

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SI AIR (SIKLUS AIR)
BERBASIS DIORAMA 3D UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS V SDN NGADIBOYO 3**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



Oleh :

MIA TRI CAHYANI

NPM : 22.1.40.60.196

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2026

Skripsi Oleh:
MIA TRI CAHYANI
NPM: 22.1.40.60.196

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SI AIR (SIKLUS AIR)
BERBASIS DIAROMA 3D UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
KELAS V SDN NGADIBOYO 3**

Telah disetujui untuk di ajukan Kepada Panitia Ujian/ Sidang skripsi prodi
PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 17 juli 2026

Pembimbing 1



Erwin Putera Permaha, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0706128701

Pembimbing 2



Nurita primasatya, S.Pd, M.Pd
NIDN. 0722039001

Skripsi oleh
Mia Tri Cahyani
22.1.40.60.196

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SI AIR (SIKLUS
AIR) BERBASIS DIAROMA 3D UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR KELAS V SDN NGADIBOYO 3**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, S.Pd, M.Pd
2. Penguji 1 : Wahyudi, M.Sn
3. Penguji 2 : Nurita primasatya, S.Pd, M.Pd



Mengetahui Dekan FKIP,

Dr. Agus Waluyo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Nama : Mia Tri Cahyani
Jenis kelamin : Perempuan
Tempat/tanggal lahir : Nganjuk/ 10 mei 2004
NPM : 22.1.40.60.196
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ SI PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 juli 2026
Yang menyatakan



Mia Tri Cahyani
NPM 22.1.40.60.196

MOTTO

Allah Tidak menjanjikan hidupmu akan selalu mudah, tapi dua kali allah berjanji bahwa : *“Fa inna ma’al – isri Yusra, inna ma’al usri Yusra”*

“setiap kesulitan pasti ada kemudahan”
(QS. Al-Insyirah 94:5-6)

“Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri, tak ada yang tahu kapan kau mencapai tujuan, dan percayalah bukan urusanmu untuk menjawab itu”

(Hindia-Baskara)

PERSEMBAHAN

1. Alm bapak ngatman dan ibu tercinta, untuk ayah yang telah terdahulu berpulang saat aku masih kecil, terima kasih atas cinta yang tetap hidup dalam setiap doa dan kenanganku. Untuk ibu, terima kasih atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan perjuangan yang tak pernah berhenti mengiringi langkahku. Skripsi ini adalah bukti kecil dari perjuanganku untuk membanggakan ayah dan ibu. Semoga setiap pencapaian yang kuraih menjadi kebahagiaan bagi kalian
2. Paklek, bulek, Kakak, dan keponakan, terimakasih paklek bulek telah menjadi bagian penting dalam perjalanan hidupku. Terimakasih atas Pengorbanan yang telah diberikan. Terima kasih karena telah membimbing aku sejak kecil sampai sekarang. Semoga allah Swt senantiasa melimpahkan Kesehatan,dan keberkahan buat kalian. Untuk kakak dan keponakanku terima kasih atas doa dan dukungan, perhatian, dan semangat dalam setiap Langkah perjuanganku. Kehadiran kalian menjadi sumber kekuatan yang membuatku mampu bertahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Erwin Putera Permana, S.Pd, M.Pd dan ibu Nurita primasatya, S.Pd, M.Pd Terima Kasih atas segala bimbingan, arahan, kesabaran dan ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Terima Kasih untuk sahabat terbaikku, Luthvi tri cahyani yang telah menemani perjalanan perkuliahanku sejak semester 1 hingga saat ini. Terima kasih karena selalu hadir dalam setiap proses, menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah serta memberikan semangat di saat aku merasa Lelah dan hamper menyerah. Kehadiranmu menjadi salah satu alasan mengapa perkulahan ini terasa lebih ringan dan bermakna. Semoga persahabatan yang telah kita bangun tetap terjaga.
5. Terima Kasih untuk teman-teman saya, ade, putri, ratna, galuh, puni, shofi terima kasih dan teman-temna saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih selalu mendukung dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam menjalani semua proses ini dan terima kasih sudah menjadi teman terbaikku.

