
2	Penggunaan Media Diorama	95%	Sangat Valid
3	Manfaat Media Diorama	100%	Sangat Valid
	Rata-rata	95,5%	Sangat Valid

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 4 didapatkan penilaian terhadap media diorama Persentase hasil rata-rata sebesar 95,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Maka media diorama tidak perlu dilakukan revisi kembali.

Setelah dilakukan validasi dengan validator pertama, maka untuk adanya perbandingan hasil terhadap penilaian media diorama maka dilakukan penilaian kedua

dengan Ibu Laili Rahmi, S.Pd., M.Pd. dapat dilihat pada tabel 5. Menunjukkan bahwa media diorama sangat valid.

Tabel 5. Hasil Validasi Media Pertama Validator Ke dua

NO	Kriteria Penilaian	Persentase Pertama	Kriteria
1	Tampilan Media Diorama	80%	Sangat Valid
2	Penggunaan Media Diorama	95%	Sangat Valid
3	Manfaat Media Diorama	84%	Sangat Valid
	Rata – rata kualifikasi	86 %	Sangat Valid
		Sangat Tinggi/Tinggi	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 5 didapatkan hasil persentase rata-rata sebesar 86% dengan kategori “Sangat Valid”. Tetapi perlu dilakukan revisi terhadap tampilan media diorama yang mendapatkan hasil penilaian persentase sebesar 80% dengan kategori “Sangat Valid”. Berdasarkan saran yang diberikan validator. Media diorama perlu sesuai dengan tampilannya, maka “hewan” pada komponen tidak usah terlalu dipaksakan dan tidak “sesuai dengan habitatnya”. Berdasarkan saran perlu adanya perbaikan terhadap tampilan media diorama yang dapat dilihat pada tabel 6. Sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Media Kedua Validator Ke dua.

No	Kriteria Penilaian	Persentase Pertama	Kriteria
1	Tampilan Media Diorama	96%	Sangat Valid
2	Penggunaan Media Diorama	92%	Sangat Valid
3	Manfaat Media Diorama	88%	Sangat Valid
	Rata – rata kualifikasi	92%	Sangat Valid
		Sangat Tinggi/Tinggi	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 6 didapat hasil persentase rata-rata sebesar 92% dengan kategori “Sangat Valid”. Serta tampilan media diorama mendapatkan hasil persentase 96% dengan kategori “Sangat Valid”. Maka tidak dilakukan revisi kemali terhadap media diorama.

Setelah dilakukan validasi media dengan para ahli, didapatkan hasil rekapitulasi terhadap media diorama tema ekosistem pada tabel 7. Sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Validasi Media Diorama

NO	Kriteria Penilaian		Validator	Validator	Validator	Validator
			Pertama	Pertama	Kedua	Kedua
			Tahap	Tahap	Ke	Tahap
			Pertama	dua	Pertama	dua
	Tampilan	Media			80%	96%
1	Diorama		50%	92%		
	Penggunaan	Media			95%	92%
2	Diorama		95%	95%		
	Manfaat	Media			84%	88%
3	Diorama		100%	100%		
	Rata – rata		82 %	95,5%	86%	92%
	Kategori		Sangat Valid			

Sumber : Data Olahan Peneliti

b. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan dengan dua orang ahli dalam menilai materi pembelajaran tematik tema 5 (ekosistem). Menurut Mustika (2021:12) menyebutkan bahwa Validasi materi dilakukan untuk melihat kesesuaian materi yang digunakan peneliti, ketepatan dan kejelasan materi, dan evaluasi atau penggunaan. Validasi materi pertama dilakukan oleh Ibu Desnita Ayu, S.Pd., M.M. berdasarkan Tabel 8 menunjukan bahwa materi media diorama tema ekosistem memiliki kategori sangat valid yang dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. hasil Validasi Materi Pertama Validator Kedua

