

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN IPS PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Anna Trifonia Tafuli

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusa Cendana

E-mail: annatafuli612@gmail.com

Abstract: Development research is used as a research method, and is carried out based on circumstances in social studies learning that are less effective and unattractive. The purpose of this research is to develop diorama media that is relevant to social studies material that is valid, practical and effective. This development product contains IPS material on the Human and Environment sub-theme in grade V elementary school, using the ADDIE development model consisting of 5 stages, including: analysis (needs analysis), design (product design), development (product development), implementation (product implementation), and evaluation (evaluating product development). Research data collection using a questionnaire and test instruments. Based on the data collected in the form of expert validation data, 90.83% is very valid, 96.40% media practicality data is very practical, and 84% media effectiveness data is very effective. From these results, it shows that the diorama media which was developed on the topic of Social Studies material with the sub-theme of Humans and the Environment for fifth grade elementary school students has a qualification level of 90.41%, which is very good.

Keywords: Development, Diorama Media, Social Sciences

Abstrak: Penelitian pengembangan digunakan sebagai metode penelitian, dan dilakukan berdasarkan keadaan dalam pembelajaran IPS yang kurang efektif dan tidak menarik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media diorama yang relevan dengan materi IPS yang valid, praktis dan efektif. Produk pengembangan ini memuat materi IPS subtema Manusia dan Lingkungan di kelas V SD, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan antara lain: *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (mendesain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (penerapan produk), dan *evaluation* (mengevaluasi produk pengembangan). Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen angket dan tes. Berdasarkan data yang dikumpulkan berupa data validasi ahli sebesar 90,83% sangat valid, data kepraktisan media sebesar 96,40% sangat praktis, serta data keefektifan media sebesar 84% sangat efektif. Dari hasil ini menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan pada topik materi IPS subtema Manusia dan Lingkungan bagi siswa kelas V SD ini memiliki tingkat kualifikasi sebesar 90,41% sangat baik.

Kata kunci: Pengembangan, Media Diorama, IPS.

Pembelajaran merupakan suatu tindakan yang bersifat edukatif dengan tujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa dalam aspek kognitif/pengetahuan, sikap/afektif serta psikomotorik. Hal tersebut selaras dengan isi Permendikbud No 103 Tahun 2014 Pasal 2 yang menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka guru harus melaksanakan pembelajaran yang berbasis aktivitas yang memuat interaksi dan inspiratif, memotivasi siswa berpartisipasi aktif, dan menyenangkan. Dengan melaksanakan hal tersebut, siswa diharapkan dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDI Nufuak, menunjukkan bahwa terdapat suatu permasalahan dalam pembelajaran yaitu kurangnya ketersediaan media yang relevan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru. Dengan kondisi pembelajaran seperti itu, maka siswa menerima materi yang diajarkan secara hafalan saja. Siswa bisa saja menyebutkan sebuah kalimat tetapi tidak mengetahui makna sebenarnya, hal ini terjadi karena siswa hanya mendengarkan

penjelasan gurunya secara lisan. Menurut Daryanto (2013:35) bahwa perkembangan peserta didik pada usia SD/MI pada rentang usia 7 hingga 11 tahun ada pada tahap operasional konkret. Dapat diartikan bahwa proses belajar peserta didik dimulai dari hal-hal yang nyata atau konkret yakni yang dapat didengar, dilihat, diraba, dibaui, serta juga diutak-atik. Oleh karena hal inilah, proses pembelajaran di jenjang sekolah dasar masih bergantung pada media objek nyata atau konkret dan pengalaman belajar yang dialami.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, peneliti akan merancang dan mengembangkan produk berupa suatu media pembelajaran yang dapat menunjang aktivitas guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Adapun media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti yakni media diorama yang relevan pada pembelajaran subtema manusia dan lingkungan bagi siswa kelas V SD. Menurut Rodhatul (2009: 85) sebuah diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran mini yang menarik perhatian, dibuat dalam suatu skene yang di dalamnya terdapat benda atau objek tiga dimensi dalam ukuran kecil pula, biasanya berupa orang, pepohonan, rumah dan lain sebagainya, bertujuan untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran lebih kecil serta menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDI Nufuak Belu melalui diskusi dengan guru kelas V yang dilakukan pada hari Jumat, 10 April 2021 diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran belum sepenuhnya berhasil dan masih belum mendekati tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dalam pembelajaran tersebut, pada muatan IPS masih ditemui permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa. Permasalahannya sebagian besar siswa kurang memahami materi dengan baik. Hal ini terjadi pada saat pembelajaran IPS guru menyampaikan materi hanya dengan menggunakan media yang sangat sederhana berupa gambar yang ada pada buku cetak dan penggunaan dari media tersebut membuat peserta didik terlihat kurang tertarik dan pemahaman terhadap materi menjadi rendah.