6. Terima kasih karena telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan salah satu langkah penting dalam perjalanan hidup ini. Semoga segala usaha yang telah dilakukan menjadi awal untuk meraih cita-cita dan membanggakan orang-orang tercinta

ABSTRAK

Mia Tri Cahyani. Pengembangan Media Pembelajaran SI Air (Siklus Air) Berbasis Diorama 3D untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V SDN Ngadiboyo 3. Skripsi. PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: Media Pembelajaran SI Air, Diorama 3D, Siklus Air, Hasil Belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa, terbukti dari 30 siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3, terdapat 20 (66,67) yang belum mencapai nilai KKTP sebesar 75 pada materi SI Air Siklus Air. Selain itu, kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan SI AIR Siklus Air berbasis Diorama 3D serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk: (1) mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media SI AIR Siklus Air berbasis Diorama 3D siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3. (2) mengetahui tingkat kepraktisan pengembangan media SI AIR Siklus Air berbasis Diorama 3D siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3. (3) mengetahui tingkat keefektifan pengembangan SI AIR Siklus Air berbasis Diorama 3D siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian adalah 8 siswa pada percobaan terbatas dan 22 siswa pada percobaan yang lebih luas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa prettest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan perhitungan persentase dan N-Gain.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dari ahli media sebesar 91,1% dan ahli materi 93,3%, dengan rata rata kevalidan 92,2% sehingga termasuk kategori sangat valid. Pada tahap kepraktisan memperoleh hasil penilaian dari guru 98% dan dari siswa 98,18% sehingga di peroleh rata rata 98,09% sehingga termasuk kategori sangat praktis. Hasil penelitian pada uji coba luas rata rata nilai prettest sebesar 44,40 meingkat menjadi 87,63 pada nilai posttest. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata rata 0,77. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran SI AIR Siklus Air Berbasis 3D. Dengan demikian, media yang digunakan dinyatakan Efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri yang memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Erwin Putera Permana, S.Pd, M.Pd selaku Dosen pembimbing 1
5. Nurita primasatya, S.Pd, M.Pd selaku Dosen pembimbing 2
6. Wahyudi, M.Sn selaku penguji 1
7. Jasmadji, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Ngadiboyo 3
8. Etik Rahas Trikandi, S.Pd selaku wali Kelas V SDN Ngadiboyo 3
9. Seluruh siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3 yang telah bersedia menjadi subjek penelitian dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini
10. Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada pihak-pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Disadari bahwa proposal skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 1 juli 2026



Mia Tri Cahyani

NPM. 2214060196

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Landasan teori	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. Media diorama	13
3. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran	20
4. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	21
B. Tingkat Keberhasilan Belajar	34
C. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	34
D. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model / Pendekatan Pengembangan	43
B. Prosedur pengembangan	44
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	44
2. Design (<i>desain</i>)	46

2.	Development (<i>pengembangan</i>)	47
3.	Implementasi (<i>implementation</i>)	48
4.	Evaluasi (<i>evaluation</i>).....	49
C.	Desain Pengembangan	51
1.	Validasi oleh ahli media dan ahli materi	51
2.	Uji coba pengembangan	52
3.	Implementasi	52
4.	Evaluasi	53
D.	Tempat Dan Waktu Subjek Penelitian.....	53
1.	Tempat Penelitian.....	53
2.	Waktu Penelitian	54
3.	Subjek Penelitian.....	54
E.	Instrumen Penelitian.....	54
1.	Pedoman Observasi.....	55
2.	Pedoman wawancara.....	56
3.	Pedoman angket	57
F.	Teknik Pengumpulan Data	63
1.	Observasi.....	63
2.	Wawancara	64
3.	Angket.....	64
G.	Teknik Analisis Data	64
1.	Tahapan Analisi Data	64
2.	Norma Keputusan.....	68
H.	Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	71
1.	Validasi Ahli Materi	71
2.	Validasi Ahli Media.....	71
3.	Desain Uji Coba	72
4.	Subjek Uji Coba	72
	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	73
A.	Data Produk Hasil Pengembangan.....	73
B.	Data Uji Coba.....	94
C.	Analisis Data	104
D.	Revisi Produk.....	108