No	Kriteria Penilaian	Persentase Pertama	Kriteria
1	Kompetensi Materi	90%	Sangat Valid
2	Penyajian	84%	Sangat Valid
3	Manfaat	84%	Sangat Valid
	Rata – rata	86%	Sangat Valid
	Kualifikasi	Sangat Tinggi /Tinggi	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan hasil tabel 8 didapatkan hasil persentase rata-rata 86% dengan kategori “Sangat Valid”. Pada penyajian didapatkan hasil 84% dengan Kategori “Sangat Valid” sehingga dilakukan revisi terhadap penyajian dengan saran “kedalam materi” perlu di perhatikan kembali. Sehingga setelah dilakukan revisi terhadap penyajian didapatkan hasil pada tabel 9. Sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Revisi Validasi Materi kedua Validator Pertama

No	Kriteria Penilaian	Persentase Pertama	Kriteria
1	Kompetensi Materi	98%	Sangat Valid
2	Penyajian	96%	Sangat Valid
3	Mnafaat	100%	Sangat Valid
Rata – rata		98 %	Sangat Valid
Kualifikasi		Sangat Tinggi /Tinggi	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan hasil tabel 9 didapatkan persentase rata-rata sebesar 98% dengan kategori “Sangat Valid”. Pada penyajian didapatkan hasil persentase sebesar 96% dengan kategori “Sangat Valid”. Maka tidak perlu adanya revisi kembali.

Setelah melakukan validasi materi pada validator pertama, maka peneliti melakukan validasi materi kedua dengan Ibu Nelli Elpita, S.Pd., M.Pd. dengan menunjukan bahwa media diorama sangat valid yang dapat dilihat pada tabel 10, sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Validasi Materi Pertama Validator Kedua

NO	Kriteria Penilaian	Persentase Pertama	Kriteria
1	Kompetensi Materi	86%	Sangat Valid
2	Penyajian	84%	Sangat Valid
3	Mnafaat	88%	Sangat Valid
Rata – rata		87%	Sangat Valid
Kualifikasi		Sangat Tinggi /Tinggi	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 10 didapatkan hasil persentase rata-rata 87% dengan kategori “Sangat Valid”. Tetapi pada penyajian didapatkan hasil persentase sebesar 84%. Sehingga perlu dilakukan revisi terhadap peyanjian “memunculkan umpan balik” perlu di perjelas.

Setelah dilakukan revisi terhadap penyajian didapatkan hasil sangat valid yang dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11. Hasil Validasi Materi Kedua Validator Ke dua

No	Kriteria Penilaian	Persentase Ke dua	Kriteria
1	Kompetensi Materi	96%	Sangat Valid
2	Penyajian	96%	Sangat Valid
3	Manfaat	96%	Sangat Valid
	Rata – rata	96 %	Sangat Valid
	Kualifikasi	Sangat Tinggi /Tinggi	

Sumber : Data Olahan Peneliti

Pada tabel 11 didapatkan hasil setelah dilakukan revisi dengan persentase rata-rata 96% dengan kategori sangat valid. Pada penyajian didapatkan hasil persentase 96% dengan kategori “Sangat Valid”. Sehingga tidak perlu dilakukan revisi kembali.

Setelah mendapatkan hasil validasi dari kedua ahli materi, peneliti melakukan rekapitulasi dari hasil penilaian materi media diorama tema ekosistem. Pada tabel 12 sebagai berikut:

Table 12. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi

NO	Kriteria Penilaian	Validator	Validator	Validator	Validator
		Pertama	Pertama	Kedua	Kedua
		Tahap	Tahap Ke	Tahap	Tahap ke
		Pertama	dua	Pertama	dua
1	Kompetensi Materi	90%	98%	86%	96%
2	Penyajian	84%	96%	84%	96%
3	Manfaat	84%	100%	88%	96%
	Rata – rata	86%	98%	87%	96%
	Kategori	Sangat Valid			

