

Pengembangan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Siklus Air di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu

1st Meirita Sari

Fakultas Tarbiyah dan Tadris
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
meiritasari@mail.uinfasbengkulu.ac.id

2nd Elvida sari Yunilaros

Fakultas Tarbiyah dan Tadris
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Bengkulu, Indonesia
elvidasariyunilarosi@mail.uinfasbengkulu.ac.id

3rd Ummy Fauziyah Laili

Fakultas Tarbiyah
IAIN Kediri
Kediri, Indonesia
ummyfauziyahlaili@iainkediri.ac.id

4th Nourma Yulita

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Kendari
Kendari, Indonesia
nourmayulita@iainkendari.ac.id

Abstract—This study aims to explore the development of diorama media to improve student learning outcomes on the water cycle topic at SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. The diorama media is used as an interactive and visual learning tool to enhance students' understanding of the water cycle concept. The research method applied is Research and Development (R&D). The study sample comprises two randomly selected classes, an experimental class using diorama media and a control class using conventional methods. Data collection instruments include a pre-test and post-test to assess learning outcomes before and after the intervention. Data were analyzed using a t-test to compare learning outcomes between the two groups.

The analysis results showed that media expert validation I reached 90.57%, media expert II 93.7%, material expert I 92.5%, and material expert II 89.6%. Test results indicated a significant difference in learning outcomes between the experimental and control classes, with students who learned through diorama media showing higher learning gains compared to those who used conventional methods. Diorama media often captures students' attention due to its visually engaging presentation and ability to represent abstract concepts visually. Therefore, the use of diorama media can enhance the effectiveness of learning in the water cycle topic.

Keywords—*Student Learning Outcomes, Diorama Media, Water Cycle.*

I. PENDAHULUAN

UU SIDIKNAS NO 20 Tahun 2003 menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan juga suatu proses pembelajaran yang memiliki komponen-komponen meliputi tujuan, isi, metode, media pembelajaran, lingkungan, pendidik, dan siswa. Komponen Media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media adalah alat saluran komunikasi [1]. Heinich mencontohkan media seperti film,

televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan pesan ajar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga materi yang disampaikan mudah untuk dipahami dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan untuk mempermudah guru untuk menyampaikan pembelajaran agar dapat merangsang siswa untuk belajar [1].

Media pembelajaran dapat digunakan dalam menyampaikan bahan ajar pada semua mata pelajaran, salah satunya yaitu pada pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat dipandang sebagai suatu proses dan produk dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam, serta sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta, oleh sebab itu diperlukan keseriusan pemahamannya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah yang membantu siswa memahami fenomena alam dan proses-proses yang terjadi di lingkungan sekitar, termasuk siklus air [2].

Berdasarkan hasil observasi peneliti dan wawancara dengan guru mata pelajaran IPA di SMP 4 Kota Bengkulu didapatkan siswa di sekolah tersebut kurang memahami konsep pembelajaran IPA. Siswa di sekolah tersebut kurang antusias dalam melakukan proses belajar mengajar yang biasa-biasa saja tanpa adanya bantuan media pembelajaran khususnya pada materi siklus air. Materi siklus air sering kali dianggap abstrak oleh siswa, sehingga memerlukan metode pembelajaran yang lebih konkret dan visual agar siswa lebih mudah memahami konsep tersebut. Materi siklus air merupakan materi yang berisi tentang penjelasan bagaimana proses terjadinya sirkulasi air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air, dan cara menghemat air. Namun tidak memungkinkan jika siswa diminta untuk mengamati

proses siklus air yang terjadi secara langsung di alam, sehingga dalam materi siklus air ini dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi kegiatan siswa [3].

