

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA *WATER CYCLE* PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 08 SUNGAI RAYA

Nining Suryaningsih¹, Dessy Setyowati², Elvani Hertati³

^{1, 2, 3} Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat, Jl. Parit Derabak, Kubu Raya, Kalimantan Barat, Indonesia
Email: niningsuryaningsih855@gmail.com

Article History

Received: 13-10-2025

Revision: 24-10-2025

Accepted: 26-10-2025

Published: 28-10-2025

Abstract. This study aims to develop and test the feasibility of a water cycle diorama medium in teaching science and mathematics material on the water cycle in Grade V at SDN 08 Sungai Raya. The problem faced is the low utilisation of visual media, making it difficult for students to understand the water cycle process concretely. This study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were obtained through validation by media experts, subject matter experts, and practitioners, as well as individual trials with students. The validation results showed very high feasibility with a percentage of 100% by media experts, 100% by practitioners, and 80% by subject matter experts, while individual trials obtained a result of 96.7%. Based on these results, the water cycle diorama media was declared very feasible and effective for use in science education because it helps students understand the concept of the water cycle more easily, attractively, and interactively.

Keywords: Diorama, Water Cycle, Science, Learning Media, ADDIE Development

Abstrak. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan media diorama *water cycle* pada pembelajaran IPAS materi siklus air di kelas V SDN 08 Sungai Raya. Permasalahan yang dihadapi adalah rendahnya pemanfaatan media visual sehingga siswa kesulitan memahami proses siklus air secara konkret. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data diperoleh melalui validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi, serta uji coba perorangan pada siswa. Hasil validasi menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan persentase 100% oleh ahli media, 100% oleh praktisi, dan 80% oleh ahli materi, sedangkan uji coba perorangan memperoleh hasil 96,7%. Berdasarkan hasil tersebut, media diorama *water cycle* dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS karena membantu siswa memahami konsep siklus air dengan lebih mudah, menarik, dan interaktif.

Kata Kunci: Diorama, *Water Cycle*, IPAS, Media Pembelajaran, Pengembangan ADDIE

How to Cite: Suryaningsih, N., & Setyowati, D., & Hertati, E. (2025). Pengembangan Media Diorama *Water Cycle* pada Pembelajaran IPAS di Kelas V SD Negeri 08 Sungai Raya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 10257-10269. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.4369>

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan media yang tepat, pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Razak et al. (2023), media pembelajaran merupakan segala sesuatu

yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan berupa bahan ajar, yang mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar. Pandangan ini sejalan dengan pendapat Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2023), yang menyebutkan bahwa media tidak hanya mencakup alat bantu fisik, tetapi juga mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi belajar sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan demikian, guru, buku ajar, serta lingkungan belajar dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang berperan penting dalam proses pendidikan di sekolah dasar.

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang disampaikan secara verbal tanpa dukungan media visual sering kali membuat siswa kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang menuntut kemampuan berpikir konseptual. Menurut Melewa dan Muh (2023), penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal serupa juga dikemukakan oleh Zulfah (2023) yang menegaskan bahwa pembelajaran yang monoton tanpa variasi media dapat menurunkan minat dan semangat belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual agar siswa lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran IPAS adalah diorama *water cycle* atau siklus air. Media ini bersifat konkret karena berbentuk tiga dimensi dan menggambarkan secara visual proses terjadinya penguapan, pengembunan, dan presipitasi (hujan). Dengan melihat langsung representasi nyata dari proses alam tersebut, siswa dapat memahami perubahan wujud air secara lebih mudah dan bermakna. Penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Suniasih (2023) menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus air karena mampu mengubah konsep abstrak menjadi tampak nyata. Temuan ini diperkuat oleh Rakhmat et al. (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bersama guru kelas V di SD Negeri 08 Sungai Raya, diketahui bahwa dalam pembelajaran IPAS guru telah menggunakan lingkungan sekolah dan benda nyata seperti tumbuh-tumbuhan sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan media tersebut masih terbatas pada pengamatan sederhana tanpa dukungan alat bantu visual seperti model tiga dimensi atau gambar interaktif. Akibatnya, siswa

kesulitan membayangkan proses kompleks seperti siklus air secara menyeluruh, dan pembelajaran cenderung monoton serta kurang memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual agar siswa dapat memahami konsep IPAS secara mendalam.