Sumber : Data Olahan Peneliti

Pada hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan validasi ahli materi didapatkan peningkatan yang signifikan dari hasil validasi pertama dan kedua sebanyak 9% peningkatan. Karena adanya proses pengembangan media diorama yang valid dilakukan melalui tahapan revisi dari validator seperti berdasarkan penilaian yang telah

didapat. Sejalan dengan Purwanti yang menyatakan bahwa kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus memenuhi kriteria valid, perangkat pembelajaran harus berdasarkan dengan validasi isi dan validitas konstruk (Purwanti, 2021). Sedangkan pendapat lainnya, Purboningsih menyatakan bahwasannya kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan haruslah memenuhi kriteria valid atau layak, perangkat pembelajaran harus berdasarkan pada materi dan semua komponen harus konsisten dihubungkan satu sama lain (Anggriani, 2021).

c. Tahap Implementation

Apabila proses dan media dinyatakan valid proses selanjutnya adalah melakukan Implementation atau uji praktikalitas yang peneliti lakukan di dalam kelas di sekolah yang peneliti lakukan penelitian. Pada uji praktikalitas terbatas Guru wali kelas VA meminta untuk menggunakan media diorama tema ekosistem pada saat proses pembelajaran, dan mengisi angket respon untuk menilai dari penggunaan media diorama tema ekosistem. Hal ini sejalan dengan Abrar berpendapat bahwa hal ini diperlukan karena kadang-kadang apa yang dikonsep oleh peneliti dan ahli belum tentu sesuai dengan kenyataan lapangan (Ashyar, 2018). Uji praktikalitas dilakukan secara terbatas dengan menggunakan 6 orang peserta didik dengan tingkat kemampuan pemahaman yang berbeda. Tabel 5 menunjukkan bahwa praktikalitas media diorama tema ekosistem yang dilakukan oleh peserta didik memiliki kategori sangat praktis yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 13. Uji Praktikalitas Peserta didik Kelas VA

NO	Nama	Jumlah	Skor Maksimal	Presentasi	Kriteria
1	LSP	10	10	100%	Sangat Praktis
2	FH	10	10	100%	Sangat Praktis
3	JA	10	10	100%	Sangat Praktis
4	DG	10	10	100%	Sangat Praktis
5	MZ	8	80	80%	Praktis
6	V	10	10	100%	Sangat Praktis
Jumlah Skor		58	60	97%	Sangat Praktis

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 13 didapatkan hasil rata-rata yang diperoleh dari respon peserta didik dengan hasil 97% dengan kategori “Sangat Praktis” peserta didik menyampaikan bahwa para peserta didik, bahwa media diorama menarik dan unik untuk belajar, rasa ingin tahu mereka mengenai materi yang diajarkan, sehingga ingin bertanya mengenai materi terhadap komponen- komponen yang ada di media pada saat proses pembelajaran dilakukan.

Setelah mendapatkan hasil angket respon dari peserta didik dari uji praktikalitas secara terbatas, peneliti melakukan pemberian angket respon kepada guru untuk memperoleh hasil terhadap penggunaan media diorama tema ekosistem di dalam kelas saat melakukan uji praktikalitas secara terbatas dengan peserta didik. Tabel 6 menunjukkan bahwa media diorama tema ekosistem memiliki kategori sangat valid dari uji praktikalitas terbatas yang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 14. Respon Wali Kelas VA

No	Aspek Penilaian	Darmiwati, S.Pd	Kategori
1	Pengorganisaian Materi	100%	Sangat Praktis
2	Produk Media Diorama	90%	Sangat Praktis
3	Efek bagi Pengguna	100%	Sangat Praktis
Rata - Rata		97 %	Sangat Praktis

