

## PENGEMBANGAN MEDIA TIGA DIMENSI DIORAMA DALAM MATERI EKOSISTEM DI SEKOLAH DASAR

Mukti Gebi Sapitri <sup>a\*)</sup>, Sumardi <sup>a)</sup>

<sup>a)</sup> Universitas PGRI Ronggolawe, Tuban, Indonesia

<sup>\*)</sup>e-mail korespondensi: [muktigebi18@gmail.com](mailto:muktigebi18@gmail.com)

Article history: received 01 June 2025; revised 12 June 2025; accepted 06 July 2025

DOI : <https://doi.org/10.33751/jmp.v13i2.12343>

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan membuat metode pembelajaran baru yang menarik dan interaktif yang digunakan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengajarkan siswa kelas V Sekolah Dasar tentang materi tentang ekosistem melalui diorama tiga dimensi. Akibatnya, siswa tidak terlibat secara aktif dalam kelas dan tidak memahami materi yang diajarkan. Menurut penelitian ini, diorama yang menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang menggunakan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang mencakup langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah itu, tiga ahli materi, bahasa, dan media pembelajaran melakukan validasi terhadap produk media yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komponen materi memperoleh skor 86% dengan kategori valid, dan komponen bahasa dan materi memperoleh skor 64% dengan kategori valid.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Diorama, IPAS, Ekosistem, Model ADDIE

### *Development Of Three-Dimensional Diorama Media In Teaching Ecosystem Concepts At The Elementary School Level*

**Abstract.** This study aims to develop and create a new interesting and interactive learning method used in Natural Sciences and Social Sciences (IPAS) subjects. The purpose of this study is to teach fifth grade elementary school students about the material about ecosystems through three-dimensional dioramas. As a result, students are not actively involved in class and do not understand the material being taught. According to this study, the diorama uses a research and development method that uses the ADDIE development model approach, which includes the steps of analysis, design, development, implementation, and evaluation. After that, three experts in material, language, and learning media validated the media products that had been created. The results showed that the material component scored 86% with a valid category, and the language and material components scored 64% with a valid category.

**Keywords:** learning media; diorama; science; ecosystem; ADDIE Model

## I. PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa esensi utamanya adalah untuk meningkatkan karakter, kemampuan, dan pengetahuan siswa sehingga mereka dapat hidup secara integral. Undang-undang tersebut juga menetapkan bahwa IPAS harus menjadi bagian yang lebih besar dari kehidupan siswa di sekolah dasar dan menarik minat mereka. Pada kelas V sekolah dasar, pembelajaran IPAS telah menjadi bagian penting dari kurikulum. Namun, beberapa hambatan menghalangi pelaksanaannya. Seringkali terabaikan, elemen penting dari proses pembelajaran adalah penerapan media pembelajaran yang relevan dengan konteks materi. Banyak guru tetap menggunakan pendekatan konvensional, seperti ceramah dan tugas, tanpa menggunakan media interaktif untuk membantu siswa memahami pelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak menarik dan tidak efektif untuk memotivasi siswa. Hal ini terbukti pada materi tentang ekosistem, yang tidak disukai siswa karena dianggap abstrak dan sulit dipahami. Siswa juga menghadapi kesulitan memahami konsep secara menyeluruh karena mereka tidak tahu bagaimana setiap komponen ekosistem berinteraksi satu sama lain. Situasi ini tidak hanya membuat pembelajaran bosan, tetapi juga tidak menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran sangat membantu guru menyampaikan pelajaran dengan lebih baik. Media yang menyenangkan sekaligus adaptif terhadap kebutuhan siswa, dapat mengoptimalkan keinginan untuk belajar, meningkatkan pemahaman konsep, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Trisiana (2020) menekankan bahwa media pembelajaran mendorong keterlibatan aktif, berpartisipasi dalam pembelajaran sambil memberikan pengalaman belajar yang nyata dan relevan dengan kehidupan mereka. Menurut Audie (2019), penggunaan media yang beragam dan kreatif dapat membantu memperjelas materi

ajar dan membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif untuk pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus dapat membuat dan menerapkan media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa di kelas.