Oleh karena itu, pengembangan media diorama *water cycle* menjadi alternatif solusi yang relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Melalui media ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat mengamati dan memanipulasi model pembelajaran yang menyerupai kondisi nyata. Diorama yang dirancang dengan visual menarik dan warna yang kontras dapat meningkatkan fokus serta perhatian siswa selama proses pembelajaran (Amanda & Istianah, 2022). Selain itu, media diorama dapat digunakan berulang kali, mudah dipindahkan, dan mampu menampilkan bagian-bagian yang sulit dilihat dalam keadaan sebenarnya. Dengan demikian, penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman konsep siswa terhadap materi siklus air.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran diorama *water cycle* yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 08 Sungai Raya. Melalui pengembangan media ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi benar-benar memahami proses siklus air sebagai bagian dari fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2020) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *research and development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media diorama *water cycle*. Metode R&D yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis produk, mengumpulkan data tentang kebutuhan dan kinerja produk, serta manfaatnya bagi penggunanya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 08 Sungai Raya. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan dengan uji coba perorangan. Uji coba perorangan melibatkan tiga siswa dengan kemampuan akademis yang berbeda, satu siswa memiliki kemampuan di atas

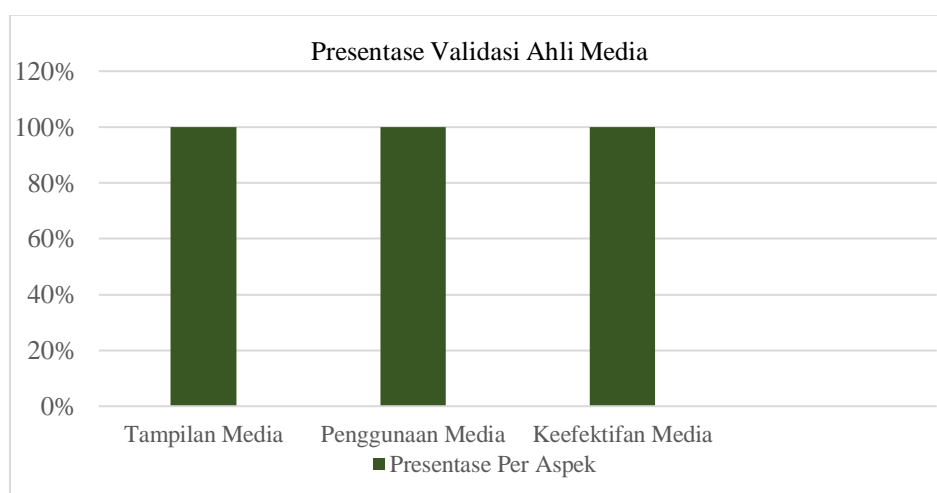
rata-rata, satu siswa memiliki kemampuan rata-rata, dan satu siswa memiliki kemampuan di bawah rata-rata untuk mengidentifikasi kekurangan produk awal.

Jenis data dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan para validator media dan materi yang disajikan dalam bentuk lisan maupun tulisan pada lembar penilaian media pembelajaran. Data kuantitatif adalah data yang berupa skor diperoleh dari angket dan diisi oleh subjek uji yaitu, dari validator ahli media, ahli materi, dan respons siswa yang merupakan hasil penelitian media diorama *water cycle* sebagai penguat pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam mengumpulkan data berdasarkan hasil fakta yang terjadi dilapangan adalah Angket. Angket yang digunakan yaitu angket validasi ahli media, ahli materi dan angket respons siswa. Instrumen pengumpulan data yaitu lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli praktisi dan angket respon siswa. Penelitian ini dianalisis dan dipaparkan secara kuantitatif. Data yang telah dianalisis diolah berdasarkan validator dan hasil uji produk yakni: 1) Analisis kelayakan media oleh validator ahli; 2) Analisis angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran dan 3) analisis keefektifan (hasil belajar peserta didik).