E. Kajian Produk Akhir	111
BAB V PENUTUP	122
A. SIMPULAN	122
B. SARAN	123
DAFTAR PUSTAKA	125
LAMPIRAN	132

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP & TP IPA.....	23
Tabel 3. 1 Instrumen penelitian	55
Tabel 3. 2 pedoman obeservasi	55
Tabel 3. 3 pedoman wawancara	56
Tabel 3. 4 Angket validasi Ahli Materi	57
Tabel 3. 5 kriteria penilaian.....	58
Tabel 3. 6 Angket Validasi Ahli Media.....	59
Tabel 3. 7 kriteria penilaian.....	60
Tabel 3. 8 Angket respon guru.....	60
Tabel 3. 9 kriteria penilaian.....	61
Tabel 3. 10 angket respon siswa.....	62
Tabel 3. 11 Nilai Validasi Ahli Materi dan Media.....	65
Tabel 3. 12 Kriteria Kategorisasi Hasil Kevalidan.....	66
Tabel 3. 13 kriteria penilaian.....	67
Tabel 3. 14 Kriteria Kategorisasi Hasil Kepraktisan.....	67
Tabel 3. 15 Kategori Keberhasilan Belajar Siswa.....	68
Tabel 4. 1 desain awal produk.....	85
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Angket Ahli Media	87
Tabel 4. 3 Hasil validasi ahli materi	89
Tabel 4. 4 nilai pretest dan posttest uji coba terbatas	95
Tabel 4. 5 angket respon siswa.....	96
Tabel 4. 7 angket respon siswa.....	100
Tabel 4. 8 hasil uji kepraktisan guru.....	102
Tabel 4. 10 Saran dan Komentar Ahli Materi	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Research and Development, model ADDIE	44
Gambar 3. 2 Desain	47
Gambar 4. 1 Desain Awal.....	78
Gambar 4. 2 Media Diorama Siklus Air.....	80
Gambar 4. 3 packing media SI AIR	81
Gambar 4. 4 Komentar Dan Saran Ahli Media	108
Gambar 4. 5 Komentar Dan Saran Ahli Materi.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengajuan Judul	133
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	135
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	137
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	138
Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Media.....	139
Lampiran 6 rekapitulasi hasil jawaban angket kebutuhan siswa.....	140
Lampiran 7 pedoman observasi.....	141
Lampiran 8 Hasil Wawancara	143
Lampiran 9 Daftar Nilai Ulangan Harian.....	145
Lampiran 10 Validasi Ahli Media	146
Lampiran 11 Hasil Validasi Materi.....	150
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Guru	154
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa.....	158
Lampiran 14 Lembar Pretest	160
Lampiran 15 Lembar Posttest	166
Lampiran 16 Perangkat Pembelajaran.....	172
Lampiran 17 Hasil Plagiasi	204
Lampiran 18 Surat Bebas Plagiasi	205
Lampiran 19 Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	206

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu dari kebutuhan yang sangat mendasar bagi kehidupan manusia di era saat ini. Selain memberikan pengetahuan, pendidikan berperan dalam meningkatkan status sosial seseorang di pandangan masyarakat dan, yang lebih penting, memberi manfaat bagi masyarakat. Dengan pendidikan, individu didorong untuk meraih prestasi dan memotivasi diri agar dapat terus berkembang dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengasah keterampilan dan memahami bahwa pelajaran IPA bukan hanya sekadar gagasan atau kenyataan, akan tetapi turut mencakup proses dan nilai yang diterapkan dalam praktik di kehidupan sehari-hari. Hal ini di picu oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal berkaitan dengan kurangnya kepercayaan diri, minat, dan kebiasaan belajar. Sementara itu, faktor eksternal berhubungan dengan tantangan yang dihadapi, seperti, materi, istilah asing dan keterbatasan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran tematik adalah metode serta strategi yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu atau mata pelajaran ke dalam satu topik. Pembelajaran berbasis tematik adalah cara alternatif yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, sikap, dan nilai-nilai siswa (Hakim, 2019). Pendekatan tematik dalam pembelajaran memberi peluang yang lebih luas bagi siswa untuk mendapatkan hal yang lebih menarik (Novellia et al., 2018). (Mulyani & Farida, 2019) menambahkan bahwa dalam pembelajaran tematik, siswa bisa melakukan eksperimen atau praktik. Di samping eksperimen dan praktik, metode pembelajaran ini juga dapat memanfaatkan media.

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Penggunaan media juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kreativitas dalam memilih maupun mengembangkan media

pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi yang di kerjakan.

Dalam Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dapat memanfaatkan media sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Nurrita, 2018). Selain berfungsi sebagai penyampai pesan, “penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar siswa karena materi disajikan secara lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami” (Tafonao, 2018). Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana yang memfasilitasi siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif, efektif, dan bermakna. Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi disekolah dasar, yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 04 Maret 2026 ,di SDN Ngadiboyo 3 menunjukkan bahwa Proses pembelajaran di kelas sering kali dihadapkan pada beragam persoalan, permasalahannya yaitu masih kurang maksimalnya pembelajaran karena masih terpusat pada guru. Dari 30 siswa yang mengikuti evaluasi, 10 siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran KKTP dengan nilai lebih dari 75, sedangkan 20 siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah kriteria yang telah ditetapkan. Sehingga Permasalahan ini menimbulkan kesulitan dalam menentukan sebuah kebenaran.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang diberikan kepada peserta didik kelas V SDN Ngadiboyo 3. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik, konkret, dan mampu membantu mereka memahami materi siklus air. Hal tersebut dibuktikan dengan data yang menunjukkan bahwa sebanyak 19 peserta didik menyatakan setuju dan 11 peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan media pembelajaran dapat membantu mereka memahami materi

siklus air dengan lebih mudah. Selain itu, sebanyak 18 peserta didik menyatakan setuju dan 12 peserta didik menyatakan sangat setuju bahwa pembelajaran menggunakan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan semangat belajar. Selanjutnya, sebanyak 17 peserta didik menyatakan setuju dan 13 peserta didik menyatakan sangat setuju terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Diorama 3D karena dinilai dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan memudahkan mereka dalam memahami proses siklus air. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa peserta didik mengharapkan pembelajaran IPA tidak hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket, tetapi juga didukung oleh media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan Media Pembelajaran SI Air (Siklus Air) Berbasis Diorama 3D diperlukan sebagai solusi untuk membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik pada materi siklus air.

Penggunaan media dalam pelajaran ini bisa memperlancar proses belajar, serta mempermudah siswa untuk mengerti materi tentang siklus air, dan meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar. Kondisi tersebut berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. (Putra & Suniasih, 2021) juga berpendapat bahwa media diorama siklus air yang berbentuk 3D dapat membantu siswa untuk memahami dengan lebih seksama mengenai proses terjadinya siklus air yang berlangsung alami. Pemilihan media diorama 3D sangat sesuai dengan potensi visual anak, dan media ini juga mudah untuk diaplikasikan atau dicoba. Dalam pengembangan ini dikembangkan dari ilustrasi Fenomena dalam siklus air. Misalnya, gambar tersebut menunjukkan lautan yang diwakili oleh pemanas air, yang kemudian berubah menjadi uap, mendingin, dan membentuk tetesan air yang jatuh seperti hujan. Selain itu, media Di samping itu, penggunaan media diorama 3D mengenai siklus air dapat menolong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang bermanfaat.

Pengembangan berbasis diorama 3D merupakan solusi inovatif yang dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang kelas V sekolah dasar Media diorama 3D dipilih karena memiliki karakteristik yang paling sesuai dengan kebutuhan pembelajaran materi siklus air. Dibandingkan

media pembelajaran lainnya, diorama 3D mampu menyajikan visualisasi tiga dimensi yang konkret, memungkinkan siswa melakukan pengamatan secara langsung, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna bagi siswa. Selain itu, media ini praktis digunakan di sekolah karena tidak memerlukan perangkat elektronik maupun akses internet, agar bisa digunakan dengan optimal dalam beragam situasi dan konteks belajar.

Media ini mampu menyajikan proses siklus air seperti evaporasi, kondensasi, presipitasi, hingga infiltrasi melalui tampilan gambar atau ilustrasi yang nyata dan mudah dipahami dan menarik. Melalui diorama 3D, siswa mampu menyaksikan gambaran nyata dari suatu proses secara utuh, sehingga mempermudah mereka dalam menangkap konsep-konsep abstrak yang sebelumnya sukar dipahami hanya lewat penjelasan lisan maupun ilustrasi datar. Di samping itu, media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar melalui pengamatan secara langsung serta kegiatan diskusi bersama. Proyek pembuatan atau eksplorasi diorama juga melatih siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, serta mengembangkan kreativitas dan imajinasi. Dengan menggunakan metode ini dapat memberikan inovasi Pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan dampak positif sehingga siswa dapat berprestasi lebih baik dalam studi mereka. Media pembelajaran berbasis diorama 3D memiliki berbagai kelebihan yang menjadikan efektif dalam pembelajaran materi siklus air. Diorama bersifat visual, sehingga mampu membantu peserta didik dalam memahami tahapan siklus air dengan cara mengamatinya secara langsung. Media ini mampu meningkatkan daya imajinasi siswa karena menyajikan bentuk nyata dari proses yang tidak bisa diamati secara langsung di lingkungan sekitar. Diorama bersifat interaktif dan eksploratif, memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif dan menemukan sendiri hubungan antar komponen siklus air. Media ini ramah anak dan sangat kontekstual, sehingga cocok digunakan pada jenjang sekolah dasar.

Media pembelajaran berbasis diorama 3D memiliki berbagai kelebihan yang menjadikannya efektif digunakan dalam pembelajaran materi siklus air. Diorama bersifat visual sehingga mampu membantu peserta didik memahami tahapan siklus air melalui pengamatan secara langsung. Media ini juga dapat

meningkatkan daya imajinasi siswa karena menyajikan bentuk nyata dari proses yang tidak dapat diamati secara langsung di lingkungan sekitar. Selain itu, diorama bersifat interaktif dan eksploratif sehingga memungkinkan siswa belajar secara aktif dan membangun pemahamannya sendiri terhadap hubungan antar komponen siklus air (Nurrita, 2018; Tafonao, 2018).

Pengembangan media ini menghadirkan inovasi berupa media SI Air (Siklus Air) berbasis Diorama 3D yang dirancang untuk memvisualisasikan setiap tahapan siklus air, yaitu evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi secara berurutan dalam bentuk tiga dimensi. Berbeda dengan media yang hanya menyajikan gambar atau miniatur statis, media ini memungkinkan siswa mengamati keterkaitan antarproses siklus air secara lebih konkret dan sistematis sehingga konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Pengembangan media juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SI AIR (SIKLUS AIR) BERBASIS DIORAMA 3D UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V SDN NGADIBOYO 3”**.

B. Batasan masalah

Kajian ini dibatasi pada beberapa aspek, agar lebih fokus pada tujuan diantara lain;

1. Subjek penelitian hanya di lingkup siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3 Tahun Ajaran 2024/2025.
2. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan dan penerapan media pembelajaran SI Air (Siklus Air) berbasis Diorama 3D pada materi Siklus Air.
3. Materi yang dikembangkan dalam media dibatasi pada materi Siklus Air kelas V yang meliputi proses Evaporasi, Kondensasi, Presipitasi, infiltrasi, dan pengaruh siklus air terhadap kehidupan.
4. Evaluasi hasil dari penelitian ini menitik beratkan pada peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik setelah diterapkannya media pembelajarn SI Air (Siklus Air) berbasis Diorama 3D yang telah dikembangkan

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang tersebut terdapat masalah dalam penelitian, antara lain:

1. Bagaimana kevalidan media Diorama SI Air (Siklus Air) untuk siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3?
2. Bagaimana kepraktisan media Diorama SI Air (Siklus Air) untuk siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3?
3. Bagaimana keefektifan media SI Air (Siklus Air) untuk siswa kelas V SDN Ngadiboyo 3?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada tujuan dari penelitian ini, diantaranya :

1. Memaparkan tingkat kevalidan media Diorama SI Air (Siklus Air) bagi peserta didik kelas V SDN Ngadiboyo 3.
2. Memaparkan tingkat kepraktisan media Diorama SI Air (Siklus Air) bagi peserta didik kelas V SDN Ngadiboyo 3.
3. Memaparkan tingkat keefektifan media Diorama SI Air (Siklus Air) bagi peserta didik kelas V SDN Ngadiboyo 3.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan diatas memberikan banyak manfaat yang praktis dan teoritis (bagi sekolah, bagi guru dan bagi peneliti).

1. Manfaat teoritis

Secara tidak langsung penelitian tentang penggunaan media pembelajaran diorama ini dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar untuk siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi sekolah

Mendorong sekolah untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran mereka. Dengan mengadopsi pendekatan baru seperti penggunaan media pembelajaran inovatif. Sekolah dapat meningkatkan pembelajaran yang relevan dan responsive terhadap perkembangan Pendidikan.

b. Bagi guru

Guru mendapatkan pengalaman mengajar baru, termasuk cara mengintegrasikan media secara kreatif dan menarik dalam pembelajaran. Selain itu, membantu mereka menjadi pendidik yang lebih profesional dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa.

c. Bagi peneliti Selanjutnya

Peneliti mengharapkan agar hasil penelitian ini mampu memberi dampak positif dan kegunaan bagi seluruh pihak yang terkait, yang terlibat dan dapat memberikan kontribusi yang berarti pada bidang Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Choirin Attalina, S. N. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 528–533. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>
- Ainurrahmah, S., & Erwin. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 312–321. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.293>
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung, Indonesia: PT Remaja Rosdakarya.
- Amalia, R., Suryana, D., & Hadiwijaya, R. (2023). Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di SD Negeri Campaka. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 10(2), 94–99. <https://doi.org/10.17509/jppd.v10i2.61505>
- 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. *JPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Dasar*, 10(7), 1629–1639. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/47728/39911>
- Ambaria, Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis validasi dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran media pembelajaran papan pecahan pada siswa kelas 2 sekolah dasar kecamatan semen . *Efektor*, 10(2), 274–284. <https://doi.org/https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20920>
- Amir, H. (2019). *Model Pengembangan ADDIE dalam Pendidikan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Annisa. (2020). *Pengaruh Kondisi Iklim Terhadap Presipitasi di Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Pustaka Ilmu.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta, Indonesia: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.

- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Rajawali Pers.
- Azzahra, F., & Nabila, A. (2024). Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Ilmiah Nusantara*, 2(5), 1055–1066. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i5.6048>
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Edukasia Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Budianti, C., Nurmalia, L., & Kusumawardani, S. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep IPA melalui Media Visual dalam Mata Pelajaran IPAS di MIS Al-Hidayah. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 2(3). https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/article/view/23517?__cf_chl_f_tk=fy4admdubJMrL9WWcAnULBpGLLnz9JVzQmkU5BGLvQ-1783353169-1.0.1.1-azd7sVfozhINjyFb1wjM6_KhgRCpgOofOblZtLWBskk
- Camilia, F. N. (2024). *Pengembangan Media Diosir (Diorama Siklus Air) Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V MI Miftahul Huda Bakalan Grogol Kab. Kediri*. UN PGRI Kediri.
- Chay, A. (2023). *Hidrologi dan Pengelolaan Daerah Aliran Sungai (Edisi Revisi)*. Yogyakarta, Indonesia: Gadjah Mada University Press.
- Chay, A. (2024). *Hidrologi dan Pengelolaan Daerah Aliran Sungai*. Yogyakarta, Indonesia: Gadjah Mada University Press.
- Darmayanti, N. W. S., & Widiani, N. W. (2023). Analisis Permasalahan dalam Pembelajaran IPA di Kelas V SDN 1 Cempaga. *Dharmas Education Journal*, 4(2), 903–909. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1201>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Daryanto. (2022). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Gava Media.
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Al-Aulia: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu-Ilmu Keislaman*, 6(1), 21–36.
- Djamarah, S. B. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta, Indonesia: Rineka Cipta.
- Hakim, I. N. (2019). Pembelajaran Tematik-Integratif di SD/MI dalam Kurikulum

2013. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 19(1), 46–59.
<https://doi.org/10.24090/insania.v19i1.463>
- Hamidah, N., & Barus, M. I. (2021). Analisis Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Negeri 093 Mandailing Natal. *Jurnal Literasiologi*, 7(3), 56–68. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v7i3.316>
- Haryanti, S., Lastini, F., Susanto, A. H., Widyawati, Y., & Dessty, A. (2025). Diorama sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Siklus Air di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 237–253.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.21800>
- Hazmiwati. (2018). *Permasalahan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Pekanbaru, Indonesia: Universitas Riau Press.
- Hidayat, A. (2020). *Pembelajaran IPA dan Lingkungan Hidup*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Irwanto, & Saputra, B. (2026). Studi Literatur Pengembangan Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Dalam Penelitian R and D. *Jurnal PPS-TP*, 14(1), 57–70. <https://doi.org/10.23960/jt.v14i1.2026.1415>
- Istianah, S. (2025). Kelayakan Media Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 54–67.
- Johan. (2020). *Pendidikan Lingkungan Hidup di Sekolah Dasar*. Surabaya, Indonesia: LPPM Unesa.
- Kustandi, C. (2020). *Multimedia Pembelajaran Inovatif*. Depok, Indonesia: Rajawali Pers.
- Lailiyah. (2020). *Pendidikan IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta, Indonesia: Deepublish.
- Majid, A. (2021). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Masdar, A. K., Nadira, L. C., Murnika, Y., & Wismanto, W. (2024). Pemilihan

- Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Pencapaian Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(3), 76–85. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i3.243>
- Miftah, M. (2021). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Mubarok, A., Handayani, D. A., & Leksono, T. (2021). Pengaruh Proses Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Emphaty Cons - Journal of Guidance and Counseling*, 3(2), 1–57. <https://doi.org/10.31331/emp.v3i2.2032>
- Mulyani, S., & Farida. (2019). Pengembangan LKPD Berorientasi Eksperimen dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 89–102. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.281>
- Mustika, Z. (2025). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Novellia, M., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(2), 149–156. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i2.14760>
- Nurhayati, S., Liana, W., Judijanto, L., Lumbu, A., Asmara, A., Khotimah, K., & Tumober, R. T. (2025). *Model dan Metode Pembelajaran Inovatif*. Jambi, Indonesia: PT. SonPedia Publishing Indonesia.
- Nurrita, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan Riri Okra. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121–134. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>

- Oktaviani, S. N., Faradita, M. N., & Martati, B. (2025). Pengembangan Media Miniatur Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 232–241. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1024>
- Paramita. (2020). *Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran IPA*. Jakarta, Indonesia: Universitas Terbuka.
- Pribadi, B. A. (2022). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta, Indonesia: Kencana.
- Prijowuntato, S. W. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta, Indonesia: Sanata Dharma University Press.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 238–246. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Ramdani, A., & Astutik, N. (2021). Tantangan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 77–84.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktik*. Pasuruan, Indonesia: Lembaga Academic & Research Institute.
- Ridha, A. R., Rahmatullah, N. A., Firdaus, A. N. N., & Wicaksono, Y. (2025). Hasil Belajar Sebagai Objek Penilaian. *Inovasi: Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.65946/463jrd58>
- Rohani, A. (2021). *Pengantar Media Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: RajaGrafindo Persada.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Rohmah, L. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran Kelas V MI Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Salisbury, F. B., & Ross, C. W. (2020). *Plant Physiology*. California: Wadsworth Publishing.
- Sanjaya, W. (2018). *Peran Media dalam Pembelajaran Efektif*. Bandung, Indonesia: Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, V. P., & Atmojo, S. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran

- Interaktif Mata Pelajaran IPA Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Kelas III SD Muhammadiyah Banyuraden. *Elementary Pedagogy*, 1(1), 8–16. <https://jurnal.stkip-majenang.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/39>
- Shidiq, M. A., Nurhabibah, P., & Setiawan, E. (2025). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 4 Megugede. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 248–261. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25268>
- Sintarani, C., Wasino, W., Sarwi, S., Subali, B., & Widiarti, N. (2024). Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa Sd Periode 2019-2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 407–423. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19071>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2021). *Instructional Technology and Media for Learning*. Boston: Pearson.
- Subhi, M., Herlina, T. L., & Caramoy, A. (2025). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Education: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan*, 5(2), 10–26. <https://doi.org/10.51903/xavtstv95>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sutama. (2020). *Evaluasi Hasil Belajar*. Solo, Indonesia: UNS Press.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Wahyudinata, Y. R., & Kartika, I. (2024). Dampak Manajemen Pembelajaran Terhadap Hasil Penilaian Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 79–92.
- Wahyuningtyas, D., & Wiryanto. (2021). *Model ADDIE dalam Pengembangan Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>

- Wibowo, A. (2020). *Pengantar Hidrologi*. Bandung, Indonesia: ITB Press.
- Yaumi, M. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Prenadamedia Group.
- Zaini, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Hujan Kelas IV di SD/MI*. UIN Raden Intan Lampung.