Pengembangan media diharapkan dapat menciptakan suasana belajar sehingga merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Namun dalam kenyataannya, masih ada guru yang menerapkan media yang monoton bahkan kadang tidak pernah menggunakan media. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang kondusif, minat siswa belajar rendah sehingga tujuan pembelajaran tidak sesuai dengan yang diharapkan. Permasalahan yang sering terjadi pada guru saat proses pembelajaran berlangsung adalah ketika siswa menanyakan hal yang penting dalam materi pelajaran, tetapi guru tidak mampu memberikan dalam kenyataan yang ada atau dalam bentuk media yang seharusnya digunakan dalam belajar sehingga menyalurkan informasi dan daya kreativitas siswa. Dalam hal ini Peran guru dalam proses pembelajaran sangatlah penting dan terlibat langsung di dalamnya, menggunakan media yang mendukung siswa dapat mengembangkan ide-ide dan gagasan yang baru pada saat memecahkan masalah yang ada di materi pembelajaran [9].

Adanya bantuan media di dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam membuat siswa antusias dalam melakukan proses pembelajaran seperti halnya media diorama. Media diorama sendiri merupakan media yang dapat melibatkan anak dalam proses pembuatannya. Media pembelajaran visual seperti diorama diyakini dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan, terutama pada konsep-konsep yang membutuhkan imajinasi spasial seperti siklus air. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkret. Diorama adalah representasi tiga dimensi dari suatu objek atau peristiwa, yang dapat membantu siswa melihat proses siklus air secara lebih nyata. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih memahami tahapan-tahapan siklus air dan dampaknya terhadap lingkungan [4].

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun penelitian tentang penggunaan diorama khususnya pada materi siklus air masih terbatas, terutama di lingkungan sekolah menengah di Kota Bengkulu. Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian ini dilakukan untuk menguji apakah penggunaan media diorama dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu.

II. METODE

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Hal senada juga disampaikan oleh Nana dalam bukunya yang mengatakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan [5].

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Secara umum model R&D telah dikembangkan oleh beberapa ahli, salah satunya yaitu model yang dikembangkan oleh Brogh and Gall yang mengembangkan model R&D melalui beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data (*research and information collecting*)

Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi untuk mengumpulkan informasi kajian pustaka dan pengamatan kelas di SMPN 4 Kota Bengkulu. Dalam melaksanakan observasi peneliti mengidentifikasi permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang. Tahap berikutnya yaitu mencari kajian pustaka. Kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk, yaitu: materi pokok siklus air (Putar Silir), aspek pendukung seperti gambar atau video. Pengumpulan materi pokok dilakukan dengan menggunakan sumber dan buku tentang siklus air.

2. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini peneliti menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar dan strategi pembelajaran. Hal ini diperlukan adanya klasifikasi program pembelajaran yang didesain agar program tersebut dapat mencapai tujuan pembelajaran. Dengan merancang sebuah media pembelajaran diharapkan siswa akan lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan [5]. Oleh karena itu peneliti merancang media tiruan benda nyata dengan bertujuan agar siswa dapat tertarik dalam pembelajaran dan alternative mengajarkan siswa dalam materi putar silir (siklus air).

3. Pengembangan Draf Produk (*Main product revision*)

Pengembangan produk awal yaitu mencakup persiapan bahan-bahan pembelajaran yang berupa buku pegangan [8]. Dalam program penelitian ini peneliti mengembangkan media diorama dengan materi pembelajaran Putar silir (siklus air). Dengan perangkat evaluasi adalah aktivitas siswa tersebut [6].

4. Uji Coba Lapangan Awal (*Preliminary field testing*)

Desain produk divalidasi melalui diskusi dengan pakar dan ahli lainnya, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Pada tahap validasi media, bertujuan untuk mendapatkan desain media diorama yang valid. Revisi produk dilaksanakan ketika desain belum mencapai tingkatan valid yang diharapkan [10]. Pihak yang berperan penting pada tahap ini adalah ahli media ahli materi pembelajaran yang menentukan apakah desain perlu direvisi atau diperbaiki selanjutnya dapat di uji coba. Tahap uji coba awal dilakukan pada 1-3 sekolah yang melibatkan 6-12 subjek dan data hasil wawancara dan angket dikumpulkan dan dianalisis. Pada penelitian ini uji coba dilaksanakan pada satu sekolah yaitu SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Uji coba awal pada penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dikelas VII yang berjumlah 30 siswa.