HASIL

Validasi Ahli Media

Berdasarkan validasi dari ahli media pembelajaran pada aspek (1) tampilan media 100%, (2) penggunaan media 100%, keefektifan media 100% yang berarti masuk dalam tingkat kelayakan "sangat layak" dengan kesimpulan bahwa media ini sangat layak digunakan dengan revisi sesuai dengan saran. Adapun presentase hasil penilaian ahli media disajikan pada gambar berikut.



Gambar 1. Data presentase validasi ahli media

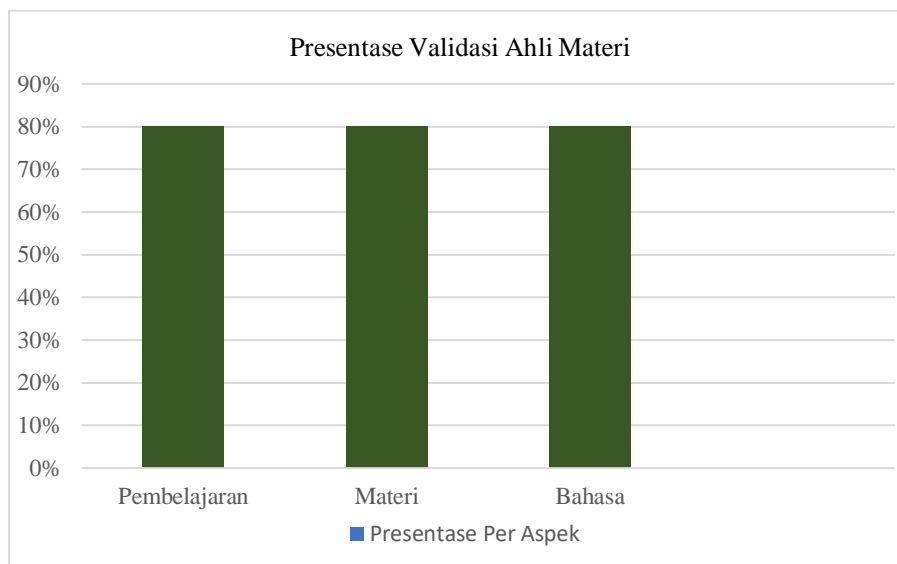
Berdasarkan grafik persentase validasi ahli media pada Gambar 4.5, aspek tampilan media pembelajaran diorama siklus air (*water cycle*) mencapai nilai 100%. Ini menunjukkan bahwa diorama ini memiliki kualitas desain yang sangat baik, mencakup desain yang sesuai kebutuhan siswa, pemilihan bahan dan warna yang tepat, ukuran yang jelas, informasi yang akurat, serta kemampuan menarik perhatian siswa secara efektif.

Aspek penggunaan media pembelajaran diorama *water cycle* memperoleh nilai 100%. Ini mengindikasikan bahwa media ini memiliki kualitas penggunaan yang sangat baik. Aspek keefektifan media mendapatkan nilai 100% yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kualitas penggunaan sangat baik karena dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan dan memicu semangat belajar siswa tentang siklus air karena visualisasinya yang menarik dan konkret. Selain itu media diorama *water cycle* juga dapat meningkatkan pengetahuan secara efektif memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep siklus air.

Secara keseluruhan dari ketiga aspek didapatkan presentase kelayakan 100% dengan kategori validitas bahwa media diorama *water cycle* sangat layak digunakan. Dari penilaian yang diberikan oleh ahli media, beberapa kritik dan saran selanjutnya akan ditindaklanjuti oleh peneliti demi tersusunnya media diorama *water cycle* yang berkualitas.

Validasi Ahli Materi

Menurut validator ahli media, kualitas media diorama *water cycle* yang telah dikembangkan dalam kategori layak. Berdasarkan paparan data kelayakan hasil validasi materi diperoleh skor rata-rata 80 % dengan kategori layak. Adapun persentase hasil penilaian ahli materi disajikan pada gambar berikut.