Sumber : Data Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel 14, rata-rata yang diperoleh dari hasil repon guru wali Kelas VA terhadap penggunaan media diorama tema ekosistem yang dilakukan secara terbatas sebesar 97% dengan kategori ”Sangat Praktis”. Guru juga menyampaikan bahwa media diorama ini dapat menarik perhatian siswa seperti rasa ingin tahu, bertanya tingkat keinginan peserta didik belajar meningkat. Sejalan dengan pendapat Abrar yang menyatakan bahwa selain siswa, guru juga menjadi pengamat dalam pembelajaran karena media diperuntukkan dan digunakan oleh siswa (Abrar, 2018).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian oleh Prabowo (2017), yaitu mengembangkan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA dengan hasil kriteria tinggi atau sangat layak, hal ini menunjukkan bahwa media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA menarik dan tidak membosankan dengan hasil penilaian ahli media rata-rata sebesar 97% dan penilaian hasil dari ahli materi rata-rata 97% dengan kriteria sangat tinggi. Selanjutnya Putra mengembangkan media diorama materi siklus air muatan

IPA kelas V sekolah dasar dengan hasil sangat baik berhasil membuat siswa senang belajar dengan menggunakan media diorama materi siklus air pada muatan IPA dari hasil penelitian ini memperoleh skor ahli desain 100%, uji ahli media 94,44% dan uji coba perorangan memperoleh hasil 95,33% dengan kategori sangat baik (Putra, 2021).

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Amalia yaitu hasil kelayakan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indah negeriku dari ahli, guru kelas, dan siswa dikatakan layak. Pada uji coba terbatas pemakaian mendapatkan respon yang sangat baik dari siswa. Pada penelitian ini hasil dari validasi ahli media mendapatkan rata-rata 91,25%, pada ahli materi memperoleh rata-rata 91,7% dan uji coba terbatas mendapatkan rata-rata 92,2%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media layak digunakan dalam pembelajaran (Amalia, dkk, 2017).

Hasil pengembangan media diorama tema ekosistem yang peneliti kembangkan memiliki perbedaan dengan hasil penelitian sebelumnya. *Pertama* Perbedaan tersebut terletak media yang dikembangkan ialah sebagai komponen isi pada media diorama tema ekosistem tersebut menggunakan tumbuhan hidup seperti tumbuhan aglonema, clay dan lumut. Berbeda dengan penelitian sebelumnya hanya menggunakan bahan yang berasal dari benda mati. *Kedua* hasil media diorama yang dikembangkan hampir sesuai dengan bentuk dari keadaan aslinya.

Kekurangan dari media yang peneliti kembangkan ialah *pertama* media tersebut menggunakan wadah dasar terbuat dari kaca yang memerlukan kewaspadaan saat menggunakan. *Kedua* Pada tumbuhan sebagiannya menggunakan tumbuhan hidup yang membutuhkan nutrisi setiap hari seperti air dan matahari, sehingga diperlukan perawatan yang lebih supaya media tersebut tetap terjaga dan terawat dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: proses pengembangan media diorama tema ekosistem ini terdiri terdapat 3 tahapan yaitu: tahap pembuatan media diorama selesai, kemudian peneliti memvalidasi media tersebut kepada dua orang validator yaitu ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil analisis penilaian media diorama tema ekosistem pada subtema 1 khususnya pembelajaran 1 dan 2, Pada aspek media memperoleh hasil persentase 93,5% dengan kategori “Sangat Valid”. Pada analisis penilaian pada aspek materi memperoleh hasil persentase 97% dengan

kategori “Sangat Valid”. Apabila media dikatakan valid maka dilakukan uji praktikalitas kepada wali kelas VA dan 6 Orang Peserta didik VA. Pada hasil analisis dari angket respon guru kelas VA terhadap media diorama tema ekosistem mendapatkan hasil rata-rata sebesar 97% dengan kategori “Sangat Praktis”. Analisis dari angket respon peserta didik terhadap media diorama tema ekosistem mendapatkan respon positif dengan memperoleh hasil rata-rata 97% yang menunjukkan kategori “Sangat Praktis”.