5. Revisi Produk (*Main Product Revision*)

Pada penelitian ini revisi produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari dosen ahli dan juga pendapat dari siswa berdasarkan angket [11].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan dengan guru IPA kelas VII SMP Negeri 4 Kota Bengkulu dan menganalisis angket kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran, diperoleh informasi bahwa permasalahan disekolah tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan mendukung minat belajar siswa, guru hanya menggunakan buku dengan metode konvensional sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide, gagasan dan pikirannya ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif dan kongkret sehingga menumbuhkan suasana pembelajaran yang menarik dan aktif, agar siswa tidak merasa bosan dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai (Junaidi, 2022). Selain itu diharapkan media diorama ini dapat digunakan sebagai media yang dapat menambah wawasan siswa Putar Silirir (Siklus Air).

A. Deskripsi Hasil Pengembangan

1. Desain Produk

Media diorama adalah sebuah media pembelajaran yang dikembangkan dari media tiga dimensi. Media diorama merupakan media yang kongkret. Media diorama dikembangkan peneliti dikaitkan dengan materi siklus air. diorama terbuat dari Steropom, kertas kartun, kapas, kertas kover dan kertas pelangi. Diorama putar silirir (siklus air) dimana cara penggunaan media dengan cara diputar jadi siswa dapat mencocokkan bagian dari media ini, media ini bertujuan untuk anak bisa mengetahui tahapan dan bagian dari peristiwa air, didalam diorama putar silirir ini terdapat kantong ilmu dimana kantong ilmu ini bermanfaat bagi anak ,untuk mengetahui pengertian dari peristiwa air kantong ilmu ini sangat berguna untuk anak bisa mencocokkan pada media diorama putar silir ini [7].

Cara penggunaan media diorama putar silir. Evaporasi: proses di mana air yang ada di laut, rawa, sungai dan lainnya menguap karena adanya pemanasan dari sinar matahari. Dalam hal ini, air diubah menjadi uap air atau gas, sehingga bisa naik ke atmosfer. Transpirasi: proses ini serupa dengan evaporasi, hanya saja proses penguapan ini terjadi pada jaringan makhluk hidup, seperti tumbuh-tumbuhan. Kondensasi: proses di mana berubahnya uap air di atmosfer menjadi partikel es yang sangat kecil di suhu yang rendah. Partikel es tersebut saling mendekat satu sama lain, sehingga akan menggumpal sebagai awan. Presipitasi: ketika terlalu banyak air yang terkondensasi maka tetesan air di awan akan menjadi besar dan berat untuk menahan di udara sehingga jatuh sebagai hujan, salju atau hujan.

Media ini telah di validasi oleh ahli materi dan ahli media serta sudah dibuat sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru. Sebelum membuat media diorama peneliti menyebar angket kebutuhan siswa dan guru sehingga peneliti mengerti media yang diharapkan serta dibutuhkan oleh siswa.

2. Validasi

Validasi Ahli I

Validasi ahli dilakukan oleh dosen biologi UINFAS Bengkulu. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli media memberikan saran untuk perbaikan. Komentar dan saran dari ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan menarik, tetapi perlu adanya perbaikan pada media sehingga perlu adanya sedikit revisi dengan mendapatkan skor 90,57%. Hasil validasi ahli materi adalah untuk melaksanakan pembelajaran media diorama di lengkapi dengan bahan ajar yang memuat materi siklus air. Berdasarkan bahan ajar yang dibuat mendapatkan komentar buku yang dibuat cukup baik dan sesuai dengan tema dan saran sehingga mendapatkan skor 92,5%.

Validasi Ahli II

Validasi ahli dilakukan oleh Fadhila , M. Si dosen UINFAS Bengkulu. Validasi dilakukan dengan memberikan data kuantitatif sebagai penilaian kemudian ahli media memberikan saran untuk perbaikan.