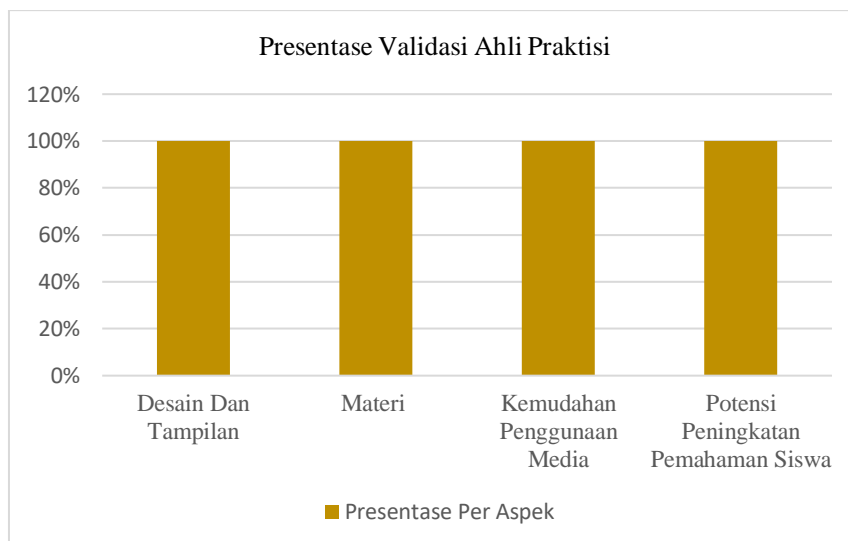


Gambar 2. Data presentase validasi ahli materi

Berdasarkan grafik presentase validasi ahli materi diatas bahwa aspek pembelajaran memperoleh nilai 80%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama *water cycle* memiliki kesesuaian yang relevan antara materi yang disajikan dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang harus dikuasai serta akan dicapai siswa, sekaligus relevan dengan produk media pembelajaran yang dikembangkan. Sementara itu, aspek bahasa juga mendapatkan nilai 80%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memiliki kualitas bahasa yang jelas, tepat, dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan bahasa yang jelas, tepat, dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sangat penting untuk memastikan bahwa informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Validasi Ahli Praktisi

Berdasarkan paparan data kelayakan hasil validasi praktisi diperoleh skor rata-rata 80% dengan kategori sangat layak. Produk yang dikembangkan dinilai secara langsung oleh validator praktisi dengan angket yang telah disiapkan.



Gambar 3. Data presentase validasi ahli praktisi

Berdasarkan grafik presentase validasi ahli materi diatas bahwa aspek desain dan tampilan memperoleh nilai 100%. Pada aspek ini, diorama *water cycle* berhasil meraih nilai maksimal, menunjukkan keunggulan visual dan fisiknya. Ahli praktisi menilai bahwa tampilan diorama sangat menarik, tertata rapi, dan proporsional, menciptakan kesan estetika yang menarik. Desainnya juga dianggap menunjukkan ide-ide baru dan tidak monoton, membuktikan kreativitas dalam perancangannya. Lebih lanjut, ukuran dan perbandingan objek dalam

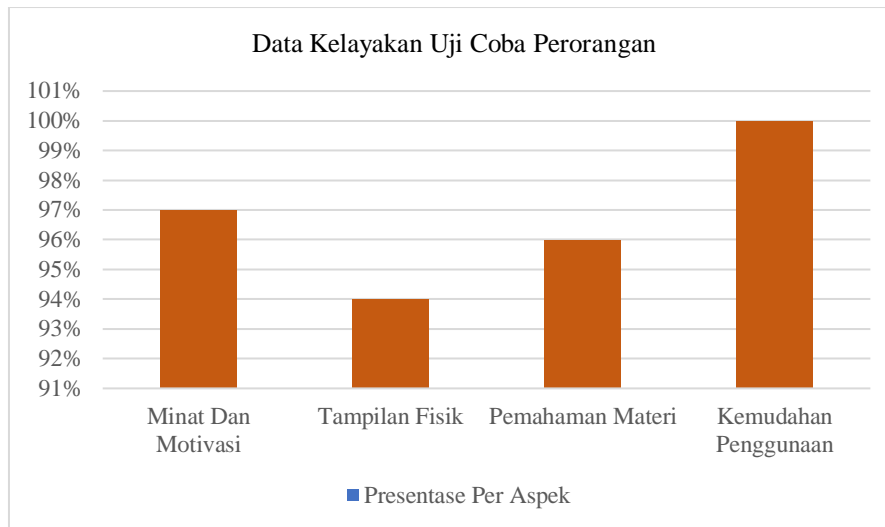
diorama sesuai dengan representasi aslinya, memberikan gambaran yang akurat secara realistis. Dari sisi material, bahan yang digunakan terlihat kokoh, aman, dan tahan lama, menjamin keamanan dan umur panjang penggunaan. Terakhir, teks pendukung mudah dibaca dan ditempatkan secara strategis, memastikan informasi tekstual mendukung visual dengan efektif.