REFERENSI

- Abarar, Aidil. 2018 “Pengembangan Media Diorama Siklus Hujan Berbasis Konstektual Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi. Universitas Jambi.
- Amalia, Devi Mifta, dkk. 2017 “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegritas Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol.20.No2*. Universitas PGRI Semarang.
- Boedawi. 2019 “Pengembangan Media Puzzel Susun Kotak Pada Tema Ekosistem”. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*. Vol.3 (1) pp. 14-17. Universitas PGRI Semarang
- Febaliza, Asyti, Aldal Zul. 2015. “Statistika Dasar Penelitian Pendidikan”. Adefa Garfika.
- Febriyanti, Atmy Dyara. 2021. “Pengembangan Modul Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bnagun Datar Kelas IV SDN 001 Lubuk Gaung Dumai”. Skripsi. Universitas Islam Riau.
- Iswandari, Ani. 2017 “Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pda Peserta didika Kelas Auitis Kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Kementerian, Pendidikan Dan Kebudayaan. 2018. “Media Pembelajaran Pendidikan Sosial Dan Finansial Pra SD”. *Modul 3*. Jawa Barat.
- Mustika, Dea, Ambiyar, Aziz Ishak. 2021 ” Proses Penilaian Hasil Belajar Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar” *jurnal Basicedu Volume 5 Nomor 6 Tahun 202*. Universitas Pahlawan. Halaman 2.
- Mustika, Dea, Dafit Febrina. “Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis *Higher Order Thinking Skills* Pada Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 3 Nomor 6 Tahun 202*. Universitas Pahlawan Halaman 11-12.

- Pambudi , Bayu Mada. 2015. “Validasi Terhadap Media Pembelajaran Video Tutorial Dan LKS Untuk Meningkatkan Kompetensi Gambar Potongan”. Skripsi . Universitas Negeri Semarang.
- Prabowo, Mukti Dady. 2017. “Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibata Kidul 02 Semarang”. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Purwanti, Rini. 2021 ”Pengembangan Media Boneka Jari Pada Tema 5 Subtema 1 Kleas 1 SDN 193 Pekanbaru”. Skripsi. Universitas Islam Riau.
- Putra, Dwi Kadek I. (2021) “Media Diorama Materi Siklus Air Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar”. *Jurnal Undiksa*.
- Rahmawati, Siti. 2017. “Penggunaan Media Visual Grafis Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi Pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 08 Kota Bogor”. Skripsi. Bogor. Universitas Pakuan.
- Rayanto, Hari, Yudi, Sugianti. 2020 ”Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2R2: Teori dan Praktek”. Perum Sekar Indah II Kota Pasuruan. Lembang Academic&Research Institue.
- Rohmah, Lutifiyatur. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara”. Skripsi. Universitas Negeri Syrif Hidayatullah Jakarta.
- Rohmah, Lutifiyatur. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara”. Skripsi. Universitas Negeri Syrif Hidayatullah Jakarta.
- Sa'bani,Megawati Arie, dkk. 2017 “Penggunaan Media Diorama Pada Pembelajaran Subtema Ayo Cinta Lingkungan di Sekolah Dasar”. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar vol.4. No 1*. Iniversitas Pendidikan Indonesia. Halaman 31 – 32.
- Sukmawati, Ika. 2022 “ Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsa Kelas IV SDN 151 Pekanbaru. Skripsi. Universitas Islam Riau.
- Sumiharsono, Rudy, Hasanah Hisbiyatul. 2017. “Media Pembelajaran”. Jember, Jawa Timur. Pustaka Abadi.

- Suyatmi. 2020. “Pengembangan Media Tiga Dimensi Pada Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Air Tanah Dan Air Permukaan Disekolah Dasar Kelas V” *journal Of Education And Conseling*. Volume 2 Nomor 1 Edisi Juni 2020. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Violadini, Ririn. 2021. “Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 di Kelas V SD Muhammadiyah 6 Pekanbaru. Skripsi. Universitas Islam Riau.
- Wahidar, Nifsih. 2018. “ Penembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Trhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siwa Kleas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Yahya, Rozi Fahrul. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatul Huda Malang”. Skripsi. Universitas Islam Negeri Mulana Malik Ibrahim Malang.