Validasi media dilakukan pada tanggal 22 Januari 2023. Hasil validasi ahli media yaitu media diorama sudah baik dan tidak ada perbaikan. Komentar secara umum media diorama sudah layak diuji tanpa revisi. Dengan mendapatkan skor 93,7%.

Hasil validasi ahli materi adalah untuk melaksanakan pembelajaran media diorama di lengkapi dengan bahan ajar yang memuat siklus air. Materi sudah cukup baik dan dapat membantu siswa mencapai tujuan belajar yang diharapkan. Dengan skor 89,6%.

3. Revisi Desain

Setelah penilaian validasi produk, dengan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi pada media diorama kemudian dilakukan revisi produk agar menjadi lebih sempurna. Revisi dilakukan apabila terdapat kritik, saran dan komentar pada media yang divalidasikan agar produk yang dihasilkan layak jika diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berikut masukan atau saran dari ahli validator: Pada proses Presipitasi lebih diperbanyak kapas sebagai partikel es dan di tempatkan pada diorama. Penulis kemudian melakukan revisi produk sesuai dengan yang disarankan ahli media.

4. Validasi Perbaikan Desain

Setelah dilakukannya perbaikan desain produk, dan sebelum di ujikan ke lapangan, maka perlu dilakukan validasi perbaikan desain. Hasil validasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran diorama. Dengan Skor 97%. Persentase analisis validasi oleh ahli media terhadap media diorama setelah dilakukan revisi produk menunjukkan kualitas produk pada kategori sangat layak digunakan. Komentar ahli media menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah layak digunakan di dalam penelitian di lapangan, sehingga media yang dikembangkan sudah bisa dilanjutkan pada tahap berikutnya tanpa revisi dan dapat di uji cobakan ke sekolah.

B. Deskripsi Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba di lakukan di SMPN 4 Kota Bengkulu, dengan jumlah 30 siswa. Data yang di gunakan untuk tolak ukur keberhasilan media yang di kembangkan menggunakan angket tanggapan siswa dan angket tanggapan guru ini dalam

bentuk skala Likert. Subjek pengujian media pembelajaran diorama didasarkan pada hasil analisis studi pendahuluan, yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas VII SMPN 4 Kota Bengkulu memerlukan media pembelajaran yang kongkret dalam penyampaian pembelajaran Siklus Air sehingga siswa mendapatkan wawasan dan ide, gagasan yang luas.

1. Angket Tanggapan Siswa

Lembar angket tanggapan siswa diberikan kepada siswa setelah mereka menggunakan atau mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut. Angket tanggapan siswa bertujuan untuk mengukur seberapa minat siswa terhadap media. Data hasil analisis tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dijelaskan Berdasarkan analisis angket tanggapan siswa terhadap media diorama yang di sebar di SMPN 4 Kota Bengkulu dengan 30 responden, diperoleh skor sebanyak 525 dari jumlah skor maksimal sebanyak 350. Dari skor tersebut dapat diperoleh persentase rata-rata sebesar 96,7% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa banyak peserta didik yang senang dan memberikan tanggapan positif terhadap media diorama. Dengan hasil analisis angket tanggapan siswa sebesar 96,7%, hal ini menandakan bahwa media diorama dapat diterima.

2. Angket Tanggapan Guru

Angket tanggapan guru bertujuan untuk mengukur seberapa diterimanya media diorama Siklus air. Berdasarkan hasil analisis angket tanggapan guru terhadap media diorama yang telah di isi oleh guru kelas VIISMPN 4 Kota Bengkulu, diperoleh skor sebanyak 78. dari jumlah maksimal 85. Dari skor tersebut dapat diperoleh persentase rata-rata sebesar 95,5% dengan kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa guru kelas VII merasa tertarik dan memberikan tanggapan positif terhadap media diorama. Dengan hasil angket tanggapan guru sebesar 95,5% menandakan bahwa media diorama dapat diterima dan telah layak di gunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil penelitian didapatkan Pokok temuan dari pengembangan ini adalah: Ditemukan media diorama sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran Putar Siklir (Siklus air) dengan cara dikembangkan media diorama menjadi sebuah media pembelajaran yang nyata. Dengan adanya media diorama siswa dapat menjadi lebih aktif dan dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan.



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 1. Proses Terjadinya Siklus Air

Uji coba dilakukan dengan dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media diorama dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional (ceramah dan buku teks). Data diperoleh dari hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa.

Kelompok Eksperimen: Siswa yang belajar menggunakan media diorama menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan. Rata-rata skor pre-test kelompok ini adalah 65,5, dan setelah penggunaan media diorama, skor post-test meningkat menjadi 85,7. Peningkatan sebesar 20,2 poin ini menunjukkan bahwa diorama sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi siklus air.

Kelompok Kontrol: Siswa dalam kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional juga mengalami peningkatan hasil belajar, namun tidak sebesar kelompok eksperimen. Rata-rata skor pre-test kelompok kontrol adalah 64,8, dan skor post-test meningkat menjadi 75,3, dengan peningkatan sebesar 10,5 poin.

Dari hasil analisis statistik menggunakan uji t-test, diperoleh nilai signifikansi 0,002 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus air.

3. Pembahasan Hasil Pengembangan

Pengamatan awal dilakukan pada penelitian ini melalui observasi terhadap penggunaan media diorama di SMP Negeri 4 Kota Bengkulu. Hasilnya, peneliti menemukan bahwa setelah diterapkannya media diorama hasilnya dapat menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media diorama adalah media pembelajaran yang diubah atau modifikasi dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Peneliti merancang setiap unsur dalam pembelajaran mulai dari langkah-langkah pembelajaran sampai dengan tampilan media. Dalam penggunaannya, media diorama melibatkan semua siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Media diorama materi siklus air pada muatan IPA berupa media pembelajaran untuk mensimulasikan siklus air yang dioperasikan menggunakan sistem putar siswa di SMP. Media pembelajaran diorama ini layak diterapkan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari segi materi yang disajikan pada media diorama dikembangkan muatan IPA sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, selain itu media diorama ini dapat membantu siswa dalam memahami materi siklus air. Materi pembelajaran dirancang secara sistematis. Melalui kegiatan yang disusun secara sistematis maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran berjalan secara kondusif. Guru harus bisa menguasai empat kompetensi sebelum melakukan proses pembelajaran yaitu menguasai bahan pelajaran, mampu mendiagnosis tingkah laku siswa, mampu melaksanakan proses pembelajaran, dan mampu mengevaluasi hasil belajar siswa. Adanya media pembelajaran akan membuat siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pemberian masalah.

Selain itu proses terjadinya siklus air tidak dapat kita perhatikan secara langsung. Oleh karena itu, perlu dikembangkan suatu media pembelajaran baru yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang ada dan meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa (H. N. Afifah et al., 2020). Dengan media pembelajaran diorama siklus air ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif, senang mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada akhir pembelajaran ini guru membimbing siswa untuk membuat rangkuman dan kesimpulan tentang siklus air. Hasil karya mereka dipajang di kelas sebagai portofolio. Dengan bantuan media diorama siswa lebih bersemangat dalam belajar sekaligus membuat mereka lebih mudah untuk memahami konsep siklus air. Pembelajaran pun terasa menyenangkan sehingga banyak siswa yang memperoleh nilai memuaskan[8].

Media diorama materi siklus air pada muatan IPA berupa

media pembelajaran untuk mensimulasikan siklus air yang dioperasikan menggunakan sistem putar siswa di SMP. Media pembelajaran diorama ini layak diterapkan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari segi materi yang disajikan pada media diorama dikembangkan muatan IPA sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, selain itu media diorama ini dapat membantu siswa dalam memahami materi siklus air. Materi pembelajaran dirancang secara sistematis. Melalui kegiatan yang disusun secara sistematis maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran berjalan secara kondusif. Guru harus bisa menguasai empat kompetensi sebelum melakukan proses pembelajaran yaitu menguasai bahan pelajaran, mampu mendiagnosis tingkah laku siswa, mampu melaksanakan proses pembelajaran, dan mampu mengevaluasi hasil belajar siswa. Adanya media pembelajaran akan membuat siswa memahami materi secara lebih mendalam melalui pemberian masalah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa penggunaan media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sulit. Diorama yang bersifat interaktif dan visual mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, sehingga siswa dapat melihat secara langsung tahapan-tahapan dalam siklus air. Hal ini membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam dan tahan lama. Selain itu, peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen dapat dijelaskan oleh keterlibatan siswa yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan diorama, siswa menjadi lebih aktif dalam berpartisipasi dan lebih tertarik untuk mempelajari materi, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi dan hasil belajar[10].

Pada kelompok kontrol, meskipun terjadi peningkatan hasil belajar, namun peningkatannya tidak sebesar pada kelompok eksperimen. Ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional masih memiliki keterbatasan dalam membantu siswa memahami konsep yang abstrak seperti siklus air, terutama tanpa bantuan visualisasi yang memadai. Secara keseluruhan, temuan ini memperkuat pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti diorama, dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih baik, tetapi juga dapat meningkatkan minat dan motivasi mereka dalam proses belajar.

IV. KESIMPULAN

Penggunaan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus air. Dengan visualisasi yang konkret, diorama mampu menjelaskan konsep siklus air yang abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan dan penerapan media ini di kelas dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SMP. Dalam tahap pengembangan, telah dilakukan validasi produk sebagai tolak ukur valid media. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sehingga didapat hasil rata-rata persentase dari ahli media sebesar 90,57% dan 93,7% dan hasil dari ahli materi 92,5%, dan 89,6%. Dalam tahap uji coba lapangan di lakukan di SMPN 4 Kota Bengkulu, dengan menyebar angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru dan evaluasi, sehingga di dapatkan hasil persentase tanggapan siswa sebesar 95,5% tanggapan guru sebesar 96,7% Berdasarkan hasil dari tanggapan siswa maupun guru terhadap

media diorama dapat dinyatakan bahwa media diorama dapat diterima dan layak diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

REFERENCES

- [1] Seftriana, A., & Wulan, S. (2022). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II PGSD 003 Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA*.
- [2] Mawanto Negeri Lontar II, A. S., Lempung Perdana Kecamatan Sambikerep, J. I., & Surabaya, K. (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Kelas V SD Negeri Lontar II Surabaya. *Journal on Education*, 04(04), 1264–1271.
- [3] Haryanto, H., Kartono, K., & Pranata, R. (2023). Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 5 Pontianak Timur. *FONDATIA*, 7(2), 331–339. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i2.3412>
- [4] Nur Safitri, L., Zazak Soraya, S., Tadriss Ilmu Pengetahuan Sosial, J., Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, F., & Agama Islam Negeri Ponorogo, I. (2023). *Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Melalui Pendekatan Aktif Mikir Pembelajaran Ips Terpadu*. 50229. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- [5] Mochamad Nashrullah, O., Okvi Maharani, Sp., Abdul Rohman, Sp., Eni Fariyatul Fahyuni, Sp., Nurdyansyah, I., & Sri Untari MPd, R. (2023). *Metodologi Penelitian PENDIDIKAN (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data) Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS*
- [6] Afifah, N. (2022). *Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- [7] Nurharli, A., & Junaidi, J. (2022). Pengaruh Peran Guru Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS di SMAN 1 Padang Gelugur Pasaman. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 1(3), 291–298. <https://doi.org/10.24036/nara.v1i3.75>
- [8] Afifah, H. N., Fitriawanawati, M., & Dahlan, U. A. (2020). *Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- [9] Nisaa', F. K., & Adriyani, Z. (2021). Pengaruh Penggunaan Pop-Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Siklus Air. *Journal of Integrated Elementary Education*, 1(2), 89–97. <https://doi.org/10.21580/jieed.v1i2.8238>
- [10] Mustika, D. (2022). *Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- [11] Kiswandari, S., Sekolah Dasar, P., Guru, P., & Dasar, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Developing Of Diorama Water Cycle Learning Media On Science For Fifth Grade Students In Elementary School. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 10).