

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS DIORAMA
DENGAN MENGGUNAKAN SABUT KELAPA PADA SISWA KELAS IV SD
NEGERI 106163 BANDAR KLIPPA**

Ima Kurniati Dongoran¹, Zainuddin², Wildansyah Lubis³, Lala Jelita Ananda⁴, Suyit Ratno⁵

¹²³⁴⁵PGSD FIP Universitas Negeri Medan

¹imakurniati123@gmail.com, ²Muchtar.zai@gmail.com, ³Wildan@unimed.ac.id,
⁴ljjananda@unimed.ac.id, ⁵suyit85@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by students' low understanding of Natural and Social Sciences (IPAS), particularly on natural resources material, due to the use of conventional teaching methods and limited learning media. This research aims to develop a diorama-based learning media using coconut fiber and to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving students' learning outcomes. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research was conducted at SD Negeri 106163 Bandar Klippa with 25 fourth-grade students as the subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the developed diorama media was categorized as highly feasible based on expert validation, including material experts (86%), test experts (85%), media experts (86%), and education practitioners (94.6%). The media was also considered practical for classroom use. In terms of effectiveness, there was a significant improvement in students' learning outcomes, indicated by an increase in the average pretest score from 46.46 to 79.3 in the posttest, and learning mastery improved from 16% to 100%. In conclusion, the coconut fiber-based diorama learning media is feasible, practical, and highly effective in improving elementary school students' learning outcomes on natural resources material.

Keywords: learning media, diorama, coconut fiber, IPAS, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), khususnya pada materi sumber daya alam, yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional dan keterbatasan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis diorama menggunakan sabut kelapa serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keefektifannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 106163 Bandar Klippa dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli materi (86%), ahli soal (85%), ahli media (86%), dan praktisi pendidikan (94,6%). Media juga dinyatakan praktis digunakan dalam pembelajaran. Dari aspek keefektifan, terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 46,46 meningkat menjadi 79,3 pada posttest, serta persentase ketuntasan belajar meningkat dari 16% menjadi 100%. Dengan demikian, media pembelajaran diorama berbasis sabut kelapa dinyatakan layak, praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, diorama, sabut kelapa, IPAS, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran yang menuntut pemahaman terhadap berbagai fenomena alam yang bersifat abstrak dan kompleks. Kondisi ini sering menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep apabila pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah

konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Nasirrotun Nisa dan Haroky (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret dan visual mampu membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna, karena media tersebut dapat merepresentasikan konsep abstrak dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diamati secara langsung oleh peserta didik.

Pada pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar, salah satu materi yang dipelajari adalah sumber daya alam terbarukan. Namun, proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih cenderung bersifat teoretis dan belum memanfaatkan media kontekstual berbasis bahan lokal, seperti sabut kelapa, secara optimal. Padahal, penggunaan media berbasis pengalaman langsung melalui percobaan sederhana dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, mengingat peserta didik pada tahap operasi konkret cenderung lebih mudah memahami materi melalui aktivitas nyata (Etika Junitasari & A. Heryanto, 2021). Sejalan dengan itu, Elizabeth dan Africa (2022) menyatakan bahwa penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah serta minimnya penggunaan

media inovatif menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan variatif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa (Fikrur Rosyid & Halimatus Sa'diyah, 2025). Media pembelajaran sendiri merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam bentuk visual maupun audiovisual guna menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV, penggunaan media pembelajaran masih sangat terbatas, di mana guru cenderung hanya menggunakan gambar atau infokus, serta lebih banyak menerapkan metode ceramah. Media yang digunakan pun masih sederhana dan belum dilengkapi dengan perangkat pendukung seperti petunjuk penggunaan, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), kuis interaktif, maupun instrumen evaluasi. Selain itu, media tersebut juga belum melalui tahap validasi ahli maupun uji coba terstruktur untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya.

Hasil wawancara dengan wali kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa pada 21 Oktober 2025 menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPAS masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional serta keterbatasan media pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks dan gambar. Dampaknya, siswa cenderung mudah kehilangan fokus dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh hasil evaluasi belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sehingga menunjukkan adanya kesenjangan antara target kurikulum dan capaian aktual siswa.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis diorama. Diorama merupakan representasi visual tiga dimensi yang mampu menggambarkan objek atau fenomena secara nyata, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif

siswa sekolah dasar. Selain itu, penggunaan diorama juga dapat meningkatkan aspek afektif siswa, seperti keaktifan dan minat belajar, karena mendorong keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Dalam konteks penelitian pendidikan, pengembangan media tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang sepenuhnya baru, melainkan dapat berupa modifikasi, penyempurnaan, dan pengujian terhadap media yang sudah ada agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Salah satu potensi yang dapat dikembangkan adalah pemanfaatan sabut kelapa, yang selama ini lebih banyak diteliti dari sisi teknis sebagai filter air, namun belum banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis diorama menggunakan sabut kelapa pada siswa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) kelayakan media

pembelajaran yang dikembangkan, (2) kepraktisan penggunaan media dalam pembelajaran, dan (3) keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis dalam pengembangan media pembelajaran inovatif, serta secara praktis memberikan alternatif media yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan serta menguji kelayakan media pembelajaran berbasis diorama menggunakan sabut kelapa. Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji keefektifan produk tersebut dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*,

dan *evaluation* (Anafi et al., 2021; Warsyena & Wibisono, 2024). Model ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dan mudah diadaptasi dalam pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 106163 Bandar Klippa, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara, pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV. Pemilihan lokasi didasarkan pada kesesuaian dengan kebutuhan penelitian, yaitu masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS serta rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam.

Prosedur penelitian mengikuti tahapan model ADDIE. Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kebutuhan, kurikulum, materi, serta karakteristik siswa melalui observasi dan wawancara dengan guru. Tahap *design* meliputi perancangan media diorama berbasis sabut kelapa yang disesuaikan dengan materi sumber daya alam, termasuk penyusunan instrumen pembelajaran seperti soal dan perangkat pendukung. Tahap *development* dilakukan dengan

pembuatan produk media serta validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas IV dengan menggunakan media yang telah dikembangkan. Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai hasil akhir produk berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data awal terkait kondisi pembelajaran dan kebutuhan siswa. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli materi, ahli media, serta respon guru terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan skala Likert. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda.

Instrumen penelitian meliputi pedoman observasi, pedoman wawancara, lembar angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru, serta soal tes hasil

belajar. Instrumen angket disusun menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1–5, sedangkan tes digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi sumber daya alam.

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta saran dan kritik dari validator, kemudian dianalisis melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan tes hasil belajar siswa.

Analisis kelayakan media dilakukan dengan menghitung persentase skor menggunakan rumus:

$$P = (s / n) \times 100\%$$

dengan P sebagai persentase, s sebagai jumlah skor yang diperoleh, dan n sebagai skor maksimum. Hasil persentase kemudian dikategorikan ke dalam kriteria kelayakan, di mana media dinyatakan layak apabila memperoleh skor $\geq 80\%$ (Ernawati, 2022; Subhaktiyasa, 2024; Sugiyono, 2011).

Analisis kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dengan menghitung rata-rata persentase skor. Media dinyatakan praktis apabila memperoleh nilai dalam kategori layak ($\geq 80\%$).

Analisis keefektifan media dilakukan berdasarkan hasil belajar siswa yang diukur melalui pretest dan posttest. Media dinyatakan efektif apabila minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75 (Saidah, 2023). Selain itu, dilakukan analisis peningkatan hasil belajar melalui perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media.

Untuk menjamin kualitas instrumen tes, dilakukan uji validitas menggunakan korelasi product moment, uji reliabilitas menggunakan rumus KR-20, analisis tingkat kesukaran soal, serta daya pembeda soal (Arikunto, 2019; Hanifah, 2017). Analisis ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan valid, reliabel, dan mampu mengukur kemampuan siswa secara akurat.

Dengan prosedur dan teknik analisis tersebut, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sumber daya alam.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 106163 Bandar Klippa dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih menghadapi beberapa kendala. Minat belajar siswa tergolong rendah, ditandai dengan kurangnya respons siswa selama pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru masih terbatas pada buku paket dan *PowerPoint*, sehingga belum mampu mengakomodasi kebutuhan belajar

siswa yang beragam. Selain itu, fasilitas pendukung pembelajaran juga masih terbatas.

Dari sisi peserta didik, ditemukan bahwa kemampuan belajar siswa bervariasi, bahkan terdapat siswa yang belum lancar membaca. Siswa juga cenderung pasif dan kurang fokus selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini dirancang media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi yang memuat materi Sumber Daya Alam (SDA) dapat dan tidak dapat diperbarui. Media didesain dalam bentuk visual konkret yang terbagi menjadi dua bagian utama, sehingga memudahkan siswa dalam memahami perbedaan konsep secara langsung.

Selain itu, disusun modul ajar, materi pembelajaran, serta instrumen penelitian berupa lembar validasi dan soal evaluasi berbasis skala Likert.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Media diorama yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh para ahli, meliputi ahli materi, ahli soal, ahli media, dan praktisi pendidikan.

Hasil validasi menunjukkan adanya peningkatan kualitas media setelah dilakukan revisi. Validasi ahli materi meningkat dari 75% (cukup layak) menjadi 86% (layak). Validasi ahli soal meningkat dari 71% menjadi 85% (layak). Validasi ahli media meningkat dari 75% menjadi 86% (sangat layak). Sementara itu, hasil penilaian praktisi pendidikan mencapai 94,6% dengan kategori sangat layak.

Selain itu, instrumen tes juga telah diuji kelayakannya. Dari 30 butir soal, sebanyak 20 soal dinyatakan valid dan digunakan dalam pretest dan posttest. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,694 yang termasuk kategori tinggi. Tingkat kesukaran soal didominasi kategori sedang dan mudah, serta daya pembeda soal sebagian besar berada pada kategori cukup dan baik.

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi dilakukan uji coba penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 46,46 dengan kategori cukup. Setelah penggunaan media, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 79,3 dengan kategori baik. Selisih rata-rata sebesar 32,84 tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa setelah penggunaan media pembelajaran Diorama.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media, dilakukan perhitungan persentase ketuntasan belajar dengan membandingkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan dengan yang belum tuntas. Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah adalah 70. Adapun persentase keefektifan berdasarkan hasil *pre-test* adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Ketuntasan Belajar Pretest

Nilai	Kategori	Pretest		
		Jumlah	Persentase	Kriteria
≥ 70	Tuntas	4	16%	

≤ 70	Tidak Tuntas	21	84%	Tidak Efektif
-----------	--------------	----	-----	---------------

Berdasarkan data ketuntasan belajar pada pre-test yang disajikan dalam Tabel diatas, diketahui bahwa dari 25 peserta didik hanya 4 orang yang mencapai ketuntasan. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar pada tahap *pre-test* sebesar 16 %, sedangkan 21 peserta didik lainnya (84%) belum mencapai ketuntasan. Selanjutnya, persentase keefektifan pembelajaran dihitung berdasarkan hasil *post-test*. Adapun nilai *posttest* sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Belajar Posttest

Nilai	Kategori	Posttest		
		Jumlah	Persentase	Kriteria
≥ 70	Tuntas	25	100%	Sangat Efektif
≤ 70	Tidak Tuntas	0	0 %	

Berdasarkan data ketuntasan belajar pada post-test yang disajikan dalam Tabel diketahui bahwa dari 25 peserta didik terdapat seluruh siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan pada tahap *post-test* sebesar 100%. Yang berarti bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menyempurnakan media berdasarkan masukan dari para ahli. Hasil akhir menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama dengan menggunakan sabut kelapa telah memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran diorama dengan menggunakan sabut kelapa mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil validasi pada setiap tahap pengembangan, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan semakin baik setelah dilakukan revisi.

Secara teoritis, penggunaan media konkret seperti diorama dapat membantu siswa sekolah dasar dalam memahami konsep abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan

media visual dan manipulatif dalam pembelajaran.

Dari aspek kepraktisan, media diorama dinilai sangat praktis oleh guru dengan persentase sebesar 94,6%. Hal ini menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif.

Dari aspek keefektifan, terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa. Rata-rata nilai meningkat sebesar 32,84 poin, serta ketuntasan belajar meningkat dari 16% menjadi 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Sumber Daya Alam.

Selain itu, penggunaan bahan sabut kelapa sebagai komponen utama media juga memberikan nilai tambah karena bersifat ekonomis, mudah diperoleh, serta mendukung pembelajaran kontekstual dan berbasis lingkungan.

Dengan demikian, media pembelajaran diorama tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi

juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, media ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

E. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan penelitian pengembangan media pembelajaran diorama dengan menggunakan sabut kelapa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa T.A 2025/2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Proses penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap pengembangan yaitu:
 - a) Tahap *Analysis*, pada tahap ini terdiri atas analisis kebutuhan guru, analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum dan materi, analisis perangkat pembelajaran.
 - b) Tahap *Design* dimana tahap ini terdiri dari penyusunan modul ajar, membuat susunan rancangan media, menyusun materi, menyusun instrumen angket, dan menyusun soal evaluasi berupa soal untuk *test*.
 - c) Tahap

Development, pada tahap ini terdiri dari pembuatan dan pengembangan produk, serta melakukan validasi oleh para ahli.

- d) Tahap *Implementation* pada tahap ini peneliti melakukan uji coba dengan mengerjakan *pretest* dan *posttest*.
- e) Tahap *Evaluation* dimana tahap ini terdiri dari penilaian produk dari masing-masing tahapan dan juga produk akhir.

- 2) Pengembangan media pembelajaran diorama untuk siswa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa dengan hasil penilaian ahli ataupun validator. Penilaian dilakukan oleh ahli materi dengan nilai 86% dengan kategori "Sangat Layak", ahli soal/tes dengan nilai persentase sebesar 85% dengan kategori "Sangat Layak", penilaian oleh ahli media dengan persentase sebesar 86% dengan kategori "Sangat Layak" serta oleh praktisi pendidikan dengan persentase sebesar 94,6% dengan kategori "Sangat Layak" untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa

Tahap uji coba produk yang dilakukan dikelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa setelah menggunakan sarana pendukung media diorama mendapatkan nilai rata-rata *posttest* 79,3, sedangkan untuk nilai rata-rata *pretest* sebesar 46,46. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan persentase sebesar 100% dengan kualifikasi sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini bahwa media diorama dengan menggunakan sabut kelapa dinyatakan sangat efektif dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hasan, M., & Khasanah, D. (2021). Media pembelajaran (M. P. Dr. Muhammad Hasan, S.Pd. (Ed.)). Grup Penerbitan CV Tahta Media Group.
- Soegiyono. (2011). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Jurnal :

- Adinda Riana Hermawan, Zainuddin Muchtar, Lidia Simanihuruk, Suyit Ratno, & Try Wahyu Purnomo. (2025). Pengembangan media diorama dalam pembelajaran siklus

pada makhluk hidup untuk siswa kelas III SD TA 2024/2025. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2494–2500. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2011>

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Elizabeth, P., & Africa, S. (2022). Penggunaan media benda konkret dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. 2(1), 11–21.
- Ernawati, I. (2022). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server IIS. *Jurnal Pendidikan Agama Silam*, 2(2), 204–210.
- Etika Junitasari, A., & Heryanto, S. (2021). Pengaruh media konkret terhadap hasil belajar IPA pada materi perubahan wujud benda kelas V di sekolah dasar. 32(3), 167–186.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media diorama dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fikrur Rosyid, & Halimatus Sa'diyah. (2025). Implementasi media animasi pada materi ilmu tauhid bagi siswa SDN Gugul 1 Pamekasan. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 7(1), 27–40. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v7i1.19359>

- Hanifah, N., & Studi, P. (2017). Tabel reliabilitas. *SOSIO E-KONS*, 6(1), 41–55.
- Indriyani, D., Ucu Rohimah, & Iyep Candra Hermawan. (2024). Analisis teori cone of experience Edgar Dale pada pembelajaran PPKn dengan metode jigsaw “warung hierarki” Pacet. *Integralistik*, 35(1), 1–9. <https://doi.org/10.15294/aqcj0f50>
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri menggunakan Adobe Flash CS3 untuk siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.9681>
- Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. 12(1), 14–22.
- Mohamad Miftah. (2022). Model dan format media pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan minat dan pemahaman materi ajar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 312–320. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.977>
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian konseptual hasil belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhinya. 7(2), 137–156.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nasirotun Nisa, S., & Haroky, F. (2025). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Nurtiansyah, R., & Wardhani, D. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama dengan menggunakan model project based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD materi ekosistem. *COLLASE*, 6(6), 1047–1054. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.17440>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1).
- Rosidah, I. N., Garwi Yuwenda, A., Faramita, I. A., et al. (2025). Kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di UPT SD Negeri 3 Waringinsari Barat. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 34–41.
- Saidah. (2023). Meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung campuran dengan menggunakan model pembelajaran awareness training pada anak kelas VI SDN 002 Pambatang. *Jurnal Armada Pendidikan*, 1(1), 31–40. <https://doi.org/10.60041/jap.v1i1.10>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609.
- Susiawati, I., & Angko Wildan, D. M. (2020). *Jurnal Basicedu*. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Tanjung, E. R., & Albina, M. (2025). Tujuan pembelajaran dalam perencanaan pembelajaran.

- Charta Educa: Jurnal Kajian Pendidikan, 1(3), 100.
- Ulfa, S., & Rahmawati, S. (2024). Menentukan sumber belajar dan media pengembangan perencanaan pembelajaran. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5813–5821.
<https://doi.org/10.30997/karimatauhid.v3i5.13215>
- Warsyena, R., & Wibisono. (2024). Implementasi bahan ajar etika Kristen berdasarkan model desain ADDIE. *Putnarubun*, 1(7), 141–147.
- 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>.