Global Education Trends
Vol. 4 No. 2, Oktober 2026
E-ISSN: 3030-8623
Website: https://ccg-edu.org/index.php/get

Pengembangan Media Diorama Segara Anak Siklus Air untuk Siswa Kelas V SDN Gerintuk

Lina Rahmatinnisa[1], Nurul Kemala Dewi[2], Lalu Wira Zain Amrullah[3*]
[1,2,3]Universitas Mataram, Indonesia
*Penulis Koresponden: l.wirazainamrullah@unram.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop the Segara Anak Diorama as a learning medium for the water cycle topic in Grade V Natural and Social Sciences (IPAS) at SDN Gerintuk and to determine its validity and practicality. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were the Grade V teacher and students of SDN Gerintuk. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The research instruments included a media expert validation sheet, a material expert validation sheet, and teacher and student response questionnaires. The data were analyzed using qualitative and quantitative descriptive approaches. The results showed that the Segara Anak Diorama achieved a validation score of 95% from the media expert and 92.5% from the material expert, both of which were categorized as highly valid. The practicality assessment yielded scores of 92.96% in the small-group trial and 95.40% in the limit-group trial, while the teacher response score reached 94.28%. All practicality results were categorized as highly practical. Therefore, the Segara Anak Diorama met the validity and practicality criteria for use as an alternative learning medium for the water cycle topic in Grade V elementary school IPAS. The integration of the local landscape of Segara Anak Lake and Mount Rinjani is a distinctive feature that supports concrete and contextual learning.

Keywords: *Diorama, IPAS, water cycle.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Diorama Segara Anak sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada materi siklus air kelas V SDN Gerintuk serta mengetahui tingkat validitas dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas guru dan peserta didik kelas V SDN Gerintuk. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, serta angket respons guru dan peserta didik. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Diorama Segara Anak memperoleh persentase validasi sebesar 95% dari ahli media dan 92,5% dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase sebesar 92,96% pada kelompok kecil dan 95,40% pada kelompok terbatas, sedangkan respons guru mencapai 94,28%. Seluruh hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Dengan demikian, media Diorama Segara Anak memenuhi kriteria valid dan praktis untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS pada materi siklus air kelas V sekolah dasar. Pengintegrasian lingkungan lokal Danau Segara Anak dan Gunung Rinjani menjadi karakteristik media yang mendukung penyajian materi secara konkret dan kontekstual.

Kata kunci: Diorama, IPAS, Siklus Air.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada pelaksanaannya, guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga berperan dalam membimbing dan memfasilitasi peserta didik agar dapat memahami materi dengan baik. Salah satu komponen yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Wulandari et al., (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari guru kepada peserta didik. Selain itu, pemilihan media yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih terarah sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. (Saleh, Syahruddin, Saleh, Azis & Sahabuddin., 2023).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang membahas berbagai fenomena alam dan sosial yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Rosiyani et al., (2024). mengemukakan bahwa pembelajaran IPAS berperan dalam memperluas pemahaman peserta didik mengenai alam semesta beserta berbagai fenomena yang berlangsung di dalamnya. Salah satu materi IPAS yang dipelajari pada jenjang sekolah dasar adalah siklus air. Materi tersebut memiliki keterkaitan erat dengan kelangsungan kehidupan serta ketersediaan air bersih. Oleh sebab itu, pemahaman mengenai siklus air perlu ditanamkan sejak dini agar peserta didik mampu memahami pentingnya penggunaan air secara bijak dan menjaga kelestarian lingkungan. (Lailiyah & Istianah, 2020).