Di salah satu sekolah dasar di wilayah Jawa Timur, observasi dan wawancara menunjukkan bahwa guru kelas V menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS sangat terbatas. Cara utama untuk menyampaikan materi adalah buku teks dan proyektor LCD yang hanya menampilkan gambar statis. Karena situasi ini, siswa tidak terlibat dan terkonsentrasi selama pembelajaran. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran belum optimal. Selain itu, hasil pendidikan IPAS di bawah standar. Dari 20 siswa di kelas, hanya 14 memenuhi KKM, menerima nilai IPAS rata-rata 75,19.

Dalam situasi ini, guru mungkin menghadapi kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa. Pemanfaatan media tiga dimensi seperti diorama adalah solusi. Media seperti ini memiliki kemampuan untuk menampilkan representasi visual nyata dari ekosistem, memungkinkan siswa untuk melihat, menelaah, dan memahami ide secara langsung. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang membantu guru menjelaskan pelajaran dan menawarkan berbagai cara penyampaian agar proses belajar tidak menjadi monoton dan membosankan, menurut Sudjana (2015). Akibatnya, kehadiran media pembelajaran sangat penting untuk membuat proses belajar lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi yang mampu memberikan representasi lingkungan yang lengkap dan relevan dengan dunia nyata. Oleh karena itu, diorama memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran IPAS karena memungkinkan siswa memahami hubungan antar komponen dalam suatu ekosistem, seperti peran yang dimainkan oleh produsen, konsumen, dan dekomposer dalam satu sistem yang saling berhubungan. Diorama juga membantu siswa belajar berpikir ilmiah dan mempelajari lebih banyak tentang fenomena alam. Diharapkan kehadiran media ini akan meningkatkan partisipasi aktif siswa dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan reflektif.

Penggunaan diorama dalam kegiatan belajar mengajar sejalan dengan pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka, terutama dalam hal kegiatan eksploratif dan pembelajaran berbasis proyek. Metode ini membuat siswa sebagai subjek utama yang aktif. Mereka tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam proses pengamatan dan analisis yang menghubungkan teori dengan situasi di lapangan. Oleh karena itu, proses pembelajaran mencakup aspek kognitif dan afektif serta psikomotorik. Menggunakan media diorama, siswa memiliki kesempatan untuk menjadi kreatif, meningkatkan rasa tanggung jawab, dan menjadi lebih peduli terhadap lingkungan sekitar mereka. Diorama, media pembelajaran yang terdiri dari elemen panjang, lebar, dan tinggi, dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik, khususnya dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep ekosistem yang luas. Diorama ini diharapkan dapat merepresentasikan kondisi lingkungan secara akurat melalui struktur visual yang dapat diamati dari berbagai sudut pandang, dan visualisasi ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik.

Sebagaimana telah diuraikan dalam bagian pendahuluan mengenai latar belakang dan masalah sebelumnya, pembuatan media diorama tiga dimensi yang berfokus pada materi ekosistem memiliki peran krusial. Agar pemahaman dan hasil pembelajaran siswa dapat lebih maksimal mendorong minat mereka terkait penerapan mata pelajaran IPAS, studi ini bertujuan untuk membuat media yang layak secara isi, efisien dalam penggunaan, dan berdampak signifikan terhadap capaian pembelajaran.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian dengan pendekatan R&D, yakni teknik sistematis bertujuan menciptakan ciptaan baru atau menyempurnakan yang telah ada, sehingga dapat dimanfaatkan secara lebih luas, khususnya dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Marimar et al. (2023:1663), pendekatan ini tidak terbatas pada proses pengembangan produk semata, melainkan juga mencakup tahapan evaluasi dan validasi oleh para ahli guna memastikan mutu serta kelayakan produk tersebut dalam praktik. Senada dengan itu, Budiyo (2021:8) menyatakan bahwa R&D merupakan suatu proses penelitian yang bertujuan menghasilkan produk tertentu di bidang keilmuan, disertai dengan pengujian terhadap efektivitas produk tersebut agar dapat menjawab kebutuhan pengguna sesuai dengan konteks penerapannya.