Aspek materi pada diorama ini juga memperoleh nilai 100%, menegaskan kualitas konten edukasinya. Diorama *water cycle* juga unggul dalam kemudahan penggunaan, yang mencapai skor 100%. Ahli praktisi mengkonfirmasi bahwa media diorama mudah dipindahkan dan ditempatkan, memberikan fleksibilitas dalam pengaturan ruang kelas. Diorama dapat dengan mudah menjelaskan materi siklus air, yang mudah dipahami sebagai media pembelajaran. Diorama memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan mengamati secara langsung, mendorong pembelajaran aktif dan eksplorasi. Kualitas fisik juga teruji karena diorama cukup kuat untuk sering digunakan dalam pembelajaran.

Terakhir, diorama ini dinilai memiliki potensi maksimal dalam meningkatkan pemahaman siswa, yang memperoleh nilai 100%. Hal ini karena diorama secara efektif membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak siklus air, mengubah ide yang sulit menjadi sesuatu yang konkret dan mudah dibayangkan. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli praktisi ini menunjukkan bahwa media diorama *water cycle* adalah media pembelajaran yang baik. Kesempurnaan di semua aspek, dari desain hingga potensi dampak pada siswa, mengindikasikan bahwa diorama ini adalah solusi pembelajaran yang optimal, siap untuk memberikan kontribusi maksimal dalam memahami materi siklus air.

Analisis Data Kelayakan Uji Coba Perorangan

Berdasarkan evaluasi penggunaan media oleh siswa, didapat hasil yang sangat memuaskan. Pada aspek minat dan motivasi, media ini berhasil meraih 97,2%, mengindikasikan tingkat ketertarikan siswa yang luar biasa. Dari segi tampilan fisik, media juga mendapat respons positif dengan nilai 93,7%, menunjukkan desain yang menarik dan mudah diterima. Lebih lanjut, pemahaman materi oleh siswa mencapai nilai 95,8%, menegaskan bahwa efektivitas media dalam membantu penyerapan informasi. Puncaknya, media ini memperoleh nilai sempurna 100% untuk kemudahan penggunaan, menjadikannya sangat mudah digunakan. Detail hasil uji coba perorangan media ini dapat dilihat lebih jelas pada diagram batang di bawah.



Gambar 4. Data kelayakan uji coba perorangan

Berdasarkan hasil penilaian, secara keseluruhan media pembelajaran yang digunakan menunjukkan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan tingginya nilai pada sebagian besar aspek penilaian, yang mengindikasikan keberhasilan media dalam mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun demikian, terdapat ruang untuk perbaikan pada aspek tampilan fisik media, yang menjadi area yang memiliki potensi peningkatan.

Revisi Produk

Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media

Revisi produk ini dilakukan berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh para validator saat melakukan validasi media. Ada beberapa masukan yang diberikan oleh ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 5. Media diorama *water cycle* sebelum dan sesudah direvisi

Dapat disimpulkan pada gambar diatas desain sebelum revisi warna pada proses siklus air kurang terang dan *font* kurang besar. Setelah melakukan validasi kepada ahli media, peneliti kemudian melakukan revisian dengan mengubah penulisan 5 tahap dari siklus air menjadi lebih besar dan berwarna cerah, tujuannya agar siswa dapat membaca disetiap tahapan siklus air dengan jelas.

▪ Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi

Revisi produk ini dilakukan berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh para validator saat melakukan validasi materi. Berikut merupakan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi.

- 1) Materi yang digunakan sudah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah ditetapkan.
- 2) Untuk memperkaya dan menambah referensi, disarankan untuk mengintegrasikan materi tambahan dari buku-buku relevan lainnya.