Meskipun demikian, pelaksanaan pembelajaran yang ideal masih menghadapi sejumlah kendala, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Hasil observasi di SDN Gerintuk menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi siklus air belum menggunakan media khusus yang dapat memperagakan proses tersebut. Penyampaian materi masih bergantung pada gambar ilustrasi dalam buku pembelajaran dan metode ceramah. Akibatnya, kegiatan belajar belum berlangsung secara optimal karena peserta didik cenderung kurang tertarik, kesulitan mempertahankan fokus, serta belum memahami materi siklus air secara maksimal. Di samping itu, keterbatasan waktu dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran juga menjadi hambatan dalam menyediakan sarana belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Keadaan ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan akan media yang konkret dan menarik dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh penggunaan gambar dua dimensi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran berupa diorama. Hasanah et al., (2024) menjelaskan bahwa diorama merupakan karya tiga dimensi yang merepresentasikan objek dan lingkungan dalam bentuk tiruan dengan ukuran lebih kecil dibandingkan objek sebenarnya. Melalui penyajian tersebut, diorama memungkinkan peserta didik mengamati gambaran suatu objek atau fenomena secara lebih konkret. Budiani et al., (2023) mengungkapkan bahwa media diorama mempunyai sejumlah kelebihan, antara lain mampu memperlihatkan detail objek, dapat dimanfaatkan secara berulang, serta berpotensi menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, penggunaan diorama dapat menjadi salah satu pilihan media pembelajaran untuk menggambarkan proses dan tahapan siklus air yang tidak mudah diamati secara langsung dalam kegiatan belajar di kelas.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa diorama siklus air yang mengangkat lingkungan lokal Danau Segara Anak dan Gunung Rinjani di Pulau Lombok. Diorama dirancang dengan menggunakan kaca bening sebagai wadah utama serta dilengkapi miniatur manusia, hewan, dan tumbuhan untuk merepresentasikan kondisi lingkungan. Integrasi unsur lingkungan lokal tersebut menjadi karakteristik khusus produk yang dikembangkan karena mengaitkan konsep siklus air dengan bentang alam yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui penyajian media tersebut, peserta didik diharapkan lebih mudah memahami proses siklus air sekaligus memperoleh gambaran mengenai hubungan antara keberadaan air dan kondisi lingkungan sekitarnya.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media konkret berpotensi mendukung proses pembelajaran. Amalia & Hakim, (2024) melaporkan bahwa penyajian objek atau konsep dalam bentuk konkret dapat membantu peserta didik memahami materi dan mendukung pencapaian hasil

belajar. Sejalan dengan temuan tersebut, Amalia et al., (2023) menunjukkan bahwa media diorama dapat mempermudah pemahaman terhadap materi yang bersifat kompleks dan abstrak melalui penyajian visual yang lebih nyata. Sementara itu, Purwanti et al., (2025) menemukan bahwa pemanfaatan media diorama berpotensi meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik.

Walaupun berbagai penelitian terdahulu telah mengkaji pemanfaatan media konkret dan diorama dalam pembelajaran, penelitian ini memiliki fokus khusus pada pengembangan media diorama siklus air yang mengintegrasikan konteks lokal Danau Segara Anak dan Gunung Rinjani dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN Gerintuk. Kekhasan penelitian ini terletak pada pemanfaatan bentang alam lokal sebagai bagian dari visualisasi konsep siklus air. Namun, untuk memastikan letak kebaruan penelitian secara lebih kuat, diperlukan perbandingan lebih lanjut dengan penelitian terdahulu, terutama ditinjau dari karakteristik media yang dikembangkan, materi pembelajaran, serta tujuan penelitian.

Berdasarkan permasalahan dan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Diorama Segara Anak sebagai media pembelajaran IPAS pada materi siklus air kelas V SDN Gerintuk serta mendeskripsikan tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif sarana pembelajaran konkret yang membantu guru menyampaikan materi siklus air secara lebih menarik dan kontekstual, sekaligus memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang dipelajari.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Slamet, (2022) yang menerapkan model ADDIE. Model tersebut terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Rahayu 2025). Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027 di kelas V SDN Gerintuk, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Subjek penelitian meliputi guru dan peserta didik kelas V, sedangkan objek yang dikaji adalah media Diorama Segara Anak pada materi siklus air.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, penyebaran angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan terdiri atas lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, serta angket respons guru dan peserta didik. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, relevansi konteks pembelajaran, penggunaan bahasa, dan evaluasi. Adapun lembar validasi ahli media digunakan untuk mengevaluasi tampilan visual, kesesuaian warna dan proporsi, konstruksi media, aspek keamanan, serta kemudahan penggunaan. Sementara itu, angket respons guru dan peserta didik digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berdasarkan kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaatnya dalam mendukung kegiatan pembelajaran (Amrullah, Zain, & Ramadhani, 2025).

Penilaian terhadap validitas dan kepraktisan media dilakukan menggunakan skala Likert yang terdiri atas lima kategori jawaban, yaitu sangat tidak setuju dengan skor 1, tidak setuju dengan skor 2, kurang setuju dengan skor 3, setuju dengan skor 4, dan sangat setuju dengan skor 5. Data penelitian dianalisis melalui pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh dari kritik, saran, dan masukan para validator dianalisis sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan perbaikan produk. Sementara itu, data kuantitatif yang berasal dari hasil pengisian angket dianalisis untuk memperoleh persentase penilaian. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media Diorama Segara Anak berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media Diorama Segara Anak pada materi siklus air yang ditujukan bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan produk mengacu pada model ADDIE yang

terdiri atas lima tahapan, meliputi *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilaksanakan melalui kegiatan observasi dan wawancara bersama guru kelas V SDN Gerintuk. Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran belum maksimal. Guru masih mengandalkan buku paket dan gambar ilustrasi yang tersedia sebagai sumber penyampaian materi. Kondisi ini menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami urutan tahapan siklus air serta kurang berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, diperlukan pengembangan media konkret yang mampu menggambarkan proses siklus air secara lebih nyata, sistematis, dan menarik bagi peserta didik.

Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan sketsa media diorama dengan mengangkat gambaran lingkungan Danau Segara Anak dan Gunung Rinjani. Produk dirancang dalam bentuk tiga dimensi dengan memanfaatkan wadah kaca, miniatur lingkungan, pompa air, selang, dan berbagai komponen pendukung lainnya. Selain menampilkan representasi lingkungan, media dilengkapi dengan keterangan mengenai tahapan siklus air serta buku panduan penggunaan. Perancangan tersebut bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret sekaligus menghubungkan konsep pembelajaran dengan lingkungan lokal.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan menjadi produk awal atau draf 1. Produk yang telah dibuat selanjutnya menjalani proses validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakannya sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian kedua validator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi

Validator	Persentase	Kategori
Ahli Media	95%	Sangat Valid
Ahli Materi	92,5%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada Tabel 1, penilaian dari ahli media menghasilkan persentase sebesar 95%, sedangkan penilaian ahli materi mencapai 92,5%. Kedua hasil tersebut berada dalam kategori sangat valid. Meskipun demikian, terdapat beberapa masukan dari ahli media yang dijadikan dasar penyempurnaan produk, yaitu memperbaiki tampilan tulisan, menambahkan unsur tumbuhan, memperjelas arah panah yang menunjukkan alur siklus air, serta melengkapi buku panduan penggunaan media. Sementara itu, ahli materi menilai bahwa materi yang disajikan telah sesuai sehingga tidak memerlukan perbaikan. Setelah revisi berdasarkan masukan validator selesai dilakukan, media dinyatakan siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilaksanakan melalui uji coba penggunaan media di kelas V SDN Gerintuk. Pelaksanaan uji coba melibatkan enam peserta didik dalam kelompok kecil dan 15 peserta didik dalam kelompok terbatas. Setelah mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media Diorama Segara Anak, peserta didik diminta mengisi angket respons untuk mengetahui tingkat kepraktisan media. Hasil penilaian tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Peserta Didik

Tahap Uji Coba	Persentase	Kategori
Kelompok Kecil	92,96%	Sangat Praktis
Kelompok Terbatas	95,40%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 2, hasil penilaian kepraktisan pada kelompok kecil mencapai 92,96%, sedangkan pada kelompok terbatas meningkat menjadi 95,40%. Kedua persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini memperlihatkan bahwa media Diorama Segara Anak memperoleh respons positif dari peserta didik dan dinilai dapat mendukung kegiatan pembelajaran pada materi siklus air.

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap evaluasi dilakukan dengan menelaah hasil angket respons guru dan peserta didik serta hasil tes pembelajaran. Penilaian dari guru digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai kesesuaian dan kemudahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Hasil angket respons guru disajikan pada Tabel 3.

Table 3. Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Guru

Tahap Uji Coba	Persentase	Kategori
Respons Guru	94,28%	Sangat Praktis

Mengacu pada Tabel 3, penilaian guru memperoleh skor 33 dari total skor maksimal 35, dengan persentase sebesar 94,28%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Diorama Segara Anak berada dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran siklus air. Selain itu, tanggapan peserta didik menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, rapi, dan kreatif serta membantu mereka memahami materi yang dipelajari.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media Diorama Segara Anak memperoleh kategori sangat valid, dengan persentase penilaian sebesar 95% dari ahli media dan 92,5% dari ahli materi. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan aspek media dan materi yang dinilai. Kelayakan ini didukung oleh penyajian objek dalam bentuk tiga dimensi, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, serta pengintegrasian lingkungan lokal sebagai konteks pembelajaran. Selain itu, perbaikan produk berdasarkan saran ahli media menjadi bagian penting dalam menyempurnakan tampilan dan petunjuk penggunaan sebelum media diterapkan kepada peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Taurista et al., (2024) mengenai pengembangan media diorama siklus air, yang memperoleh hasil validasi sebesar 86,1% dari ahli media dan 95,5% dari ahli materi. Hasil kedua penelitian tersebut memperlihatkan bahwa media diorama berpotensi memenuhi kriteria kelayakan sebagai sarana pembelajaran apabila dikembangkan dengan memperhatikan kualitas tampilan dan kesesuaian materi. Meskipun demikian, perbedaan persentase penilaian pada masing-masing penelitian menunjukkan bahwa kelayakan produk tetap bergantung pada karakteristik media dan aspek yang dinilai oleh validator.

Ditinjau dari aspek kepraktisan, media Diorama Segara Anak memperoleh persentase sebesar 92,96% pada uji coba kelompok kecil dan 95,40% pada kelompok terbatas. Sementara itu, hasil angket respons guru mencapai 94,28%. Seluruh hasil tersebut berada dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa media mendapatkan tanggapan yang baik dari guru dan peserta didik. Penyajian tahapan siklus air melalui bentuk visual tiga dimensi, miniatur lingkungan, serta simulasi hujan buatan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengamati gambaran proses siklus air secara lebih konkret.

Hasil tersebut juga memiliki kesesuaian dengan penelitian Taurista et al., (2024), yang melaporkan tingkat kepraktisan media diorama siklus air sebesar 97,3% berdasarkan respons guru dan peserta didik.

Kedua penelitian tersebut memberikan gambaran bahwa media diorama dapat menjadi salah satu alternatif untuk menyajikan materi siklus air secara lebih menarik dan mudah diamati. Namun, tingkat kepraktisan produk perlu dipahami berdasarkan karakteristik media, kondisi penggunaan, serta respons pengguna dalam masing-masing penelitian.

Secara keseluruhan, hasil pengembangan menunjukkan bahwa media Diorama Segara Anak memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis berdasarkan penilaian ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik. Dengan hasil tersebut, media ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS pada materi siklus air untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Penggunaan media diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret dan kontekstual serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media Diorama Segara Anak untuk pembelajaran IPAS materi siklus air kelas V SDN Gerintuk telah berhasil dikembangkan dengan menerapkan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Produk yang dihasilkan berupa media tiga dimensi yang menggambarkan proses siklus air dengan memanfaatkan konteks lingkungan lokal Danau Segara Anak dan Gunung Rinjani. Media tersebut juga dilengkapi dengan keterangan tahapan siklus air dan buku panduan penggunaan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran.

Hasil penilaian kelayakan menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 95% dari ahli media dan 92,5% dari ahli materi, dengan keduanya berada dalam kategori sangat valid. Adapun hasil pengujian kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 92,96% pada uji coba kelompok kecil dan 95,40% pada kelompok terbatas. Penilaian dari guru juga mencapai 94,28% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Diorama Segara Anak telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan berdasarkan penilaian ahli, guru, dan peserta didik.

Dengan demikian, media Diorama Segara Anak berpotensi digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang konkret dan kontekstual untuk membantu guru menyampaikan materi siklus air serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi peserta didik.

REFERESI

Amalia, N., & Hakim, L. (2024). Pengaruh Media Diorama Siklus Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. *6*(1), 60–72. https://doi.org/10.37216/badaa.v6i1.1046

Amalia, N., Hakim, L., & Noviati. (2023). Pengaruh Media Diorama Siklus terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 09*, 567–575. https://doi.org/10.37216/badaa.v6i1.1046

Amrullah, L, W, Z., Zain, M, I., & Ramadhani, M. (2025). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Komik IPA Terhadap Hasil Pembelajaran IPA Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. 10(02). https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27695

Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(2), 1011–1016. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4865

Hasanah, M., Emilia, Kholidah, N. A., & Prayogo, M. S. (2024). Pengembangan Media Diorama

Ekosistem Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mi Darul Falah Ajung Jember. *Al-Ashr : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, *9*(1), 49–59. https://doi.org/10.56013/alashr.v9i1.2905

Lailiyah, F., & Istianah, F. (2020). Pengembangan media komik siklus air untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *08*(01), 89–99. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/33521

Purwanti, R., Istiningsih, S., & Sobri, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V di SDN 7 Ampenan. *10*, 2823–2831. 10.29303/jipp.v10i3.3991

Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4*(3), 459–470. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Rosiyani, A. I., Salamah, A., Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ipas Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(3), 10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271

Saleh, M. sahib, Syahruddin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. EUREKA MEDIA AKSARA, MEI 2023 ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH NO. 225/JTE/2021. https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran

Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Taurista, P. S., Zaman, W. I., & Wiguna, F. A. (2024). Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 2. *Seminar Nasional Sains, Kesehatan, Dan Pembelajaran 3*, 566–574.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, *5*(2), 3928–3936. https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074