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan inti, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dirancang untuk menjamin bahwa produk pembelajaran yang dikembangkan benar-benar relevan dengan kebutuhan pengguna, serta melalui proses pengujian dan revisi yang sistematis guna mencapai hasil yang berkualitas tinggi (Rohaeni, 2020:123). Pada tahap awal, yakni tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan akan media pembelajaran, yang mencakup kajian terhadap karakteristik siswa, keselarasan dengan kurikulum, serta berbagai hambatan yang dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran. Fokus utama dalam tahap ini adalah memperoleh pemahaman yang mendalam terkait kondisi pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi ekosistem yang selama ini belum ditunjang oleh media pembelajaran yang memadai.

Tahapan berikutnya adalah *design*, yaitu proses merancang media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi. Perancangan dilakukan dengan memperhatikan karakteristik siswa, konten materi, serta prinsip pedagogis yang sesuai dengan pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Fokus utama dalam desain ini adalah kemudahan dalam penggunaan, tampilan visual yang menarik, serta kemampuan media untuk merangsang minat dan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, pada tahap *development*, media diorama dikembangkan berdasarkan desain yang telah dirumuskan sebelumnya. Setelah proses pengembangan selesai, media tersebut kemudian divalidasi oleh para ahli, yang meliputi materi, media, dan bahasa. Validasi ini bertujuan memperoleh umpan balik berupa saran, kritik, maupun masukan guna memperbaiki dan menyempurnakan

produk sebelum diimplementasikan kepada siswa. Selain validasi oleh para pakar, media yang telah selesai juga diuji coba kepada peserta didik melalui penyebaran angket untuk menilai tingkat kepraktisan serta daya tarik media diorama dalam mendukung proses belajar.

Tahap *implementation* merupakan proses penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan ke dalam kegiatan belajar IPAS di kelas V. Pada tahap ini, media diorama digunakan secara langsung oleh siswa, dengan tujuan untuk mengamati efektivitas penggunaannya dalam konteks pembelajaran serta sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik. Selanjutnya, tahap akhir adalah *evaluation*, yaitu evaluasi secara menyeluruh terhadap hasil uji validitas dan kepraktisan media yang telah dilaksanakan sebelumnya. Proses evaluasi ini didasarkan pada data yang diperoleh melalui angket validasi dari para ahli serta tanggapan siswa, sehingga dapat diperoleh pemahaman yang utuh mengenai tingkat kelayakan media diorama sebagai sarana pembelajaran IPAS yang interaktif, kontekstual, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Dalam rangka mendukung proses pengumpulan data, peneliti menggunakan instrumen berupa angket yang dirancang secara terstruktur berdasarkan indikator penilaian terhadap validitas media pembelajaran. Indikator tersebut mencakup aspek isi materi, penggunaan bahasa, serta teknik penyajian. Data yang diperoleh dianalisis melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan skala Likert lima tingkat. Skala ini terdiri atas lima kategori penilaian, yakni: sangat setuju (5), setuju (4), cukup setuju (3), kurang setuju (2), dan tidak setuju (1), sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2021).

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu sekolah dasar dengan tujuan utama mengembangkan produk media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi yang difokuskan pada materi ekosistem untuk siswa kelas V, dengan metode pendekatan R&D melalui lima langkah ADDIE: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Seluruh tahapan dilaksanakan secara terstruktur guna menghasilkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan kelayakan dalam penerapan di kelas. Media diorama yang dirancang dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, melainkan juga sebagai sarana pedagogis yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan minat belajar, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi dalam mata pelajaran IPAS.