Permasalahan tersebut juga terlihat melalui hasil belajar dari peserta kelas V SDI Nufuak yang berjumlah 32 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) siswa kelas 5 pada mata pelajaran IPS adalah 70. Peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM sebanyak 14 orang, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM berjumlah 18 orang. Dengan demikian, siswa yang mencapai ketuntasan belajar hanya sebesar 43,75%. Sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa berada di bawah KKM. Hasil wawancara tersebut menunjukkan kurangnya atau keterbatasan penerapan media pembelajaran menjadi masalah utama yang harus diperhatikan. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi berupa media diorama dengan judul "Pengembangan Media Diorama dalam Pembelajaran IPS pada Subtema Manusia dan Lingkungan di Kelas V SDI Nufuak Belu". Media diorama ini akan dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam mempelajari muatan IPS subtema manusia dan lingkungan sesuai dengan proses pembelajaran kurikulum 2013. Pengembangan media diorama dalam penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan pembelajaran pada Subtema 2 tentang Manusia dan Lingkungan. Menurut latar belakang masalah tersebut di atas, tujuan penelitian ini yaitu mengkaji kevalidan media diorama, mengkaji kepraktisan

media diorama, dan menguji keefektifan media diorama dalam pembelajaran muatan IPS subtema Manusia dan Lingkungan untuk siswa kelas V.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan digunakan dalam penelitian ini. Model pengembangan produk yang digunakan ialah model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu *analysis* (analisis kebutuhan), *design* (mendesain produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (penerapan produk yang dikembangkan), dan *evaluation* (evaluasi produk pengembangan). Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti terbatas pada pembuatan produk dan penilaian ahli untuk menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media diorama. Dengan adanya media diorama diharapkan bisa meningkatkan keterampilan dan juga pemahaman konsep IPS bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu peserta didik kelas V SDI Nufuak Belu. Instrumen pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti adalah angket dan tes. Adapun metode analisis data yang dipakai berupa analisis data angket validasi, dimana dalam menentukan kriteria tingkat kevalidan terdapat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Skala Likert

Penilaian Kualitatif	Bobot Nilai	Penilaian Kuantitatif
Sangat Valid/Sangat Setuju	5	84% - 100%
Valid/Setujui	4	68% - 83%
Cukup Valid/Ragu-Ragu	3	52% - 67%
Tidak Valid/Tidak Setuju	2	36% - 51%
Sangat Tidak Valid/Sangat Tidak Setuju	1	20% - 35%

(Sumber: Riduwan, 2010)

Analisis kepraktisan media didasarkan pada angket respon guru dan angket respon peserta didik. Data hasil angket ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Secara kuantitatif menggunakan skala *Likert* empat interval. Kriteria penilaian angket respon disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

Kriteria	Tingkat
01,00% - 50,00%	Tidak Praktis
50,01% - 70,00%	Kurang Praktis
70,01% - 85,00%	Praktis
85,01% - 100%	Sangat Praktis

(Sumber: Sa'dun Akbar, 2013: 82)

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah diajukan dalam penelitian, maka selain menganalisis indikator keberhasilan, peneliti juga bermaksud untuk melakukan analisis pada data hasil pretest dan posttest siswa. Langkah-langkah analisis statistik yang ditempuh sebagai berikut:

- a. Uji Normalitas menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* berbantu program SPSS 16. Data hasil uji dapat dikatakan normal jika nilai signifikansi menunjukkan $p\text{-value} > 0,05$ yang artinya data tersebut tidak berbeda dengan kurva normal persebaran data.

