

Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Mengenal Bumi Di Sekolah Dasar

Siti Zaenab¹, Muhammad Farhan², Olipia³, Muhammad Akbar⁴, Muhammad Ilham S⁵,
Asmirinda Resa^{6*}, Umar⁷.

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Sulawesi Barat, Majene, Indonesia

Article Info

Keywords:

Instructional
Media;
Diorama;
Elementary
School

ABSTRACT

This study aims to describe the development process of Diorama as an instructional medium for the topic *Knowing the Earth* in elementary school, as well as to determine its effectiveness in enhancing the quality of learning. This research is a type of Research and Development (R&D) employing the 4D model, which consists of Define, Design, Develop, and Disseminate stages. The developed Diorama is a three-dimensional medium that visually and concretely represents the Earth's structure, its layers, and various natural phenomena. The key characteristics of this medium are its attractive visual presentation, ease of understanding, and interactivity, as students can directly observe and manipulate the objects in the Diorama. The media was tested on fifth-grade elementary school students. Based on the questionnaire results, out of 10 indicators measured using a Likert scale, the average percentage of students who responded "Strongly Agree" and "Agree" exceeded 85%, with the average score for each item above 3.3. Most students reported feeling happier, more active, and better able to understand the material when using the Diorama. Thus, the Diorama has been proven effective in improving understanding, interest, motivation, engagement, and in creating a fun and non-monotonous learning atmosphere. This medium is recommended for use in thematic learning that requires concrete visualizations to support student comprehension.

Informasi Artikel

Kata Kunci:

Media
Pembelajaran;
Diorama;
Sekolah Dasar;

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran Diorama pada materi Mengenal Bumi di Sekolah Dasar serta mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model 4D, yaitu Define, Design, Develop, dan Disseminate. Media Diorama yang dikembangkan berbentuk tiga dimensi dan menggambarkan struktur bumi, lapisan-lapisan bumi, serta fenomena alam secara visual dan konkret. Ciri khas dari media ini adalah penyajian visual yang menarik, mudah dipahami, serta interaktif karena siswa dapat langsung mengamati dan memanipulasi objek diorama. Hasil uji coba media dilakukan pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil angket yang disebar, dari 10 indikator yang diukur melalui skala Likert, diperoleh rata-rata persentase tanggapan "Sangat Setuju" dan "Setuju" lebih dari 85%, dengan skor rata-rata tiap butir di atas 3,3. Sebagian besar siswa merasa lebih senang, aktif, dan memahami materi lebih baik saat menggunakan Diorama. Dengan demikian, media Diorama terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, motivasi, keterlibatan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan. Media ini direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran tematik yang membutuhkan visualisasi konkret.

Article History

Received: 10 Juni 2025

Accepted: 10 Juni 2025

Published: 18 Juni 2025

DOI:**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membangun pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan yang kerap bersifat abstrak (Permatasari, 2021). Salah satu materi yang sering menjadi tantangan bagi siswa adalah topik “mengenal bumi.” Konsep-konsep seperti bentuk permukaan bumi, daratan, perairan, dan udara sering kali sulit dipahami hanya melalui penyampaian dalam bentuk teks atau gambar dua dimensi (Marwah, 2024). Kurangnya visualisasi yang konkret dalam pembelajaran membuat siswa kesulitan menghubungkan materi yang dipelajari dengan realitas alam di sekitar mereka (Swistiyawati, & Indrayani, 2024). Permasalahan ini menjadi hambatan dalam pencapaian pemahaman konseptual yang mendalam di kalangan siswa sekolah dasar.

Solusi dari masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran interaktif dan visual seperti diorama menjadi alternatif yang potensial. Diorama adalah media visual tiga dimensi yang mampu merepresentasikan fenomena geografi secara nyata dan menarik (Novitasari, 2024). Dengan menampilkan bentuk fisik dari gunung, laut, dataran, dan fitur permukaan bumi lainnya, diorama dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih mudah (Pagarra et al., 2022). Media ini juga memungkinkan siswa mengaitkan materi pelajaran dengan fenomena nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari (Dewi, 2025; Limiansih, 2023). Rahman (2025) menambahkan bahwa media visual tiga dimensi seperti diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam karena siswa dapat melihat dan merasakan langsung fenomena yang dipelajari.

Solusi ini terbukti cukup ampuh dalam meningkatkan pemahaman siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam menggunakan diorama selama proses pembelajaran dapat memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan (Musyarrofah, 2025.; Uzzakiyah, 2023.; Wulandari, & Sartika 2024.; Sigalingging, 2025). Selain menyederhanakan informasi kompleks, diorama juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis karena mereka harus mengamati, menganalisis, dan menyimpulkan fenomena yang disajikan (Nabila, 2024; Wulandari et al., 2024). Dengan pendekatan yang lebih konkret, siswa dapat membangun pemahaman yang terstruktur dan menyeluruh terhadap materi yang sebelumnya dianggap abstrak (Bali & Zahroh, 2023).

Namun demikian, pengembangan dan penerapan media diorama masih menghadapi beberapa kendala. Guru sering kali mengalami keterbatasan sumber daya, baik dalam hal bahan maupun waktu untuk merancang dan membuat diorama secara fisik (Destiana, 2025). Selain itu, keterampilan guru dalam merancang media ini juga menjadi tantangan tersendiri (Kusum et al., 2023), ditambah dengan kurangnya pemahaman tentang cara mengintegrasikan media diorama ke dalam kurikulum yang berlaku (Fitriyani et al., 2023). Sebagian besar penelitian terdahulu hanya membahas penggunaan diorama secara umum tanpa fokus pada materi mengenal bumi secara spesifik (Iswantir, 2024; Ginnting, 2024).

Oleh karena itu, pengembangan diorama yang lebih sederhana, murah, efisien, dan sesuai dengan karakteristik materi menjadi sangat penting.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama yang secara khusus disesuaikan dengan kebutuhan materi “mengenal bumi” di sekolah dasar, diorama yang akan dikembangkan berbentuk globe yang terbuat dari bola, sebagai struktur utama. Bagian dalam globe di isi dengan tanah liat yang sudah dibentuk menyerupai gunung, bukit, lembah (litosfer), dan laut, sungai, danau (hidrosfer), yang kemudian di beri warna sesuai dengan aslinya, serta kapas sebagai representasi atmosfer. Media ini dirancang agar lebih praktis, terjangkau, dan mudah digunakan oleh guru serta mampu menyajikan fenomena geografi secara konkret, menarik, dan relevan bagi siswa.

2. METODE

Pada penelitian pengembangan media pembelajara video tutorial ini mengacu pada model 4-D yang terdiri dari empat tahapan yaitu pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (Develop) dan penyebaran (Dessiminate) (Thiagarajan, 1974). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif, dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berupa Diorama. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memperoleh gambaran yang objektif mengenai respons siswa terhadap efektivitas media diorama dalam mendukung proses pembelajaran.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN Inpres 055 Kandeapi, yang berjumlah 22 siswa. Lokasi penelitian dilakukan di SDN Inpres 055 Kandeapi, di Tinambung, Kec. Tinambung, Kab. Polewali Mandar, Sulawesi Barat. Waktu penelitian dilakukan pada, hari sabtu 26 April 2025.

Instrumen yang digunakan berupa lembar angket respon, yang dirancang untuk mengukur tanggapan siswa terhadap penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Angket ini disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang mencakup minat, keterlibatan, pemahaman materi, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran. Indikator ini merujuk pada teori motivasi belajar menurut Sardiman (2012), yang menyatakan bahwa motivasi belajar dapat dilihat dari keinginan untuk tahu, ketekunan dalam belajar, serta antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Angket diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media diorama berlangsung.

Sebelum angket digunakan dalam penelitian, dilakukan uji validitas isi (content validity) dengan meminta masukan dari dua ahli pendidikan yang memiliki kompetensi dalam bidang media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Mereka menilai kesesuaian antara indikator dengan butir pernyataan dalam angket. Angket kemudian direvisi berdasarkan saran ahli untuk memastikan bahwa setiap item mencerminkan indikator yang dimaksud.

Selain itu, untuk mengetahui reliabilitas instrumen, dilakukan uji coba angket kepada 10 siswa di luar sampel utama penelitian. Hasil uji reliabilitas dianalisis menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,82 yang berada dalam kategori "sangat reliabel" (Arikunto, 2013). Hal ini menunjukkan bahwa instrumen angket yang digunakan layak dan dapat dipercaya untuk mengukur tanggapan siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang dibagikan kepada seluruh siswa setelah proses pembelajaran selesai. Angket dipilih karena dapat memberikan gambaran langsung tentang bagaimana siswa merasakan pembelajaran menggunakan media diorama visual. Melalui angket ini, siswa dapat menyampaikan pendapat mereka secara jujur mengenai pengalaman belajar yang mereka rasakan. Penggunaan angket dinilai efektif karena bersifat praktis, dapat menjangkau banyak responden sekaligus, serta memungkinkan pengumpulan data kuantitatif secara sistematis (Mexda, 2021).

Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan angket kepada seluruh siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media diorama selesai. Angket digunakan karena dapat memberikan data langsung dari peserta didik mengenai pengalaman belajar mereka. Setiap item dalam angket dinilai menggunakan skala Likert empat tingkat, yaitu:

Tabel 1. Skala Penilaian Respon Angket Menggunakan Skala Likert

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Setelah data terkumpul, langkah-langkah analisis dilakukan sebagai berikut:

1. Menghitung skor total tiap siswa dengan menjumlahkan skor dari semua item.
2. Menentukan skor maksimal yaitu jumlah butir pernyataan dikalikan dengan skor tertinggi (4).
3. Menghitung persentase skor tiap responden menggunakan rumus:

$$\text{Skor Hasil} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Mengklasifikasikan skor ke dalam kategori penilaian, yang ditentukan berdasarkan kriteria berikut:

Rentang Persentase	Kategori
85% - 100%	Sangat Baik
70% - <85%	Baik
55% - <70%	Cukup
40% - <55%	Kurang
<40%	Sangat Kurang

Klasifikasi ini digunakan untuk menginterpretasikan seberapa tinggi tingkat tanggapan siswa terhadap media pembelajaran diorama. Hasil akhir digunakan untuk menyimpulkan efektivitas media tersebut dalam mendukung pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran inovatif berupa diorama berbentuk globe yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, keterlibatan, dan motivasi

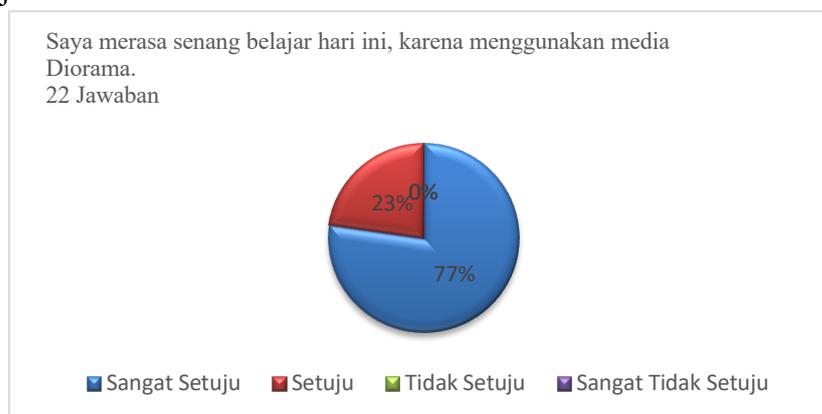
belajar siswa. Respon positif dari mayoritas siswa menunjukkan bahwa Diorama mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, menyenangkan, dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan berbagai teori pembelajaran modern seperti konstruktivisme, Cone of Experience dari Edgar Dale, dan Model ARCS dari John Keller, yang semuanya menekankan pentingnya pengalaman belajar aktif dan visualisasi konkret dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan untuk memberikan gambaran yang lebih objektif. Pertama, ruang lingkup penelitian masih terbatas pada satu kelas di satu sekolah, sehingga generalisasi hasil ke konteks yang lebih luas perlu dilakukan dengan hati-hati. Kedua, durasi penggunaan media Diorama dalam pembelajaran hanya berlangsung dalam jangka waktu pendek, sehingga belum dapat sepenuhnya mengukur dampak jangka panjang terhadap prestasi belajar siswa. Ketiga, media Diorama memerlukan waktu dan keterampilan dalam pembuatannya, yang bisa menjadi tantangan bagi guru di sekolah dengan sumber daya terbatas. Selain itu, penelitian ini belum mengevaluasi efektivitas Diorama dibandingkan dengan media pembelajaran lain secara kuantitatif.

Untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media Diorama, Angket disebarakan menggunakan skala Likert dengan empat kategori respon, Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Dengan jабaran sebagai berikut.

Perasaan Senang Menggunakan Diorama.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang perasaan senang menggunakan Diorama, diperoleh 17 siswa (77%) menyatakan sangat setuju dan 5 siswa (23%) menyatakan setuju.



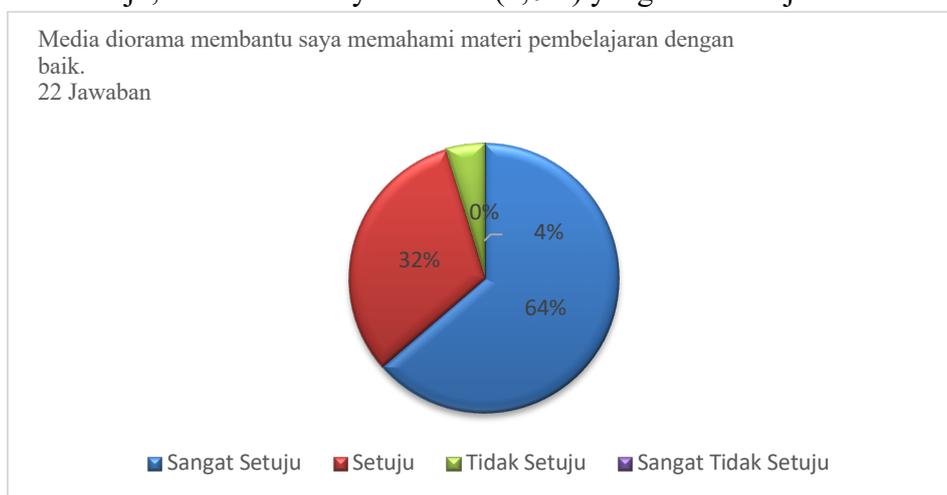
Gambar 1. Respon Siswa Yang Merasa Senang

Respon ini menunjukkan bahwa penggunaan media Diorama dalam pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi”, yang mencerminkan antusiasme, kesenangan, dan keterlibatan aktif mereka selama proses belajar. Hal ini menunjukkan bahwa Diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Secara teoritis, temuan ini selaras dengan teori Konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget. Teori ini menekankan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika peserta didik terlibat secara aktif dan mampu membangun sendiri pemahaman mereka melalui pengalaman konkret. Diorama, sebagai media pembelajaran tiga dimensi, memungkinkan siswa melihat representasi nyata dari konsep yang abstrak, sehingga membantu mereka membangun pemahaman dengan lebih

baik (Mandar, 2025). Lebih lanjut, menurut Edgar Dale dalam Cone of Experience, media yang melibatkan lebih banyak indera, khususnya yang memberikan pengalaman langsung dan visual, mampu meningkatkan retensi belajar secara signifikan. Diorama termasuk dalam kategori media yang mendekati pengalaman langsung, karena menyajikan objek atau situasi secara fisik, tidak hanya dalam bentuk teks atau gambar datar (Susanti, et al. 2022). Dari sisi motivasi, dalam penelitian Nur, & Kurniawan (2025), hasil ini juga diperkuat oleh model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) dari John Keller, yang menjelaskan bahwa media pembelajaran yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Media Diorama Membantu Pemahaman Materi

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama membantu pemahaman materi, diperoleh 14 siswa (64%) menyatakan sangat setuju dan 7 siswa (32%) menyatakan setuju, sementara hanya 1 siswa (4,0%) yang tidak setuju.



Gambar 2. Respon Siswa Yang Merasa Terbantu

Respon ini menunjukkan bahwa penggunaan media Diorama dalam pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap pengalaman belajar siswa. Siswa merasa lebih senang, tertarik, dan lebih mudah dalam memahami materi ketika proses belajar disajikan melalui media ini. Diorama menyajikan materi dalam bentuk visual tiga dimensi yang konkret, sehingga membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan realitas yang lebih nyata dan mudah dipahami. Secara teoritis, hal ini sejalan dengan pendekatan konstruktivis yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Vygotsky. Dalam pendekatan ini, siswa dianggap sebagai subjek aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang bermakna. Diorama mendukung proses ini karena mampu menyajikan konteks yang riil, memfasilitasi eksplorasi, dan memungkinkan interaksi langsung dengan objek pembelajaran (Imran, et al. 2024). Media Diorama juga mendukung prinsip dalam Cone of Experience dari Edgar Dale, yang menyebutkan bahwa semakin dekat pengalaman belajar dengan kenyataan atau bentuk langsung, maka semakin tinggi efektivitasnya.

Media Diorama Membuat Siswa Tertarik Belajar.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama membuat siswa tertarik untuk belajar, diperoleh 16 siswa (73%) menyatakan sangat setuju, 5 siswa (23%) setuju, dan hanya 1 siswa (4,0%) tidak setuju.

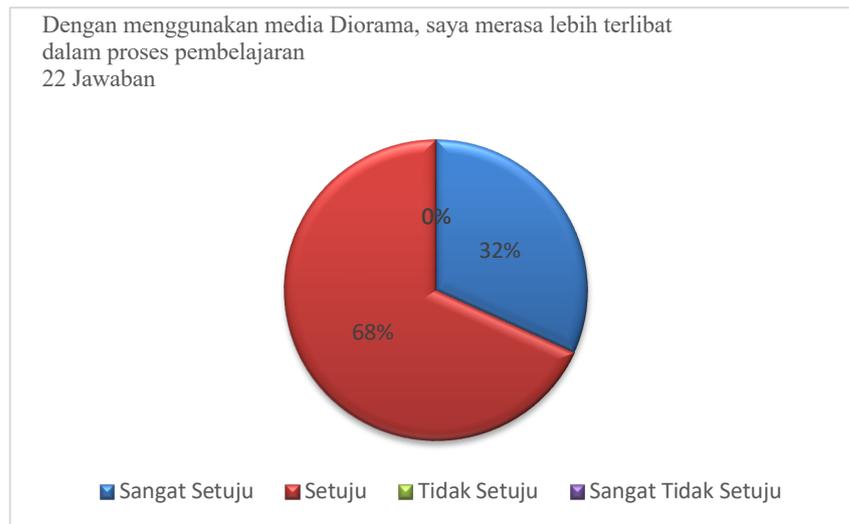


Gambar 3. Respon Siswa Yang Merasa Tertarik

Penggunaan media Diorama terbukti mampu menumbuhkan ketertarikan dan minat belajar siswa. Saat siswa terlibat dalam pembelajaran menggunakan Diorama, mereka merasakan proses belajar yang lebih hidup, konkret, dan menyenangkan. Media ini menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi, sehingga mempermudah siswa dalam membayangkan, memahami, dan menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan. Menurut Pratama, et al. (2023), media Diorama bukan hanya menarik secara visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif, misalnya dengan mengamati detail objek, berdiskusi dalam kelompok, bahkan berkontribusi dalam membuat Diorama. Proses ini membangkitkan rasa ingin tahu, keterlibatan emosional, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Ini sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif dan teori konstruktivisme, yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih baik ketika mereka terlibat secara langsung dan membangun pemahamannya sendiri. Selain itu, menurut Khairiyah (2022), minat belajar akan tumbuh ketika peserta didik mendapatkan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna dan Diorama mampu menghadirkan pengalaman tersebut. Dengan demikian, Diorama sangat layak dijadikan sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Media Diorama Membuat Siswa Lebih Terlibat dalam Pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama membuat siswa lebih terlibat dalam pembelajaran, diperoleh 7 siswa (32%) menyatakan sangat setuju dan 15 siswa (68%) menyatakan setuju.

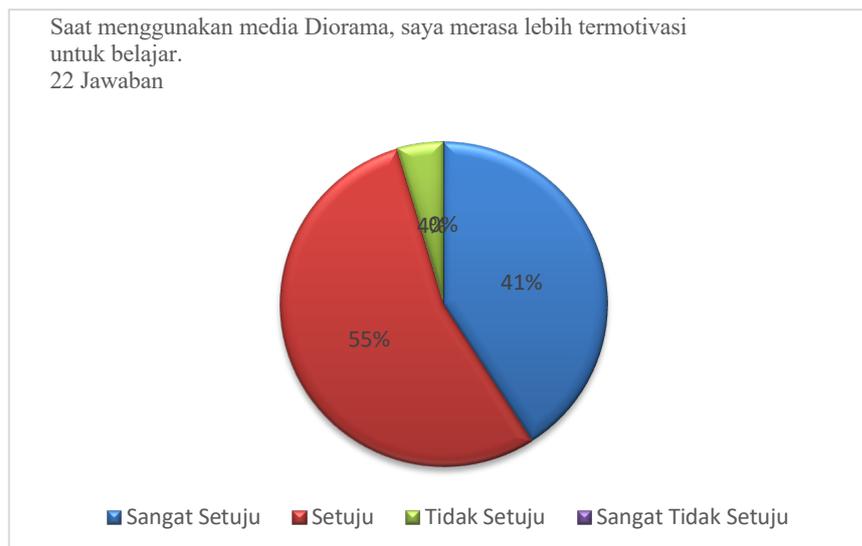


Gambar 4. Respon Siswa Yang Merasa Terlibat

Respon ini menunjukkan bahwa siswa merasakan keterlibatan aktif dalam proses belajar ketika menggunakan media Diorama. Hal ini menunjukkan bahwa media Diorama efektif dalam meningkatkan partisipasi dan interaksi siswa dalam pembelajaran. Dalam Teori Pembelajaran Aktif yang dikembangkan oleh Carl Rogers dan David Kolb, pembelajaran lebih efektif ketika siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media Diorama memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, baik melalui pembuatan, pengamatan, maupun diskusi mengenai objek yang dipelajari. Interaksi fisik dengan materi yang konkret ini meningkatkan pemahaman dan memperdalam proses berpikir siswa, karena mereka dapat mengaitkan teori dengan pengalaman langsung (Nasution, 2022). Dengan demikian, media Diorama terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Media Diorama Meningkatkan Motivasi Belajar.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama meningkatkan motivasi belajar, diperoleh 9 siswa (41%) menyatakan sangat setuju dan 12 siswa (55%) menyatakan setuju, sementara 1 siswa (4,0%) tidak setuju.

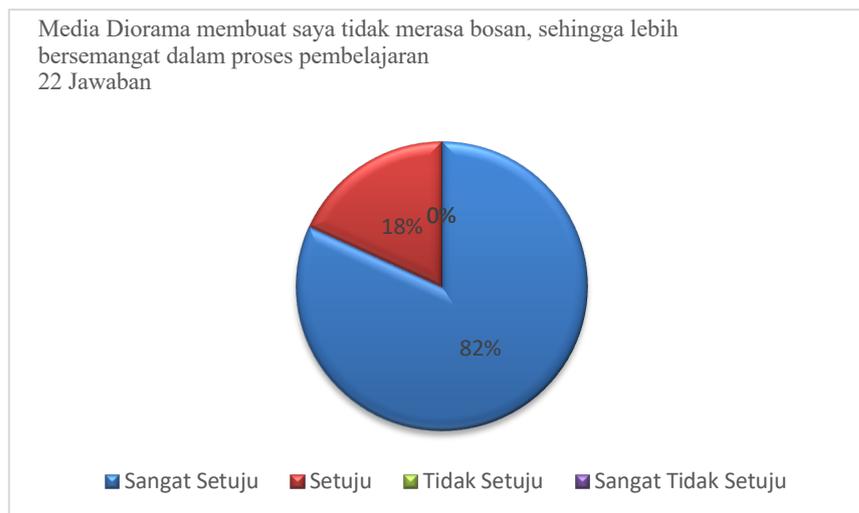


Gambar 5. Respon Siswa Yang Merasa Termotivasi

Respon ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih termotivasi ketika menggunakan media Diorama dalam proses pembelajaran. Sebagian besar siswa merasa media ini mampu memicu motivasi intrinsik mereka untuk belajar lebih giat. Hal ini menunjukkan bahwa Diorama dapat menciptakan suasana yang mendorong semangat belajar. Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan Teori Motivasi Pembelajaran yang diajukan oleh John Keller dalam Model ARCS. Model ini menyatakan bahwa motivasi belajar dapat ditingkatkan melalui empat komponen: Attention (Perhatian), Relevance (Relevansi), Confidence (Kepercayaan Diri), dan Satisfaction (Kepuasan). Media Diorama berhasil menarik perhatian siswa melalui visualisasi yang konkret dan interaktif, serta meningkatkan rasa relevansi materi yang diajarkan dengan dunia nyata. Selain itu, pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik melalui Diorama dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kepuasan siswa terhadap pembelajaran mereka (Ahmad, 2022). Dengan demikian, media Diorama terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dapat meningkatkan kualitas motivasi pembelajaran siswa.

Media Diorama Membuat Siswa Tertarik Belajar.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama membuat siswa tertarik belajar, diperoleh 18 siswa (82%) menyatakan sangat setuju dan 4 siswa (18%) menyatakan setuju.



Gambar 6. Respon Siswa Yang Merasa Bersemangat

Respon ini menunjukkan bahwa media Diorama berhasil menghilangkan kejenuhan dalam pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa. Sebagian besar siswa merasa bahwa Diorama mampu membuat pembelajaran menjadi lebih segar dan menyenangkan, yang mengurangi rasa bosan yang sering kali muncul dalam metode pembelajaran konvensional. Secara teoritis, hasil ini sejalan dengan Teori Motivasi dan Pembelajaran yang dikembangkan oleh John Keller dalam model ARCS, khususnya pada aspek Attention (Perhatian). Salah satu cara untuk menjaga perhatian siswa agar tidak bosan adalah dengan menggunakan media yang interaktif dan menarik, seperti Diorama. Media ini tidak hanya membuat materi menjadi lebih hidup, tetapi juga memberikan siswa pengalaman yang lebih imersif dan menarik, yang mengurangi rasa jenuh dan meningkatkan partisipasi aktif mereka (Alfadilla, & Akbar, 2024). Selain itu, hasil ini juga mendukung konsep Flow yang dikemukakan oleh Mihaly Csikszentmihalyi. Dalam teori Flow, seseorang akan merasa terlibat sepenuhnya dalam suatu aktivitas jika mereka merasa tantangan yang dihadapi sesuai dengan kemampuan mereka. Diorama memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif dan menantang, yang membuat mereka lebih termotivasi dan tidak merasa bosan (Yuli, 2023). Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Diorama sangat efektif dalam menghilangkan kebosanan dalam pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa. Dengan memberikan pengalaman yang interaktif, menarik, dan menyenangkan, media Diorama berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih segar dan mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Diorama terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pengalaman yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Media Diorama Membuat Pembelajaran Menyenangkan.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama membuat pembelajaran menyenangkan, diperoleh 17 siswa (77%) menyatakan sangat setuju dan 5 siswa (23%) menyatakan setuju.

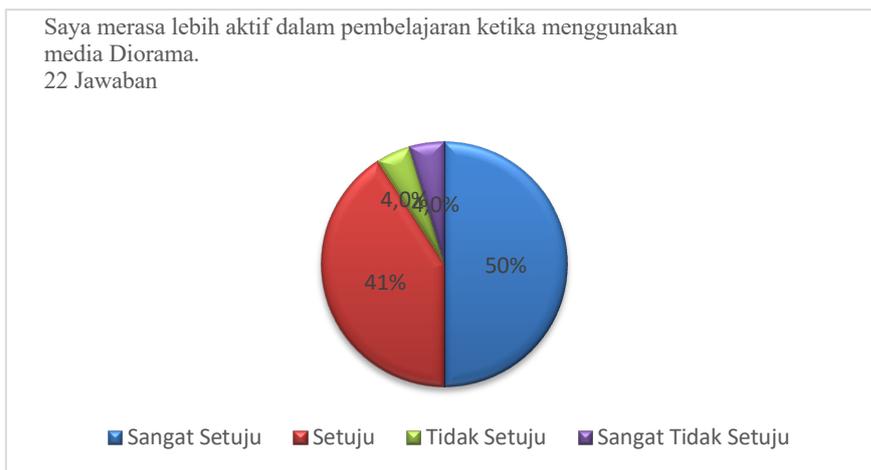


Gambar 7. Respon Siswa Yang Merasa Pembelajaran Menyenangkan

Respon ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik saat menggunakan media Diorama. Hal ini mengindikasikan bahwa media Diorama sangat efektif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan memotivasi bagi siswa. Sebagian besar siswa merasa lebih terlibat dan antusias dengan materi yang dipelajari berkat penggunaan Diorama. Menurut Arafah (2023). hasil ini sangat mendukung konsep Teori Pembelajaran Konstruktivis yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Dalam pandangan konstruktivisme, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berinteraksi secara aktif dengan materi dan membangun pemahaman mereka berdasarkan pengalaman langsung. Media Diorama memberikan pengalaman visual yang lebih nyata, membantu siswa untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman konkret, yang menjadikannya lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan demikian, Diorama terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang positif, yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Media Diorama Meningkatkan Keterlibatan atau Keaktifan Siswa.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama meningkatkan keterlibatan atau keaktifan siswa, diperoleh 11 siswa (50%) menyatakan sangat setuju dan 9 siswa (41%) menyatakan setuju, sementara 1 siswa (4,0%) tidak setuju dan 1 siswa (4,0%) sangat tidak setuju.

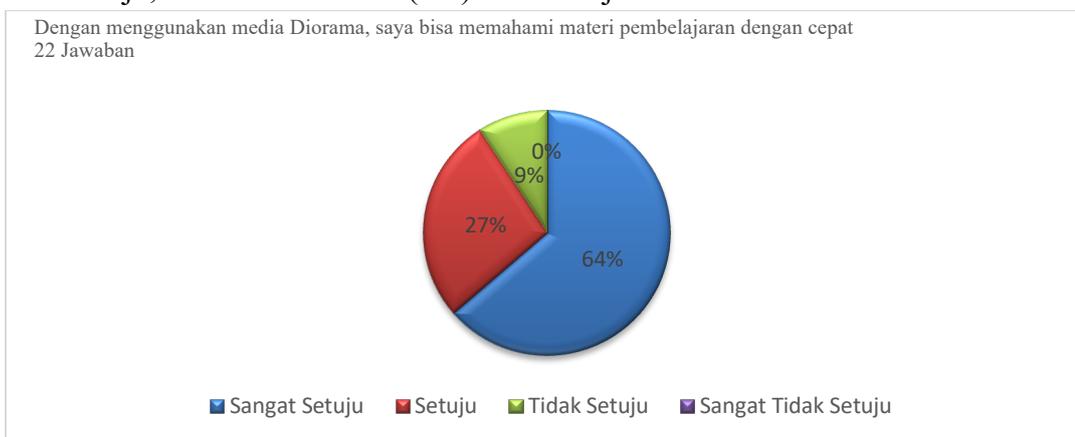


Gambar 8. Respon Siswa Yang Merasa Lebih Aktif

Respon ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media Diorama mampu membuat siswa merasa lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, meskipun ada sebagian kecil respon negatif. Menurut Rahmadina (2025) dalam teori Konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky juga relevan dengan hasil ini. Kedua ahli tersebut berpendapat bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa dapat membangun pengetahuan mereka melalui pengalaman langsung. Diorama sebagai media visual tiga dimensi mendukung pendekatan ini, karena membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan objek nyata, yang memperkuat pemahaman dan membuat mereka lebih aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, Diorama terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Media Diorama Meningkatkan Pemahaman Materi.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang media Diorama meningkatkan pemahaman materi, diperoleh 14 siswa (64%) menyatakan sangat setuju dan 6 siswa (27%) menyatakan setuju, sementara 2 siswa (9%) tidak setuju.



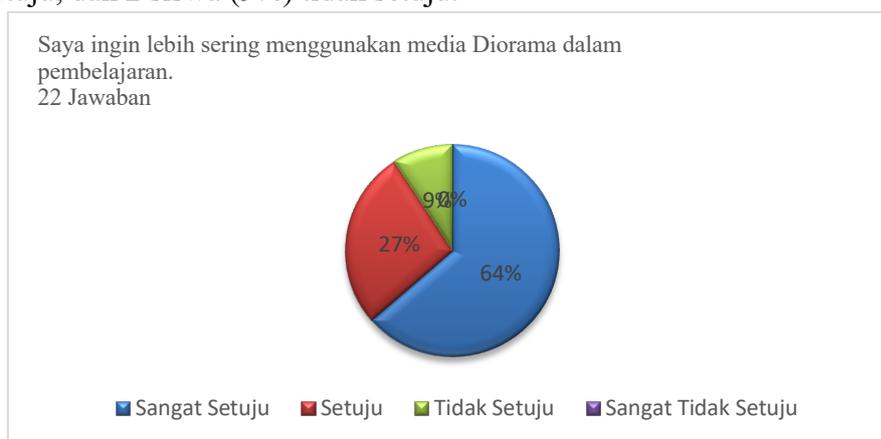
Gambar 9. Respon Siswa Yang Merasa Cepat Memahami Materi

Respon ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasakan peningkatan pemahaman materi secara cepat dan efektif saat menggunakan media Diorama. Hasil ini

menunjukkan bahwa Diorama memberikan dampak positif dalam mempercepat proses pemahaman materi, yang tercermin dari respon sangat positif dari mayoritas siswa. Menurut Bardury (2024), siswa membangun pemahaman lebih baik ketika mereka terlibat langsung dengan objek pembelajaran. Diorama sebagai media visual dan tiga dimensi memungkinkan siswa melihat materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih nyata dan konkret, memudahkan mereka untuk mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan representasi fisik yang jelas. Proses ini mempercepat pemahaman karena informasi menjadi lebih mudah diproses dan diingat. Teori Cone of Experience yang diperkenalkan oleh Edgar Dale juga relevan dengan hasil ini. Dale mengemukakan bahwa pengalaman yang melibatkan lebih banyak indra, seperti melihat dan menyentuh objek, lebih efektif dalam membantu pemahaman dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya mengandalkan kata-kata atau tulisan. Diorama memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan materi secara langsung, yang meningkatkan daya serap informasi mereka (Yuniastuti, et al. 2021). Oleh karena itu, Diorama terbukti sebagai media yang dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Keinginan untuk Terus Menggunakan Media Diorama.

Berdasarkan hasil analisis data angket tentang keinginan untuk terus menggunakan media Diorama, diperoleh 14 siswa (64%) menyatakan sangat setuju dan 6 siswa (27%) menyatakan setuju, dan 2 siswa (9%) tidak setuju.



Gambar 10. Respon Siswa Yang Masih Ingin Menggunakan Diorama

Respon ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki keinginan yang sangat tinggi untuk terus menggunakan media Diorama di masa mendatang. Hasil ini menggambarkan bahwa Diorama tidak hanya efektif dalam pembelajaran, tetapi juga menyenangkan bagi siswa, sehingga mereka merasa tertarik untuk menggunakannya lagi. Hasil ini sangat relevan dengan penelitian dari Salsabilla, et al. (2025) bahwa pembelajaran yang efektif harus menarik perhatian siswa, relevan dengan kebutuhan mereka, membangun rasa percaya diri, dan memberikan kepuasan. Diorama, sebagai media visual tiga dimensi, mampu menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Ketika siswa merasa terlibat dan terstimulasi secara positif, mereka akan lebih tertarik untuk terus menggunakan media tersebut dalam proses belajar. Penelitian dari Nurishlah, (2023) juga mendukung hasil ini. Teori ini berfokus pada pentingnya motivasi

intrinsik dalam proses belajar. Ketika media pembelajaran memberikan pengalaman yang menarik dan relevan, hal ini akan meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk terlibat lebih dalam dalam pembelajaran, serta mendorong mereka untuk memilih kembali media yang mereka anggap menarik dan menyenangkan, seperti Diorama. Hal ini menunjukkan bahwa Diorama tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman, tetapi juga berhasil menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi siswa. Dengan demikian, Diorama terbukti dapat meningkatkan kepuasan dan motivasi intrinsik siswa, yang mendorong mereka untuk terus menggunakannya dalam proses pembelajaran yang akan datang.

Hasil angket secara keseluruhan menunjukkan bahwa media pembelajaran Diorama mendapatkan respon yang sangat positif dari mayoritas siswa, khususnya dalam meningkatkan pemahaman, minat, keterlibatan, dan motivasi belajar. Dengan rata-rata skor di atas 3,3 pada setiap item, Diorama dinilai sebagai media yang sangat efektif. Selain itu, media ini terbukti menarik dan mampu mendukung proses pembelajaran dengan baik, terutama pada materi yang membutuhkan penjelasan visual. Oleh karena itu, Diorama sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Dari hasil penelitian ini, implikasi penting dapat ditarik untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang. Diorama dapat diterapkan secara lebih luas dalam konteks mata pelajaran lain yang membutuhkan representasi visual dan pemahaman spasial, seperti geografi, biologi, atau ilmu pengetahuan alam. Selain itu, media ini juga berpotensi digunakan dalam pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) yang menekankan keterlibatan aktif siswa. Untuk skala yang lebih besar, diperlukan pengembangan model pelatihan guru dalam pembuatan dan penggunaan Diorama, serta uji coba di berbagai jenjang pendidikan dan wilayah berbeda untuk menguji konsistensi efektivitasnya.

Dengan demikian, media Diorama bukan hanya alat bantu visual, tetapi dapat menjadi strategi pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif dan pengalaman belajar bermakna, selama penggunaannya dipersiapkan secara matang dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data angket yang disebarkan kepada siswa kelas V Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Diorama memberikan pengaruh yang sangat positif dan signifikan terhadap proses pembelajaran. Sebagian besar responden menunjukkan tingkat persetujuan yang sangat tinggi terhadap pernyataan-pernyataan terkait efektivitas media Diorama. Diperoleh 77% siswa merasa senang belajar menggunakan Diorama, 64% merasa Diorama membantu memahami materi dengan baik, dan 73% merasa lebih tertarik belajar dengan media ini. Dalam hal keterlibatan, 68% merasa lebih terlibat, dan 82% merasa tidak bosan serta lebih semangat belajar saat menggunakan Diorama. Sebanyak 77% menyatakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, 91% merasa lebih aktif, 64% merasa pemahaman materi menjadi lebih cepat, dan 64% ingin lebih sering menggunakan Diorama dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, dari 10 indikator yang diukur melalui skala Likert, rata-rata persentase siswa yang memberikan tanggapan “Sangat Setuju” dan “Setuju” adalah lebih dari 85%, dengan skor rata-rata tiap butir berada di atas 3,3. Dengan demikian, media Diorama terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, motivasi, keterlibatan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di satu sekolah dasar, sehingga generalisasi hasilnya masih terbatas. Selain itu, instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert belum dilengkapi dengan data kualitatif dari observasi langsung atau wawancara mendalam, yang sebenarnya dapat memperkaya interpretasi hasil. Faktor lain seperti peran guru, latar belakang siswa, dan kondisi kelas juga tidak dikontrol secara spesifik, sehingga bisa menjadi variabel luar yang memengaruhi hasil.

Adapun implikasi dari penelitian ini dapat diperluas pada konteks yang lebih luas. Penggunaan media Diorama dapat dipertimbangkan untuk diterapkan pada jenjang pendidikan lain, seperti kelas rendah SD atau jenjang SMP, terutama untuk materi yang bersifat konkret dan memerlukan visualisasi. Selain itu, diorama juga berpotensi digunakan dalam pembelajaran tematik, pembelajaran berbasis proyek, maupun sebagai bagian dari pembelajaran diferensiasi untuk memenuhi gaya belajar siswa yang berbeda. Penelitian lanjutan disarankan dilakukan dengan cakupan yang lebih besar, waktu yang lebih panjang, serta pendekatan campuran (*mixed methods*) agar diperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai efektivitas media Diorama dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA (REFERENCES)

- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0”. Tohar Media.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358-366.
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2943-2952.
- Bardury, A. S. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Dalam Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Fadillah, Y., & Akbar, A. R. (2024). Strategi Desain Pembelajaran Adaptif Untuk Meningkatkan Pengalaman Belajar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi Terapan* | E-ISSN: 3031-7983, 1(4), 354-362.
- Fauziah, R. R., & Safari, Y. (2025). Penerapan Belajar Matematika pada Siswa SD dengan Teori Perkembangan Jean Piaget. *Karimah Tauhid*, 4(2), 1222-1230.
- Fitriyani, E., Budiana, S., & Nur'Azizah, H. (2024). Implementasi Media Diorama Pada Pembelajaran IPAS Kelas III DI SDN Layungsari 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 299-309.
- Hidayat, M., Miskadi, M. S., & Murtikusuma, R. P. (Eds.). (2022). *Metode Diskusi Tipe*

- Kokok Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa. Penerbit P4I.
- Imran, M. E., Sulfasyah, S. P., & Bahri, A. (2024). Pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar. Jakarta: Indonesia Emas Group.
- Indrawati, R., & Purnamasari, I. (2024). Analisis Kajian Teori Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar Pada Muatan IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Pena Edukasia*, 2(4), 185-189.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.
- Khairiyah, U. (2022). *To Be Fun Teacher: Menciptakan Kelas yang Kondusif dan Menyenangkan*. Nawa Litera Publishing.
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Limiansih, K. (2023). Alat Peraga IPA Inovatif. Stiletto Book.
- Mandar, Y. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Dalam Pai: Kajian Teori Jean Piaget Dan Jerome Bruner. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 10(1), 223-237.
- Marwah, S. (2024). penerapan metode pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas v terhadap materi lapisan permukaan bumi di SDN banyior 1 sepuluh bangkalan tahun pelajaran 2023/2024. *jurnal pendidikan & pembelajaran*, 9(2), 58-67.
- Mexda, J. A. P., & Mukhaiyar, R. (2021). Evaluasi Pembelajaran Daring pada Perkuliahan di Laboratorium Dasar dan Pengukuran UNP. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(1), 1-11.
- Mirnawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 22-38.
- Musyarrofah, I. L. (2025). Peran Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi PAI. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 3(1), 175-187.
- Nabila, I. Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 12(5), 941-952.
- Nur, A., & Kurniawan, M. I. (2022). Literature Study: Cooperative Learning Model Attention, Relevance, Confidence, and Satisfaction (ARCS) According to John M. Keller: Studi Literatur: Model Pembelajaran Kooperatif *Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (ARCS)* Menurut John M. Keller. *Academia Open*, 6, 10-21070.
- Nurishlah, L., Nurlaila, A., & Rusnaya, M. (2023). Strategi Pengembangan Motivasi Intrinsik Di Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *MURABBI*, 2(2), 60-71.
- Palupi, A. T., Sismulyasih, N., Wasilah, Z., & Farikah, F. N. (2023). Metode dan Media Inovatif Jadikan Siswa Luar Biasa Terampil dalam Berbahasa. *Cahaya Ghani Recovery*.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogi*, 14(2), 68-84.
- Puspita, D., Wardana, L. A., Hattarina, S., & Prastiwi, R. (2025). Pengembangan Media Diorama Materi Fotosintesis Berbasis Ar Meningkatkan Pemahaman Berfikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran IPAS Kelas IV DI SDN PILANG 1. *Journal Educational Research and Development* | E-ISSN: 3063-9158, 1(3), 351-363.
- Rahmadina, S., Hindana, N. F., Haq, A. F., Alifia, F. E., Mahardika, I. K., Yusmar, F., ... &

- Astuti, S. R. D. (2025). Evolusi Pendidikan Klasik dan Modern Serta Kajian Terhadap Faktor-Faktor Pendidikan. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 39-47.
- Rahman, R. R., Kafili, S. M. R., Chakim, M. F., & Nur, D. M. M. (2025). Implementasi Diorama untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa dalam pembelajaran IPAS pada Kelas VIII di MTS Miftahul Huda. *Journal Sains Student Research*, 3(1), 58-65.
- Rahmatiyah, R., Nuryanneti, I., Nur, M. D. M., Sundari, N. F. S., Setyaningrum, S., Mirnawati, M., & Suprayitno, D. (2024). *Buku Ajar Ilmu Alamiah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Reffiane, F., Agustini, F., Nuvitalia, D., & Saputra, H. J. (2025). *Sains dalam Genggaman: Eksplorasi Media Literasi Sains yang Menyenangkan*. Penerbit NEM.
- Salsabilla, N. N., Suroyo, S., & Fikri, A. (2025). Pengembangan Media Diorama Audiovisual untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X pada Materi Masuknya Kerajaan Hindu Budha ke Nusantara di SMA Negeri 5 Pekanbaru. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(2), 1404-1415.
- Susanti, S., Dewi, P. I. A., Saputra, N., Dewi, A. K., Wulandari, F., Kusumawardan, R. N., & Sholeh, M. (2022). *Desain media pembelajaran SD/MI*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Swistiyawati, N. L. P., & Indrayani, I. A. M. (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep IPAS di Kelas II SD No. 5 Taman. *Dharmas Education Journal (De_Journal)*, 5(2), 1316-1324.
- Talani, A. R. (2023). *Pengembangan Media Diorama Pada Mata Pelajaran Pai Kelas Xii Di Sma Negeri 2 Bitung (Doctoral Dissertation, Iain Manado)*.
- Wulandari, S., & Sartika, L. D. (2024). Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 1-6.
- Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). *Media pembelajaran untuk generasi milenial*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.