Pada tahap awal, yaitu analisis, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS di kelas V masih banyak menggunakan pendekatan tradisional. Guru cenderung hanya mengandalkan buku tematik sebagai sumber utama dalam menyampaikan materi, sementara pemanfaatan media konkret atau visual sangat terbatas. Penyampaian materi dilakukan secara tekstual, dan partisipasi siswa dalam proses belajar tergolong rendah. Kondisi ini berkontribusi terhadap minimnya keterlibatan aktif siswa, terutama ketika mempelajari topik ekosistem yang sebenarnya membutuhkan pendekatan visual dan pengalaman belajar yang lebih nyata. Di samping itu, guru juga mengalami kesulitan menentukan media yang selaras dengan karakteristik siswa maupun isi pelajaran. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS memerlukan inovasi media yang mampu menarik perhatian siswa, bersifat interaktif, serta mendukung keterlibatan langsung mereka dalam kegiatan belajar.

Tahapan selanjutnya adalah *design*, di mana peneliti mulai merancang prototipe media pembelajaran berbentuk diorama tiga dimensi. Fokus utama pada tahap ini adalah mengembangkan bentuk media yang relevan dengan materi ekosistem, memiliki daya tarik visual, serta mudah digunakan dalam lingkungan kelas. Dalam proses perancangannya, peneliti menyiapkan desain awal sekaligus menyusun kebutuhan alat dan bahan, seperti gambar hewan cetak, rumput sintetis, cetakan padang rumput, batu kecil, papan tripleks, kayu, lembaran mika, cat semprot (*pilox*), dan cat berwarna coklat. Proses pembuatan melibatkan pengecatan tripleks sebagai dasar, penempatan rumput sintetis, pembentukan sungai dengan menggunakan mika dan kertas biru, pemasangan elemen alami seperti batu, serta penambahan objek buatan seperti hewan dan label nama-nama benda. Media ini juga dilengkapi dengan judul serta QR Code untuk mengintegrasikan unsur digital dalam pembelajaran.

Pembuatan diorama dimulai dengan menyiapkan papan tripleks sebagai alas utama, yang kemudian direkatkan menggunakan lem G untuk memastikan kekokohan. Selanjutnya, permukaan tripleks dicat dengan warna coklat guna menciptakan nuansa tanah alami. Rumput sintetis diletakkan di atas permukaan tersebut untuk membentuk lanskap hijau. Sebagai representasi sungai, digunakan mika plastik yang ditempel ke kertas biru, kemudian dilapisi lem tembak untuk menghasilkan efek visual seperti aliran air. Batu-batuan kecil ditempelkan di sekitar area danau sebagai tambahan elemen estetis dalam tampilan diorama.

Pohon mini dalam diorama dirancang dari potongan kayu yang dibungkus dengan kertas berwarna coklat sebagai batangnya. Bagian daun dibuat dari kapas yang disatukan, diberi tangkai, lalu disemprot menggunakan cat hijau agar menyerupai dedaunan alami. Gambar hewan-hewan yang digunakan dalam media dicetak, kemudian ditempel pada bagian belakang karton sebagai penyangga, dipotong mengikuti bentuk aslinya, dan diletakkan di lokasi tertentu dalam diorama dengan menggunakan lem G. Setiap hewan dan komponen lainnya diberi label nama yang diletakkan di atasnya sebagai penanda visual. Sebagai pelengkap, diorama juga menampilkan gambar judul, ilustrasi padang rumput, dan QR code yang ditempelkan di sisi kardus untuk menambah aspek estetika sekaligus sebagai elemen informasi digital.

Media pembelajaran ini menyajikan berbagai komponen kehidupan dalam ekosistem, termasuk hewan-hewan seperti sapi, kambing, kerbau, ayam, burung, dan ular. Selain itu, juga terdapat elemen lingkungan seperti rumput, pohon, batu, danau, dan matahari. Semua unsur tersebut disusun secara proporsional untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai ekosistem yang alami dan menarik secara visual.