Gambar 6. Media diorama *water cycle* sebelum dan sesudah direvisi

Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, peneliti kemudian melakukan revisian dengan menambahkan materi dari tahapan siklus air (evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi) serta penjelasannya atau proses dari siklus air secara berurutan dan sesuaikan materi.

Revisi Berdasarkan Saran Ahli Praktisi

Revisi produk ini dilakukan berdasarkan masukan yang telah diberikan oleh validator praktisi saat melakukan validasi media. Saran dan masukan serta komentar yang diperoleh dari para ahli dijadikan dasar untuk perbaikan materi agar produk layak digunakan. Berdasarkan penilaian ahli praktisi memperoleh skor 100% maka media diorama *water cycle* yang

dikembangkan masuk kedalam tingkat kelayakan "sangat layak" sehingga media tidak ada revisi. Tahap validasi media ini terdapat komentar yang telah diberikan. Ahli praktisi memberikan komentar positif, menyoroti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat bagus secara visual, menarik perhatian, bersifat interaktif, dan inovatif, menjadikannya alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran di kelas.

Revisi Berdasarkan Uji Coba Perorangan

Pada uji coba perorangan ini dilakukan siswa kelas V yang berjumlah 3 (tiga) orang memperoleh hasil nilai 96,7% maka dari itu media diorama *water cycle* pada materi mengapa bentuk permukaan bumi berubah-ubah pada pembelajaran IPAS yang telah dikembangkan masuk ke dalam tingkat kelayakan "sangat layak" serta dengan revisi sesuai komentar yang diperoleh dari angket respon siswa pada uji perorangan. Hasil komentar tersebut dijadikan rujukan untuk melakukan perbaikan media diorama *water cycle*. Berdasarkan pada uji coba perorangan ini terdapat siswa yang menyatakan bahwa penjelasan dari tahapan media diorama siklus air tulisan hurufnya kurang besar sehingga peneliti memutuskan untuk mengganti tulisan hurufnya lebih besar agar siswa mudah melihat atau menggunakan media diorama *water cycle*.

DISKUSI

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran diorama *water cycle* untuk mendukung pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Media ini dikembangkan dengan pendekatan desain pembelajaran yang mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu melalui tiga tahapan utama: analisis, perancangan, dan pengembangan. Model ini dipilih karena sistematis dan fleksibel dalam mengarahkan proses pengembangan media pembelajaran yang efektif (Branch, 2009). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi terhadap kebutuhan pembelajaran dan karakteristik siswa. Tahap perancangan difokuskan pada pembuatan rancangan media diorama yang memvisualisasikan proses siklus air secara konkret dan menarik. Sementara itu, tahap pengembangan berfokus pada pembuatan produk dan proses validasi oleh para ahli serta uji coba kepada siswa.

Proses validasi melibatkan tiga kategori ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media diorama *water cycle* dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS. Ahli media memberikan skor kelayakan sebesar 100%, yang menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi kriteria tampilan visual, kejelasan komponen, dan kemudahan penggunaan. Hasil ini sejalan dengan temuan Putra dan Suniasih

(2023), yang menyatakan bahwa media diorama dengan visual menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

Selanjutnya, validasi oleh ahli materi memperoleh skor 80%. Meskipun sudah termasuk dalam kategori baik dan layak digunakan, beberapa saran diberikan untuk penyempurnaan isi materi, terutama dalam memperluas penjelasan tentang tahapan siklus air. Penilaian ini memperkuat pandangan Arsyad (2023) bahwa media pembelajaran harus tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga akurat dan relevan secara materi agar efektif mendukung pemahaman konsep. Ahli praktisi memberikan penilaian kelayakan sebesar 100%, dengan penekanan bahwa media diorama water cycle mempermudah guru dalam menjelaskan proses siklus air dan mendorong siswa lebih aktif dalam belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Amanda dan Istianah (2022), yang menemukan bahwa media diorama berbasis warna dan bentuk tiga dimensi mampu meningkatkan interaksi siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih hidup.

Selain itu, hasil uji coba perorangan terhadap siswa kelas V menunjukkan respon yang sangat positif dengan rata-rata skor 96,7%. Siswa memberikan penilaian tinggi pada aspek minat dan motivasi (97,2%), tampilan media (93,7%), pemahaman materi (95,8%), serta kemudahan penggunaan (100%). Persentase yang tinggi ini menegaskan bahwa media diorama water cycle efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rakhmat et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. Dengan demikian, media ini tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berfungsi sebagai sarana belajar aktif yang mendorong keterlibatan siswa secara kognitif dan afektif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama water cycle memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dari berbagai aspek validasi. Media ini terbukti efektif, menarik, dan mudah digunakan, serta dapat membantu siswa memahami konsep siklus air dengan lebih baik melalui visualisasi yang konkret dan interaktif. Keberhasilan pengembangan ini memperkuat temuan sebelumnya dari penelitian Firdaus et al. (2022), yang menegaskan bahwa media berbasis model tiga dimensi memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa pada mata pelajaran sains. Oleh karena itu, penggunaan media diorama water cycle dapat menjadi alternatif efektif untuk menciptakan pembelajaran IPAS yang lebih bermakna dan berorientasi pada pengalaman nyata.

KESIMPULAN

Simpulan penelitian mengenai media diorama *water cycle* untuk kelas V menunjukkan bahwa berdasarkan penilaian para ahli, yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli praktisi, produk ini dinyatakan valid serta layak digunakan. Respon siswa juga mendukung temuan tersebut, di mana media diorama *water cycle* terbukti efektif karena mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan minat dan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman mereka tentang siklus air. Temuan ini sejalan dengan teori Arsyad (2023) yang menekankan pentingnya media konkret dalam memperjelas materi pembelajaran, serta diperkuat oleh penelitian Olyvia & Farida (2022), Cahyani dkk. (2024), dan Afifah dkk. (2022) yang membuktikan efektivitas diorama dalam meningkatkan perhatian, motivasi, dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, diorama *water cycle* tidak hanya memenuhi standar kelayakan media, tetapi juga konsisten dengan teori dan penelitian relevan, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

REKOENDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, disarankan agar guru memanfaatkan media diorama *water cycle* secara interaktif untuk membangun keterlibatan siswa sejak awal pembelajaran. Guru dapat mengajak siswa mengamati setiap komponen diorama, berdiskusi tentang tahapan siklus air, dan mengaitkannya dengan fenomena sehari-hari agar pembelajaran lebih kontekstual. Penggunaan dinamo atau alat mekanis sederhana dapat dimanfaatkan untuk menampilkan proses evaporasi, kondensasi, dan presipitasi secara nyata sehingga memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, guru disarankan menciptakan kegiatan pembelajaran aktif seperti diskusi kelompok, presentasi, atau pembuatan diorama mini agar siswa lebih berpartisipasi dan termotivasi. Untuk pengembangan produk selanjutnya, diorama dapat diperluas dengan menambahkan miniatur manusia, hewan, dan tumbuhan agar menunjukkan keterkaitan siklus air dengan kehidupan, serta dikembangkan dalam bentuk digital interaktif agar dapat digunakan secara daring. Peneliti berikutnya juga disarankan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan media ini melalui tes pemahaman siswa guna memperoleh data yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaannya terhadap hasil belajar.

REFERENSI

- Amanda, O. F. R., & Istianah, F. (2022). Pengembangan media RASI (diorama siklus air) pada mata pelajaran IPA materi siklus air siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 77–88.
- Arsyad, A. (2023). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Melewa, M., & Muh, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(4), 45–57.
- Firdaus, R., Kurniawan, M., & Hidayati, L. (2022). Pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 110–120. <https://doi.org/10.1234/jpdn.v8i2.5489>
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2023). Media diorama materi siklus air pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 278–290. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Rakhmat, A., Gunawan, E., Gani, I., & Nopia, E. (2023). Pengembangan media diorama untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPAS materi siklus air. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 55–66. <https://doi.org/10.55732/plppgsd.v1i2.1630>
- Razak, M., Hadi, S., & Ramadhan, A. (2023). Peran media pembelajaran dalam menstimulasi minat dan perhatian siswa sekolah dasar. *Indonesian Journal of Education*, 3(1), 13–24.
- Sugiyono, (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV
- Zulfah, R. (2023). Dampak monoton pembelajaran terhadap minat belajar di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan*, 6(1), 89–101.