

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA SIKLUS AIR (DIOSIR) PADA MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN 3 SENDANGHARJO

Elsa Kholishotin^{1*}, Iis Daniati Fatimah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Matematika, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: elsakholishotin@gmail.com

ABSTRAK

Dalam mempelajari IPAS, siswa lebih sering di hadapkan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak ,banyaknya istilah asing dan nama-nama ilmiah sehingga tidak semua siswa menguasai kompetensi seperti yang di harapkan, Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang mengikuti model pengembangan ADDIE, yang terdiri lima tahap analysis, design, development, implementation, evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Berdasarkan keseluruhan penilaian produk Diosir mendapat penilaian validasi ahli media sebesar 84%, ahli materi sebesar 90% dan penilaian ahli bahasa mendapat nilai dengan presentase sebesar 88% penilaian ketiga ahli dinyatakan ke dalam kriteria valid. Diosir juga mendapatkan presentase nilai sebesar 90% oleh angket respon guru dan 97% dari angket respon siswa, dan masuk ke dalam kriteria sangat praktis. Untuk hasil tingkat keefektifan mendapatkan nilai sebesar 91% dan dinyatakan efektif. Jadi media diorama siklus air (diosir) dinyatakan layak dan valid untuk digunakan, serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata Kunci: Diorama Siklus Air (Diosir), Pembelajaran, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang memiliki komponen-komponen yang saling berkaitan dalam mengembangkan potensi yang di miliki oleh siswa . Pendidikan sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan awal untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas sehingga dapat mempengaruhi keberhasilan untuk jenjang berikutnya. Pendidikan tidak hanya mengantarkan seseorang untuk mendapatkan ilmu ,tetapi juga untuk meningkatkan status social sehingga nantinya akan bermanfaat untuk masyarakat sekitarnya. Pada sistem pembelajaran saat ini ,siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pesan,namun siswa juga bertindak sebagai penyampai pesan . Dalam faktor yang menentukan keberhasilan dalam meningkatkan kualitas Pendidikan yaitu pada proses pembelajaran yang telah di terapkan , dalam menyusun proses pembelajaran di lakukan oleh guru sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah di tentukan . Menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah di sebutkan bahwa salah satu pelajaran yang wajib di tempuh oleh siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Namun sekarang dalam kurikulum yang baru yaitu kurikulum Merdeka IPA di gabung dengan IPS yang berarti dalam Pendidikan SD tidak lagi IPA teteapi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial). Perubahan status mata pelajaran IPA yang di gabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk membangun literasi sains . tujuan dari mata pelajaran adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks. Dalam mempelajari IPAS ,siswa lebih sering di hadapkan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak ,banyaknya istilah asing dan nama-nama ilmiah sehingga tidak semua siswa menguasai kompetensi seperti yang di harapkan , dalam mengembangkan materi IPAS guru harus menyadari bahwa pelajaran ini lebih dari kumpulan konsep atau fakta,,tetapi juga sebagai kumpulan proses dan nilai yang dapat di kembangkan oleh kehidupan nyata. Dalam hal ini juga di sebabkan oleh beberapa faktor yaitu faktor internal maupun eksternal. Faktor internal berasal dalam diri yang bersangkutan dengan rasa percaya diri,motivasi,minat,cita-cita dan kebiasaan belajar . Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri yang bersangkutan dengan banyaknya istilah asing ,materi yang terlalu padat ,dan terbatasnya media pembelajaran.

Alat Pendidikan merupakan sesuatu yang dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Alat Pendidikan bisa berupa perbuatan pendidik dan benda-benda. Alat pendidik yang berupa benda bisa di sebut dengan media pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran ,dapat di harapkan siswa mampu mempelajari materi secara kongkret yang mampu meningkatkan pemahaman . Pengembangan media pembelajaran di kembangkan oleh guru agar terciptanya suasana belajar yang merangsang siswa lebih aktif dalam daya tarik maupun motoriknya,media pembelajaran merupaka sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang di sampaikan oleh sumber pesan yaitu (Guru)kepada sasaran penerima pesan (Siswa). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Di tegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas pada penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar . Media pembelajaran biasanya di gunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran,agar materi yang di sampaikan dengan mudah di terima oleh siswa

,sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran yang dapat di gunakan adalah media pembelajaran Diorama Siklus Air (DIOSIR) dalam materi kelas V bab tentang Siklus Air. Dengan adanya media pembelajaran tersebut di harapkan mampu meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran ,selain itu dengan adanya media pembelajaran di harapkan materi yang di sampaikan bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga nantinya terwujud ketercapaian hasil belajar yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Pengembangan produk yang peneliti lakukan yaitu dengan menggunakan model ADDIE. Proses pengembangannya berurutan namun interaktif,yaitu hasil evaluasi setiap tahap dapat di gunakan untuk pengembangan ke tahap berikutnya. Model ADDIE di susun berdasarkan urutan-urutan kegiatan yang sistematis untuk mengatasi permasalahan belajar siswa. Produk yang di kembangkan harus berkaitan dengan materi pelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Berikut merupakan Langkah-langkah prosedur lima tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi yang pertama yaitu Tahap analysis (analisis) Pada tahap ini yang dilakukan adalah analisis kebutuhan sekolah, analisis kurikulum yang digunakan dan analisis karakter siswa kelas V SDN III Sendangharjo. Analisis merupakan tahap awal peneliti untuk mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua design (merancang) pada tahap ini pemilihan media pembelajaran, membuat sistematika terkait materi dan strategi penyampaian produk menyusun kerangka produk, penyusunan intrumen penilaian media diorama siklus air (diosir). tahap ketiga development (pengembangan) pada tahap ini melakukan pengembangan produk dan memvalidasi produk kepada validator ahli. Tahap keempat implementation (implementasi) penggunaan atau penerapan produk yang telah dibuat ke lapangan untuk diujicobakan kepada siswa dan guru. Tahap kelima evaluation (evaluasi) melakukan pengolahan data hasil penelitian, dan melakukan umpan balik terhadap penggunaan media sebagai perbaikan. Jenis data yang di peroleh dari penelitian dan pengembangan media diorama siklus air (diosir) adalah data kualitatif dan kuantitatif, Data kualitatif diperoleh melalui hasil wawancara dan observasi serta saran dan masukan validator ahli, praktisi dan siswa, data kuantitatif diperoleh melalui hasil validasi oleh validator ahli melalui lembar validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa, angket respon siswa dan guru saat uji kepraktisan media diorama siklus air(diosir) dan hasil tes siswa. teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi, lembar wawancara, lembar angket (kuesioner), lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan untuk menciptakan media diorama siklus air (diosir) yang berkualitas dan sesuai dengan standar kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Proses analisis kriteria media diorama siklus air (diosir) yang dibuat melibatkan langkah-langkah analisis data meliputi analisis data kevalidan, Presentase kriteria penilaian kevalidan pengembangan media diorama siklus air (Diosir) sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Presentase %	Kriterial Valid	Keterangan
76-100	Valid	Tidak perlu Revisi
56-75	Cukup valid	Tidak perlu Revisi
40-55	Kurang valid	Revisi
0-39	Tidak valid	Revisi

Media diorama siklus air (diosir) yang dikembangkan memiliki nilai kevalidan yang baik, jika minimal kriteria kevalidan yang di capai valid. Selanjutnya untuk menghitung perolehan data kepraktisan dari hasil angket respon guru dan siswa peneliti menggunakan rumus skala likert berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Berikut ini merupakan Presentase penilaian kepraktisan pengembangan media diorama siklus air (Diosir):

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase %	Kriterial Valid	Keterangan
85-100	Sangat praktis	Tidak perlu Revisi
70-84	Praktis	Tidak perlu Revisi
55-69	Cukup praktis	Tidak perlu Revisi
50-54	Kurang praktis	Revisi
0-49	Tidak praktis	Revisi

Media diorama ekosistem (diosis) yang dikembangkan memiliki nilai kepraktisan yang baik, jika minimal kriteria kepraktisan yang dicapai adalah layak. Pada tahap selanjutnya yaitu menghitung data Tingkat keefektifan Data keefektifan diperoleh dari hasil tes siswa pada pre test dan pos tes dengan menggunakan perhitungan N-Gain. Dalam perhitungannya menggunakan soal pre tes dan pos tes untuk mendapatkan nilai hasil belajar awal dan untuk mendapatkan nilai hasil belajaran akhir setelah menggunakan media pembelajaran berupa Diosir. Menurut Sukarelawan Irma,dkk analisis dengan N-Gain menggunakan rumus sebagai berikut:

Dari hasil perhitungan N-Gain yang telah diperoleh digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dari produk yang dianalisis menggunakan kriteria sebagai berikut.

$$N - Gain = \frac{Skor Post Test - Skor Pre Test}{Skor Total - Skor Pre Test}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan pretest dan posttest kepada subjek penelitian untuk melihat perbedaan hasil belajar IPAS materi siklus air pada siswa kelas V SDN III Sendangharjo Kecamatan Brondong Kabupaten Lamongan sebelum dan setelah diberikan media pembelajaran berupa Diosir tentang Siklus Air. Hasil penilaian dari ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa berupa data kuantitatif sesuai dengan rumus yang telah di tentukan

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Deskripsi	Total skor
1.	Aspek penyajian	16
2.	Aspek tampilan desain	24
3.	Aspek kemudahan penggunaan media	23
Jumlah Skor		63
Persentase		84%
Kriteria		Valid

Berdasarkan tabel 3. Diketahui hasil validasi ahli media mencakup tiga aspek meliputi aspek penyajian, aspek tampilan desain dan aspek kemudahan penggunaan media, dari ketiga aspek tersebut mendapatkan skor sebesar 63 dengan presentase skor mencapai 84%. Dengan ini dapat disimpulkan media diorama siklus air (diosir) dikategorikan kedalam kriteria valid untuk digunakan.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Deskripsi	Total skor
1.	Aspek kurikulum	22
2.	Aspek kelayakan inti	23
Jumlah skor		45
Presentase		90 %
Kriteria		Valid