- b. Uji Homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS 16 menggunakan perhitungan *test of homogeneity of variance*.
- c. Uji Hipotesis, analisis statistik yang digunakan untuk uji keefektifan media menggunakan analisis statistik parametrik. Uji keefektifan media menggunakan uji-t (*t-test*) dengan rumus *Paired Samples T Test* (Kadir, 2016). Dalam uji hipotesis, jika *p-value* < 0,05 maka H_0 ditolak, dan H_1 diterima. Jika H_1 diterima, artinya media diorama dapat menjadi media alternatif yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran karena efektif membuat hasil belajar dalam muatan IPS subtema Manusia dan Lingkungan menjadi lebih baik.

Dalam sebuah penelitian pengembangan dibutuhkan presentasi kajian hasil penelitian, dimana dalam penelitian ini yang dikaji meliputi tiga aspek yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media (Riduwan, 2013: 41). Bila hasil dari analisis kajian penelitian dari ketiga aspek tersebut telah direkapitulasi, maka langkah selanjutnya peneliti perlu menghitung rata-rata persentase tingkat pencapaian kualifikasi produk, kemudian hasil persentase itulah yang disesuaikan dengan standar pendeskripsian kualitas media berikut:

Tabel 3. Standar Pendeskripsian Kualifikasi Media

Tingkat Pencapaian	Kategori
81% – 100%	Sangat Baik
61% – 80%	Baik
41% – 60%	Sedang
21% – 40%	Cukup
0% – 20%	Kurang Baik

(Sumber: Riduwan, 2013)

Berdasarkan tingkat pencapaian sesuai standar pendeskripsian seperti pada tabel di atas, media yang dikembangkan mencapai kualitas yang baik. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dengan kualitas yang baik bila berada pada tingkat 80%.

HASIL

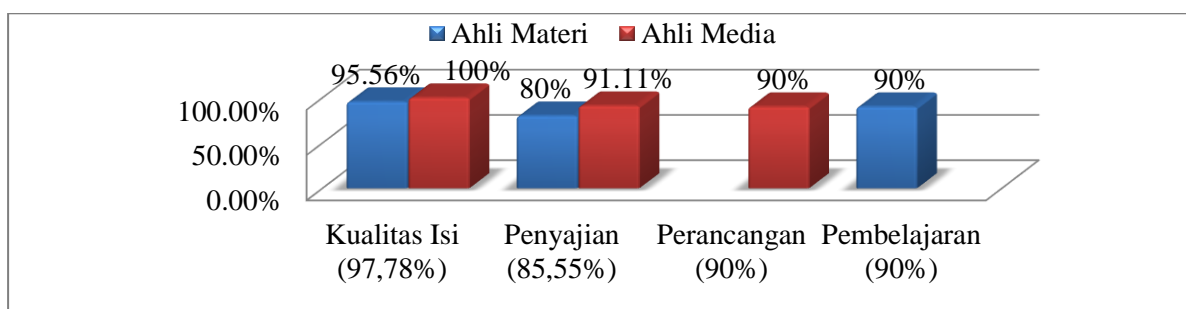
Hasil dari penelitian dan pengembangan ini ialah produk Media Diorama untuk pembelajaran IPS kelas V SD pada Subtema 2 tentang Manusia dan Lingkungan yang ada pada Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4. Adapun kompetensi dasar yang akan siswa capai yaitu pada KD 3.1 dan KD 4.1.

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan bagi siswa kelas V di SDI Nufuak Belu, dengan tujuan hasil yaitu kualitas dari media dilihat dari kepraktisan, kevalidan, serta keefektifan media diorama.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi yang diberi nama “Diorama Kekayaan dan Keragaman Lingkungan Setempat” yang digunakan untuk pembelajaran IPS subtema Manusia dan Lingkungan di kelas V SDI Nufuak Belu. Setelah produk pengembangan ini disetujui oleh validator ahli media serta ahli materi, selanjutnya diuji cobakan untuk kelompok kecil dan kelompok besar.

Kevalidan Pengembangan Media Diorama

Validasi oleh ahli materi meliputi tiga aspek yaitu kualitas isi, penyajian dan pembelajaran dengan indikatornya masing-masing. Untuk aspek yang pertama yaitu kualitas isi terdiri dari 9 butir indikator dan mendapat skor total 43, untuk aspek kedua yaitu penyajian terdiri dari 4 butir indikator dan mendapat skor total 16, serta untuk aspek ketiga yaitu aspek pembelajaran terdiri dari 2 butir indikator dan mendapat skor total 9. Hasil validasi dari kedua ahli dapat peneliti sajikan dalam bentuk diagram batang berikut ini:



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi Validasi Kevalidan oleh Validator Ahli

Berdasarkan diagram yang ada, data rekapitulasi perolehan persentase validitas dalam empat aspek untuk menguji tingkat kevalidan media diorama, diperoleh hasil yaitu rata-rata persentase aspek kualitas isi media diorama sebesar 97,78% dengan kategori sangat valid, rata-rata aspek penyajian media diorama sebesar 85,55% dengan kategori sangat valid, rata-rata persentase aspek perancangan media diorama hanya dinilai oleh ahli media dan mendapat skor persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid, serta rata-rata persentase untuk aspek pembelajaran menggunakan media diorama yang hanya dinilai oleh ahli materi mendapat skor persentase 90% dengan kategori sangat valid. Hasil uji kevalidan dari kedua ahli tersebut, diperoleh hasil akhir yaitu rata-rata persentase untuk keempat aspek sebesar 90,83% yang disesuaikan dengan kategori skala *Likert* (pada tabel 1) termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan oleh peneliti adalah sangat valid untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD pada subtema manusia dan lingkungan.

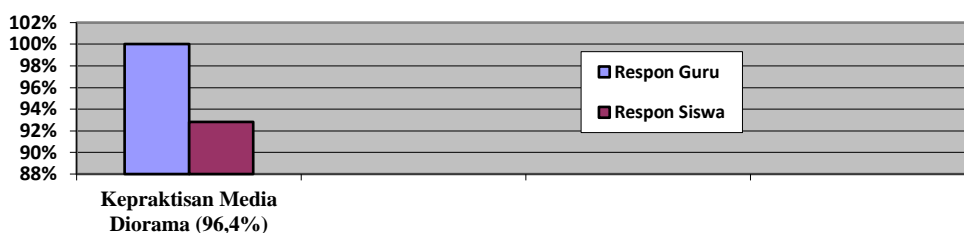
Kepraktisan Pengembangan Media Diorama

Kepraktisan pembuatan media diorama dapat diketahui dari data angket respon guru dan rekapitulasi angket respon peserta didik. Angket respon guru yang disusun peneliti terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kelayakan diorama dalam pembelajaran, daya tarik media diorama, dan aspek efisiensi media diorama. Untuk aspek pertama terdiri dari 10 butir indikator diperoleh skor total 40, aspek kedua terdiri dari 5 butir indikator diperoleh skor total 20, serta untuk aspek ketiga terdiri dari 5 butir indikator diperoleh skor total 20 juga.

Untuk angket respon siswa terbagi dalam dua tahap uji yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, tapi menggunakan instrumen angket yang sama. Untuk uji coba kelompok kecil

dengan sampel penelitian sebanyak 10 orang siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan sebesar 93% dan termasuk kategori sangat praktis. Sedangkan, untuk uji coba kelompok besar dengan jumlah sampel subjek sebanyak 25 orang siswa diperoleh nilai persentase kepraktisan sebesar 92,60% dan termasuk pada kategori sangat praktis.

Peneliti merekapitulasi hasil penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa kelas V. Hasil rekapitulasi penilaian angket respon kepraktisan dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Persentase Kepraktisan Media oleh guru dan siswa

Dari diagram di atas, dapat kita ketahui bahwa rata-rata persentase dari kedua subjek uji coba yaitu guru dan siswa sebesar 96,4% dengan kategori tingkat kepraktisan yaitu “Sangat Praktis”. Sehingga media diorama yang dikembangkan peneliti dapat dikatakan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan di kelas V, baik untuk guru maupun siswa.

Keefektifan Pengembangan Media Diorama

Pengukuran efektif tidaknya media diorama tersebut dilakukan dengan membandingkan total skor *pretest* dengan total skor *posttest*. Adapun data deskriptif statistik hasil *pretest* dan *posttest* pada uji kelompok besar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Data Deskriptif Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Jenis Tes	Jumlah Subjek (N)	Mean	Persentase Ketuntasan	Kategori Ketuntasan
<i>Pretest</i>	25	44,48	0%	Sangat Rendah
<i>Posttest</i>	25	70,88	84%	Tinggi

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2021

Berdasarkan data pada tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata *pretest* yaitu 44,48, jika disesuaikan dengan tabel kategori kemampuan siswa maka termasuk kategori “Sangat Rendah” karena tidak ada seorang pun siswa yang mencapai KKM. Namun, pada rata-rata nilai *posttest* meningkat yakni 70,88 dan termasuk kategori “Tinggi”. Dari total 25 siswa sebagai subjek penelitian diketahui bahwa 21 siswa mencapai ketuntasan, namun 4 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Jadi, diperoleh persentase ketuntasan sebesar 84%.

Keefektifan media diorama yang dikembangkan bisa diketahui dari peningkatan hasil nilai *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS 16. Adapun hasil dari uji hipotesis ini disajikan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
Pair 1		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Sebelum		44.48	25	11.155	2.231
	Sesudah	70.88	25	8.348	1.670

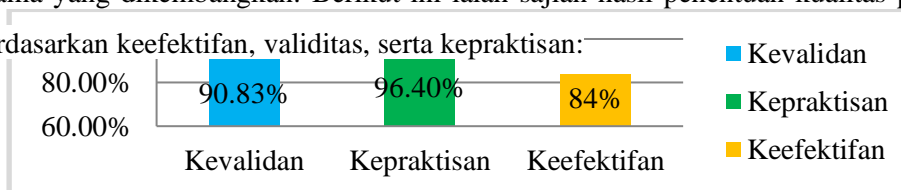
Paired Samples Test							
Pair 1	Sebelum - Sesudah	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t
					Lower	Upper	
		-26.400	11.165	2.233	-31.009	-21.791	-11.822

Paired Samples Test		
Pair 1	Sebelum - Sesudah	Sig. (2-tailed)
		.000

Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan dalam uji coba kelompok besar dengan desain penelitian *pre-experiment one group pretest-posttest*, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi dari hasil uji *paired samples t-test* Sig. 0,000 < 0,05. Hal ini berarti hipotesis awal H_0 ditolak dan hipotesis akhir H_1 diterima. Dengan diterimanya H_1 menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan. Keefektifan tersebut terlihat dari rata-rata hasil *posttest* 70,88 lebih besar dibandingkan hasil *pretest* 44,48.

Kajian Penelitian

Kajian penelitian adalah sub pembahasan peneliti tentang kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media diorama yang dikembangkan. Berikut ini ialah sajian hasil penentuan kualitas produk media diorama berdasarkan keefektifan, validitas, serta kepraktisan:



Gambar 3. Diagram Kualifikasi Media Diorama

Dari diagram tersebut dapat kita lihat bahwa pencapaian tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan berada di atas standar minimal kualifikasi media rentang 81% - 100% pada kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi yang didapatkan dari dua validator ahli menunjukkan persentase rata-rata sebesar 90,83%. Media diorama sudah relevan dengan materi ajar dengan desain yang bagus. Hasil yang diperoleh tersebut ada pada kategori “sangat baik” dan “sangat valid” pada pengembangan produk media diorama sebagai media pembelajaran IPS.

PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi yang diberi nama “Diorama Kekayaan dan Keragaman Lingkungan Setempat” yang digunakan untuk pembelajaran IPS subtema Manusia dan Lingkungan di kelas V SDI Nufuak Belu. Proses pengembangan produk media diorama ini dilaksanakan sesuai dengan alur model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan meliputi analisis kebutuhan, desain produk, pengembangan produk, implementasi produk, serta evaluasi.

Hasil akhir menunjukkan persentase kualitas media diorama adalah 90,41% dengan kualifikasi “sangat baik”. Dari hasil validasi yang diperoleh dari dua validator ahli menunjukkan angka rata-rata

persentase mencapai 90,83%. Media diorama sudah sangat relevan dengan materi ajar dengan desain yang bagus. Angket respon guru serta angket respon siswa mengukur kepraktisan media diorama pada pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan. Hasil angket respon guru dan siswa menunjukkan jawaban sangat setuju dengan rata-rata persentase 96,40% yang menunjukkan bahwa media diorama merupakan media pembelajaran yang bisa memudahkan peserta didik untuk memahami materi.

Keefektifan media diorama pada pembelajaran IPS subtema manusia dan lingkungan diperoleh dari hasil tes siswa. Keefektifan dari hasil tes siswa kelas V nilai rata-ratanya mencapai 70,88, sehingga rata-rata ketuntasan menunjukkan persentase keefektifan 84%. Berdasarkan hasil rekapitulasi keefektifan produk media diorama termasuk pada kriteria tinggi. Berdasarkan data pada penentuan kualitas produk media diorama menunjukkan kriteria sangat baik dengan persentase sebesar 90,41% sesuai standar pendeskripsian kriteria media. Sehingga, kesimpulan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah diorama tergolong “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada subtema manusia dan lingkungan bagi siswa kelas V SD.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pada penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran ini, peneliti menghasilkan produk berupa media diorama yang relevan digunakan pada pembelajaran IPS di kelas V SD pada Subtema 2 tentang Manusia dan Lingkungan yang dimana muatan IPS terdapat pada Pembelajaran 3 dan Pembelajaran 4. Pengembangan media diorama dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu terdiri atas tahap analisis kebutuhan pengguna, tahap perancangan produk, tahap pengembangan produk, tahap implementasi produk, serta tahap evaluasi. Merangkum dari seluruh data penelitian baik untuk mengkaji tingkat kevalidan, kepraktisan dan tingkat keefektifan, maka kualitas media diorama menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan persentase 90,41% sesuai dengan standar pendeskripsian kriteria media pengembangan. Sehingga, simpulan akhir dari penelitian pengembangan ini adalah diorama tergolong “Sangat Baik” dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada subtema manusia dan lingkungan bagi siswa kelas V SDI Nufuak Belu.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka saran yang dapat peneliti sampaikan adalah hendaknya guru dapat menjadi fasilitator yang kreatif dan inovatif, sehingga dapat menciptakan media-media yang relevan dengan materi yang ingin diajarkan, sehingga siswa menjadi aktif selama pembelajaran di kelas dan terbantu dalam penanaman dan pembentukan konsep materi secara benar dan tepat. Selain kepada guru, peneliti juga menyampaikan saran kepada pembaca khususnya bagi sesama mahasiswa yang tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan, kiranya dapat mengembangkan media pembelajaran diorama tidak hanya pada pembelajaran IPS melainkan juga seluruh muatan pelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asiah, Siti. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam dan Lingkungan Buatan Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang*. UIN Malik Ibrahim Malang.
- Branch, R. 2009. *Instructional Design The ADDIE Approach*. USA: University of Georgia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya.
- Daryanto & Suwardi. 2017. *Manajemen Peserta didik*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.
- Firnanda, Z. I. 2019. *Pengembangan Media Diorama Denah Tematik Subtema Bumi Bagian dari Alam Semesta Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kadir. 2016. *Statistika Terapan: Konsep, Contoh, dan Analisis Data dengan Program SPSS*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kiswandari, Septi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 10 Tahun ke-5, Halaman 970 – 975.
- Kusumawati. 2017. *Buku Guru dan Buku Siswa K13 SD Kelas 5 Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mulyatiningsih E. 2016. *Riset Terapan Bidang Pendidikan & Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munadi, Y. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Permendikbud RI Nomor 103 Tahun 2014 tentang *Pembelajaran di Pendidikan dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Putra, Nusa. 2013. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan Suatu Pengantar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana dan Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, M, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Yaumi, M. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.