Pada tahap *development*, peneliti mulai merealisasikan produksi media diorama berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Setelah media selesai dikembangkan, dilakukan proses validasi oleh sejumlah pakar, yang meliputi ahli media, bahasa, dan materi. Validasi ini bertujuan menilai kesesuaian isi, kualitas visual, serta kesesuaian media dengan kurikulum yang berlaku. Selama proses tersebut, para validator memberikan sejumlah masukan penting, seperti penyesuaian tujuan pembelajaran dengan capaian pembelajaran dalam format ABCD, penyesuaian materi terhadap indikator pembelajaran, serta penyempurnaan instrumen evaluasi agar lebih relevan dengan konten yang diajarkan. Seluruh saran ini dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi guna meningkatkan kualitas media agar selaras dengan prinsip-prinsip pedagogis. Komentar dari para ahli menjadi acuan reflektif bagi peneliti dalam memperbaiki dan menyempurnakan media sebelum diujicobakan kepada peserta didik.

Seluruh tahapan validasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian berbasis skala Likert, yang memungkinkan para ahli memberikan penilaian kuantitatif terhadap berbagai aspek dalam media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, media diorama dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Revisi terhadap media dilakukan sesuai dengan masukan dari para ahli guna menyempurnakan desain visual, konten materi, serta cara penyajian informasi dalam media. Beberapa revisi yang dilakukan meliputi penyesuaian format evaluasi siswa, pengaturan ulang posisi visual objek dalam media, serta penambahan label pada elemen-elemen ekosistem untuk memudahkan siswa dalam mengenali bagian-bagian penting di dalam diorama.

Pada tahap selanjutnya, yaitu *implementation* dan *evaluation*, peneliti mulai mengaplikasikan produk media pembelajaran sesuai dengan desain yang telah dirancang. Produk yang telah dikembangkan kembali dikonsultasikan kepada para ahli untuk menjalani proses validasi. Setelah menerima penilaian dan umpan balik, dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan arahan yang diberikan oleh para validator. Semua komentar, evaluasi, dan saran yang disampaikan dikumpulkan dan digunakan sebagai dasar dalam perbaikan akhir media diorama yang digunakan untuk topik ekosistem di kelas V Sekolah Dasar. Validator yang dilibatkan berasal dari tiga bidang keahlian, yaitu pakar media pembelajaran, pakar bahasa, dan pakar materi.

Dalam proses validasi, ahli materi memberikan sejumlah masukan penting, antara lain: tujuan pembelajaran (TP) perlu diselaraskan dengan capaian pembelajaran (CP) dalam format ABCD; isi materi harus sesuai dengan TP yang telah ditentukan; soal evaluasi harus relevan dengan konten ajar; serta media perlu disesuaikan lebih lanjut berdasarkan petunjuk teknis yang telah diberikan. Aspek visual dari media diorama juga dianggap krusial dalam pengembangan agar tampilannya lebih representatif dan mendukung tujuan edukatif. Selain itu, hasil uji coba media di kelas dan tanggapan siswa terhadap media diorama, termasuk capaian hasil belajar serta persepsi terhadap kepraktisannya, menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas penggunaannya.



Gambar 1 dan 2 Media Diorama

Table 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Ahli (Media, bahasa, dan materi)

No	Ahli Validator	Tingkat %	Kriteria	Kesimpulan
1	Media Pembelajaran	86%	Valid (Tidak Perlu Revisi)	Dapat digunakan dengan sedikit Revisi
2	Bahasa	64%		
3	Materi	64%		

Setelah media pembelajaran diorama dinyatakan layak melalui proses validasi oleh para ahli, langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba lapangan pada tahap implementasi. Tahapan ini bertujuan untuk menilai secara langsung efektivitas serta kepraktisan penggunaan media dalam konteks pembelajaran nyata. Penelitian dilaksanakan di kelas VI SD Negeri 100 Palembang, yang berfungsi sebagai lokasi uji coba media diorama. Dalam pelaksanaannya, media tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran IPAS dengan fokus pada materi ekosistem. Kegiatan observasi dilakukan guna mengidentifikasi sejauh mana media diorama dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan.

Tahap evaluasi merupakan bagian akhir dari proses pengembangan, yang bertujuan untuk menilai tingkat efektivitas dan kepraktisan media melalui analisis data hasil validasi serta tanggapan dari peserta didik. Evaluasi ini mencakup keseluruhan proses, mulai dari tahap desain hingga implementasi pembelajaran di kelas. