

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA MATERI UPAYA PELESTARIAN LINGKUNGAN UNTUK PESERTA DIDIK DI SDN PAGINTUNGAN**

**Siti Mayuni<sup>1)</sup>\*, Nana Hendracipta<sup>2)</sup>, A. Syachruroji<sup>3)</sup>.**

<sup>1,2,3)</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang,  
42117

[\\*sitimayuni1502@gmail.com](mailto:sitimayuni1502@gmail.com) , [nanahendracipta@untirta.ac.id](mailto:nanahendracipta@untirta.ac.id) ,  
[ahmadsyachruroji@untirta.ac.id](mailto:ahmadsyachruroji@untirta.ac.id)

Diterima: 07 12 2023

Direvisi: 21 01 2024

Disetujui: 22 01 2024

### **ABSTRACT**

*This research aims to find out the development method, media feasibility, and student's response to diorama learning media on environmental preservation material for class V students at SDN Pagintungan. This research was conducted at Pagitung Elementary School with 20 class V students as research subjects. This type of research refers to the Borg & Gall development model which was then modified by Sugiyono which consists of 6 stages, namely problem analysis, data collection, product design, design validation, design revision, and product testing. The instruments used are questionnaires for product validation by a team of experts (media, materials and educators) and student response questionnaire sheets. Based on data analysis, it can be concluded that the diorama learning media for training understanding of material on environmental conservation efforts for class V students at SDN Pagintungan that has been developed is in the Very Appropriate category with a percentage of 91.3% from media experts, the Very Appropriate category with a percentage of 99.3% from material experts and the Very Eligible category with a percentage of 95% from expert teachers. The students' response to diorama learning media in the trial with 20 respondents was 93% included in the Very Good category*

**Keywords:** Diorama Media, Environmental Conservation Efforts, Students.

### **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara pengembangan, kelayakan media, serta respons peserta didik terhadap media pembelajaran diorama pada materi upaya pelestarian lingkungan untuk peserta didik kelas V SDN Pagintungan. Penelitian ini dilakukan di SDN Pagintungan dengan subjek penelitian peserta didik kelas V yang berjumlah 20 orang. Jenis penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg & Gall yang kemudian dimodifikasi oleh Sugiyono yang terdiri dari 6 tahapan yaitu analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Instrumen yang digunakan berupa angket untuk validasi produk oleh tim ahli (media, materi, dan pendidik) dan lembar angket respons peserta didik. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama untuk melatih pemahaman materi upaya pelestarian lingkungan peserta didik kelas V di SDN Pagintungan yang telah dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak dengan persentase 91,3% dari ahli media, kategori Sangat Layak dengan persentase 99,3% dari ahli materi dan kategori Sangat Layak dengan persentase 95% dari ahli pendidik. Respons peserta didik terhadap media pembelajaran diorama pada uji coba dengan 20 responden sebesar 93% termasuk kedalam kategori Sangat Baik.*

**Kata kunci:** Media Diorama, Upaya Pelestarian Lingkungan, Peserta Didik.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran yang melibatkan penyesuaian terhadap keterampilan, pengetahuan, kreativitas, dan pengalaman seseorang meliputi pembelajaran yang terjadi di luar kelas dan dalam kehidupan sehari-hari serta dapat berdampak pada kepribadian seseorang.

Pendidikan formal dan informal tersedia dari dasar hingga pendidikan tinggi, melalui sekolah siswa memperoleh pendidikan formal. Dalam bidang pendidikan, pembelajaran adalah suatu proses yang dilaksanakan secara terencana, terarah, dan terstruktur dengan bahan-bahan yang disiapkan untuk memudahkan interaksi antara siswa, guru, dan siswa lain serta dengan sumber belajar.

Dalam kegiatan pembelajaran sering kali muncul beberapa permasalahan baik dari siswa yang kurang antusias dalam bertanya kurang bervariasi dalam penggunaan media maupun bahan ajar, dan kurangnya kreativitas siswa selama proses pembelajaran.

Dari beberapa permasalahan yang disampaikan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran tematik, dan diharapkan dapat menjadi solusi. Karena begitu pentingnya media bagi siswa, maka peneliti menggunakan salah satu jenis media yaitu media pembelajaran diorama yang dapat menarik perhatian siswa. Penelitian (Ardianti, 2016) mendukung hal tersebut.

Pembelajaran terhadap siswa berdampak positif jika adanya penggunaan media, dan pada tanggal 29 November 2021 peneliti berbicara dengan guru kelas V SDN Pagintungan, peneliti juga melakukan wawancara serta analisis masalah kepada siswa kelas V SDN Pagintungan, siswa merasa kesulitan memahami materi upaya pelestarian

lingkungan. Peneliti juga menemukan permasalahan terkait sarana dan prasarana pendukung kegiatan pembelajaran di sekolah yang belum memadai, sehingga berpengaruh terhadap buruknya hasil belajar siswa. Dalam situasi seperti ini, sangat penting untuk mengembangkan konsep pembelajaran konkret / semi konkret untuk meningkatkan perhatian siswa, tingkat fokus, dan pemahaman materi pelajaran melalui media pembelajaran yang mudah dibuat.

Pentingnya pengembangan media diorama merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. salah satunya yaitu pada pengembangan media pembelajaran diorama, karena sebelumnya peneliti telah melihat proses pembelajaran guru kelas V SDN Pagintungan menggunakan media pembelajaran diorama sebagai media pada saat proses pembelajaran, berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan angket respons peserta didik yang terdiri dari aspek tampilan, penyajian materi, dan manfaat diuraikan dalam 8 indikator, terlihat siswa sangat antusias dan dapat memahami materi dengan cepat untuk itu pentingnya pengembangan media pembelajaran diorama sebagai salah satu alternatif untuk mengoptimalkan proses pembelajaran yang bersifat abstrak atau hanya menggunakan media gambar dan ilustrasi.

Menurut Taufiq (2014) pelestarian lingkungan adalah usaha manusia yang harus segera dilakukan agar kelangsungan hidupnya dapat terjaga dengan baik. Sekecil apapun usaha yang kita lakukan sangat besar manfaatnya bagi terwujudnya bumi yang layak huni. Perlu dilakukan upaya-upaya untuk menjaga kelestarian lingkungan sehingga tata kelola lingkungan berkelanjutan akan terwujud. Pengelolaan lingkungan hidup merupakan upaya terpadu untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup yang meliputi kebijakan penataan, pemanfaatan, pengembangan,

pemeliharaan, pemulihan, pengawasan, dan pengendalian lingkungan hidup.

Peneliti mengamati bahwa siswa semakin rendah tingkat kesadarannya terhadap pelestarian lingkungan, padahal peran serta manusia terhadap lingkungan sangat berpengaruh. Maka dari itu harapannya setelah belajar menggunakan media diorama ini mengenai materi pelestarian lingkungan siswa dapat menerapkannya di kehidupan nyata, baik di lingkungan sekolah maupun rumah.

Selain itu upaya pelestarian lingkungan hidup merupakan salah satu agen perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran yang menyebabkan siswa mempunyai kemampuan dalam memahami upaya pelestarian lingkungan hidup, sehingga menjadikan upaya pelestarian lingkungan hidup sebagai materi yang penting untuk mengembangkan kemampuan siswa mendemonstrasikan dasar-dasar penjernihan air, mengidentifikasi penyebab kerusakan lingkungan akibat degradasi lingkungan, dan membuat kerajinan tangan dari bahan bekas merupakan ciri-ciri pelestarian lingkungan dalam kehidupan sehari-hari.



**Gambar 1.** Media Diorama.

## **MEDIA DIORAMA**

Media pembelajaran diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas

bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran. Ismilasari (2013)

Media diorama adalah suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan suatu benda yang berada dilingkungan sekitarnya. Kesemuanya tersebut dibuat lebih kecil dari pada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian dan atau suatu proses supaya yang melihatnya tertarik untuk mengasah kreativitasnya. Media ini banyak digunakan dalam pembelajaran yang tidak dapat secara langsung kita amati atau kita sentuh

Media pembelajaran diorama sendiri memiliki kelebihan untuk membuat peserta didik lebih aktif semangat belajar dengan tingkat dan kreativitas pemahaman yang cepat karena pada media pembelajaran diorama dibuat agar semirip mungkin dengan materi yang disampaikan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan media pembelajaran diorama pada upaya pelestarian lingkungan karena pada materi ini dapat menggambarkan suasana sebenarnya tentang bagaimana cara menanam dan merawat tumbuhan serta cara menjaga lingkungan sekitar dengan memberikan gambaran nyata melalui media pembelajaran diorama.

Prabowo (2017) menjelaskan manfaat diorama yaitu: (1) sangat cocok untuk berbagai mata pelajaran (2) dapat memberikan gambaran situasi atau kondisi objek seperti aslinya sehingga peserta didik dapat dengan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Sedangkan Menurut Niswah (2018)

mengemukakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran media merupakan faktor eksternal yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses belajar.

Kelebihan dari media pembelajaran diorama yaitu dapat membuat peserta didik lebih kreatif dalam proses pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran diorama yaitu tidak semua siswa kreatif sehingga guru harus dapat meningkatkan kreativitas dari seluruh siswa.

Menurut Asiah (2016) menyatakan bahwa prinsip-prinsip pembuatan media diorama yang baik yaitu : (1) kesesuaian (2) kejelasan sajian (3) media diorama disesuaikan dengan ukuran tempat dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya (4) media diorama tidak harus selalu menggunakan bahan baru dan mahal akan tetapi harus memperhatikan tingkat kekuatan dan kelayakan (5) kemudahan akses (6) media diorama harus menyesuaikan warna yang digunakan dengan keadaan pemandangan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannya (7) keterjangkauan saat menggunakan media pembelajaran diorama.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis pakai yaitu penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Diorama pada materi upaya pelestarian lingkungan, mengetahui kelayakan dan respon peserta didik, serta untuk mengetahui pemahaman peserta didik setelah penerapan media pembelajaran di kelas V SDN Pagintungan.

Desain penelitian dan pengembangan yang akan ditempuh merujuk pada desain pengembangan yang dilakukan oleh Borg dan Gall dalam Sugiyono (2015). Tahapan-tahapan

pengembangannya yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk. Dalam penelitian pengembangan ini ada enam langkah pengembangan yang dilakukan peneliti untuk menghasilkan produk hasil yang siap untuk diterapkan.

Adapun subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Pagintungan yang berjumlah 20 orang. Peneliti menggunakan data dari hasil observasi, wawancara, angket, lembar validasi serta dokumentasi yang telah di dapat di SDN Pagintungan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan observasi non-partisipan, yaitu dengan cara peneliti datang ketempat kegiatan yang akan diamati akan tetapi peneliti tidak ikut serta dalam proses kegiatan tersebut. Melakukan pengamatan bebas yaitu observasi yang dilakukan bersifat tidak terstruktur dan kemudian mengambil kesimpulan.

Wawancara yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu jenis wawancara terstruktur yang digunakan untuk mewawancarai guru kelas V di SDN Pagintungan terkait analisis kebutuhan media pembelajaran tematik. Angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk dalam penilaian pengembangan media pembelajaran yang diperoleh dari hasil penilaian ahli media dengan aspek yang dinilai yaitu tampilan dan penyajian yang terdiri dari 10 indikator, untuk ahli pendidik aspek yang dinilai yaitu tampilan, penyajian, isi, bahasa, dan penggunaan yang terdiri dari 10 indikator, dan untuk ahli materi aspek yang dinilai yaitu kelayakan isi, bahasa, dan penggunaan yang terdiri dari 7 indikator.

Lembar soal evaluasi merupakan lembar soal yang pengumpulan datanya dengan cara memberikan lembar soal yang berisikan beberapa poin soal secara tertulis pada responden atau peserta didik. Untuk lebih memperkuat hasil penelitian, Peneliti

menggunakan dokumentasi berupa foto-foto saat melakukan di penelitian di SDN Pagintungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDN Pagintungan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media diorama. Proses pelaksanaan penelitian ini berdasarkan 6 tahapan pengembangan media.

Kegiatan awal sebelum dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran, analisis kebutuhan dilakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas V di SDN Pagintungan ditemukan bahwa pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dalam proses pembelajaran dikarenakan kendala yaitu sarana dan prasarana yang terbatas serta keterbatasan waktu dalam pembuatannya sehingga pendidik lebih sering menggunakan buku paket dalam setiap proses pembelajarannya, dan penggunaan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun kurang aktif didalam kelas V berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran berupa Media Diorama pada materi usaha pelestarian lingkungan pada pembelajaran Tematik.

Adapun desain Produk yang dibuat sebagai berikut: Aspek Tampilan a). Media diorama dibuat dengan menggunakan bahan dasar triplek, seterpom, kardus dan gambar b). Media diorama modifikasi memiliki ukuran panjang 40 x 40 cm dengan tebal 1,2 cm c). Media diorama memiliki tampilan gambar lengkap dengan penjelasann materi didalamnya d). Background pada media diorama disesuaikan dengan materi e). Jenis huruf yang digunakan pada media diorama

yaitu menggunakan Time New Roman dengan ukuran yang bervariasi sesuai dengan ukuran yang akan digunakan f). Media Diorama di laminating agar dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak

Media diorama dibuat oleh peneliti sesuai dengan *story board* kemudian di validasi oleh tim ahli, pada tahap ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti telah memenuhi kriteria-kriteria atau belum. validasi ahli dilakukan dalam 3 kategori yaitu : ahli media, ahli materi da ahli pedidik atau ahli pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh ahli yang berkompeten dalam desain media pembelajaran, ahli materi dilakukan oleh ahli yang berkompetendi bidang Ilmu Pengetahuan Alam, dan ahli pedidik dilakukan oleh ahli yang berkompeten dalam pembelajaran dan dibidang pembuatan RPP.

Ahli pada tahap ini merupakan 2 ahli media, adapun hasil validasi sebagai berikut :

**Tabel 1.** Data Validasi Ahli Media 1 dan 2

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Ahli Media I	66	75	88%	Sangat Layak
2	Ahli Media II	71	75	94,6%	Sangat Layak
<b>Hasil Akhir</b>		<b>137</b>	<b>150</b>	<b>91,3 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media pada tabel 1 diperoleh skor rata-rata ahli media berumlah 91,3% termasuk kriteria "Sangat Layak" dilihat dari kriteria uji kelayakan menurut Purwanto (2013).

Tim ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, sistematika materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi, terdapat 2 dosen ahli yang manguji, adapun hasil validasi sebagai berikut :

**Tabel 2.** Data Validasi Ahli Materi 1 dan 2

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Ahli Msteri I	75	75	100%	Sangat Layak
2	Ahli Materi II	74	75	98,6%	Sangat Layak
<b>Hasil Akhir</b>		<b>149</b>	<b>150</b>	<b>99,3 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi pada tabel 2 diperoleh skor rata-rata ahli media berjumlah 99,3% termasuk kriteria “Sangat Layak” dilihat dari kriteria uji kelayakan menurut Purwanto (2013).

Pada tahap ini peneliti melibatkan 2 ahli pendidik, diharapkan dapat memberikan penilaian serta kritik dan saran yang membangun untuk media pembelajaran diorama.

**Tabel 3.** Data Validasi Ahli Pendidik 1 dan 2

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Ahli Pendidik I	47	50	94%	Sangat Layak
2	Ahli Pendidik II	48	50	96%	Sangat Layak
<b>Hasil Akhir</b>		<b>95</b>	<b>100</b>	<b>95%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan hasil dari validasi ahli pendidik pada tabel 3 diperoleh skor rata-rata ahli pendidik sejumlah 95% termasuk pada kriteria “Sangat Layak” dilihat dari kriteria uji kelayakan menurut Purwanto (2013).

Tahap revisi desain dilakukan setelah validasi ahli oleh tim ahli media, materi, dan pendidik. Masih terdapat beberapa bagian yang harus diperbaiki sesuai dengan komentar dan saran dari tim ahli untuk menyempurnakan media diorama. Adapun beberapa komentar dari tim ahli media yaitu tambahkan tatacara penggunaan media untuk guru serta siswa dan

kertas untuk kartu sebaiknya menggunakan paper art, selanjutnya komentar dari ahli materi yaitu sebaiknya materi ips ditambahkan bumi dan desa untuk b. indonesia ditambahkan peran siswa, terakhir komentar dari ahli pendidik yaitu media sudah cukup baik dan jelas.

Uji coba produk yang dilakukan yaitu uji coba skala besar (*large group*), adapun jumlah peserta didik yaitu 20 orang yang dibagi menjadi 5 kelompok saat kegiatan pembelajaran. Peneliti mendapat izin untuk melaksanakan praktek pembelajaran dengan jumlah 20 peserta didik pada tanggal 18 Oktober 2023.

Peneliti kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat, pembelajaran dimulai pukul 07:30 WIB sampai dengan selesai, media pembelajaran diorama digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran pada peserta didik. Peneliti membagikan lembar soal evaluasi beserta angket respons peserta didik.

Hasil angket respon peserta didik diperoleh dari jumlah peserta didik kelas V sebanyak 20 peserta didik, sebagai berikut:

**Tabel 4.** Data Hasil Respons Peserta Didik

No	Skor	Persentase	Keterangan
1.R	7	70%	Baik
2.R	8	80%	Baik
6.R	9	90%	Sangat Baik
11.R	10	100%	Sangat Baik
Nilai Total	187	93,5%	Sangat Baik

Dilihat dari tabel 4 hasil dari angket respons peserta didik menunjukkan respon yang positif dengan nilai yang didapat dari 1.R dengan hasil Persentase 70%, 2.R dengan hasil Persentase 80%, 6.R dengan hasil Persentase

90%, dan 11.R dengan hasil Persentase 100%, nilai akumulasi keseluruhan yang didapat 187 dari skor maksimal 200 dengan persentase 93,5% termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jadi uji coba produk media pembelajaran diorama yang dilakukan peneliti berhasil memberikan dampak yang baik untuk kegiatan pembelajaran pada materi upaya pelestarian lingkungan di kelas V SDN Pagintungan.

Untuk mengetahui dan melihat ketercapaian pada peserta didik maka peneliti memberikan lembar soal evaluasi pada peserta didik yang dilakukan setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran. Hasil lembar soal evaluasi peserta didik diperoleh dari jumlah peserta didik kelas V sebanyak 20 peserta didik.

**Tabel 5.** Data Hasil Lembar Soal Evaluasi

No	Skor	Keterangan
3.R	85	Sangat Baik
7.R	88	Sangat Baik
6.R	91	Sangat Baik
4.R	94	Sangat Baik
Rata-Rata Nilai	89,7	Sangat Baik

Dilihat dari tabel diatas hasil lembar soal evaluasi peserta didik menunjukkan respon yang positif dengan nilai yang didapat dari 3.R dengan hasil Persentase 85, 7.R dengan hasil Persentase 88, 6.R dengan hasil Persentase 91, dan 4.R dengan hasil Persentase 94, nilai akumulasi keseluruhan yaitu nilai rata-rata yang didapat sebesar 9,7 termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jadi uji coba produk media pembelajaran diorama yang dilakukan peneliti berhasil memberikan dampak yang baik untuk kegiatan pembelajaran pada materi upaya pelestarian lingkungan di kelas V SDN Pagintungan.

Setelah semua tahapan selesai. Hasil dari penelitian ini yaitu prouk akhir, berupa media pembelajaran diorama sebagai penunjang pembelajaran pada materi upaya pelestarian lingkungan dikelas V, untuk produknya sendiri peneliti akan berikan ke SDN Pagintungan.

Berdasarkan pembahasan, hasil pengembangan media pembelajaran diorama pada materi upaya pelestarian lingkungan dikelas V SDN Pagintungan berhasil dikembangkan menjadi media yang sangat layak dan efektif digunakan, peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran diorama pada materi upaya pelestarian untuk peserta didik di kelas V SDN Pagintungan dengan menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D), media pembelajaran diorama yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model pengembangan. peneliti mengambil 7 langkah pengembangan diantaranya yaitu: analisis masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain ( validasi ahli media, materi dan pendidik), revisi desain, uji coba produk di SDN Pagintungan da hasil akhir.

Validasi media pembelajaran diorama dilakukan pada 3 ahli untuk menguji kelayakan produk, yaitu 2 dosen sebagai ahli media, 2 dosen sebagai ahli materi, dan 2 dosen sebagai ahli pendidik. dan penilaian yang didapat termasuk dalam kategori “Sangat Layak”.

Respons peserta didik terhadap media pembelajaran diorama saat uji coba pemakaian melibatkan seluruh peserta didik kelas V SDN Pagintungan, adapun hasil dari angket respon pespon termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Pemahaman pada peserta didik terhadap media pembelajaran diorama dilakukan dengan uji coba lembar soal evaluasi yang melibatkan

seluruh peserta didik kelas V SDN Pagintungan, adapun hasil dari uji coba lembar soal evaluasi termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

## REFERENSI

- Ardianti, R. (2016). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada siswa Kelas V SDN 1 Gerunung Tahun 2015/2016. *Skripsi*. Mataram. Universitas Mataram.
- Asiah, S. (2016). Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas III sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang. *Skripsi*. Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ismilasari, Y. (2013). Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa. *JPGSD*, 01 ( 4 ).
- Niswah, M. ( 2018 ). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas 1 Tema Kegiatan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Skripsi*. Jakarta. Universitas Islam Negeri syarif Hidayatullah
- Prabowo M, D. ( 2017 ). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. *Skripsi*. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Purwantoro, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Taufiq, A. (2014). Upaya Pemeliharaan lingkungan Masyarakat Dikampung Sukadaya Kabupaten kubang, *Jurnal Gea*, 4 : (125 – 12).