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa penilaian ahli materi mencakup dua aspek, yaitu aspek kurikulum dan aspek kelayakan inti dari kedua aspek ini mendapatkan jumlah skor sebesar 46 dengan presentase skor 46%. Jadi dapat disimpulkan media diorama ekosistem (diosir) dikategorikan pada kriteria valid untuk digunakan.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Deskripsi	Total skor
1.	Aspek lugas	9
2.	Aspek komunikatif	10
3.	Aspek kesesuaian siswa	12
4.	Aspek kesesuaian kaidah bahasa	9
Jumlah skor		40
Presentase		88%
Kriteria		Valid

Berdasarkan tabel 5. dapat diketahui bahwa penilaian ahli bahasa mencakup empat aspek penilaian, yaitu aspek lugas, aspek komunikatif, aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa dan aspek kesesuaian. Melalui keempat aspek tersebut media diorama mendapatkan hasil penilaian ahli bahasa dengan skor sebesar 40 yang setara dengan 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama siklus air (diosir) termasuk kedalam kategori valid dan layak untuk digunakan. Setelah melakukan validasi kepada validator ahli dan produk dinyatakan layak selanjutnya adalah tahap keempat implementation (implementasi) pada tahap ini produk diujicobakan kepada siswa kelas V yang berjumlah 12 siswa pembelajaran dilakukan selama 2 jam dengan pembelajaran tatap muka, setelah pembelajaran siswa diberikan soal evaluasi untuk dikerjakan, untuk mengetahui keefektifan media dioramasiklus air ekosistem (diosir).

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

No.	Keterangan	Presentase
1.	Angket Respon Guru	90%
2.	Angket Respon Siswa	93%

Berdasarkan tabel dan gambar diagram yang terlampir, menunjukkan hasil angket respon guru mencapai 90%, dan angket repon siswa mencapai 93% Berdasarkan kriteria kepraktisan, hal ini diklasifikasikan sebagai kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa

media diorama siklus air (diosir) dinilai “sangat praktis” untuk digunakan berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan.

Tabel 7. Tingkat keefektifan Padiber

No	Nama Siswa	Nilai		N-Gain Score	Kategori
		Pretes	Postes		
1	AM	50	85	0,7	tinggi
2	AB	45	80	0,63	sedang
3	AA	30	75	0,64	tinggi
4	AT	55	100	1	tinggi
5	EDU	50	85	0,7	tinggi
6	KS	65	90	0,71	sedang
7	MA	25	80	0,73	tinggi
8	NY	30	85	0,78	sedang
9	NA	65	100	1	tinggi
10	OR	65	100	1	tinggi
11	SN	60	95	0,87	sedang
12	YP	25	75	0,6	sedang

Pada tabel 7 telah disajikan hasil dari tes siswa beserta dengan skor *N-Gain* yang di peroleh dan juga kategorinya. dapat diketahui kriteria *N-Gain* hasil belajar siswa, dalam diagram tersebut telah di paparkan bahwa tidak ada siswa yang mempeoleh kategori skor *N-Gain* cukup, sebanyak 5 siswa memperoleh skor *N-Gain* dengan kategori sedang dan sebanyak 7 siswa memperoleh skor *N-Gain* dengan kategori tinggi. Jika dilihat dari hasil tes siswa dapat diambil kesimpulan bahwa Diosir “Efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak ada siswa yang mempeoleh kategori skor *N-Gain* cukup, sebanyak 5 siswa memperoleh skor *N-Gain* dengan kategori sedang dan sebanyak 7 siswa memperoleh skor *N-Gain* dengan kategori tinggi. Jika dilihat dari hasil tes siswa dapat diambil kesimpulan bahwa Diosir “Efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahny negeriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal penelitian pendidikan*, 20(2), 185-198.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Asyhar, R. (2021). Kreatif mengembangkan media pembelajaran.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational, January*, 10(2).
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).

- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal pengembangan profesi pendidik indonesia (JPPPI)*.
- Maulana, A., Israwati, I., & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 7(4).
- Nisaa, N. O. S., & Wiratsiwi, W. (2022). Kevalidan Media Permainan Paes-Sle Berbasis Pendidikan Karakter Pada Anak Tunagrahita Di SD Inklusi. *ELENOR: Elementary School Journal*, 1(1), 33-43.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215-226.
- Sofran, E., & Masri, S. (1995). Metode Penelitian Survey. *Jakarta: LP3ES*.
- Utami, T. A. S. Penerapan Media Diorama dari Barang Daur Ulang dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII MTs Al-Hamidiyah Depok Tahun Pelajaran 2022/2023 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Wiratsiwi, W. (2019). Tingkat Keefektifan Media Papercraft Struktur Bumi dan Matahari Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Gedongombo III Kecamatan Semanding Kabupaten Tuban. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 5(1), 133-141.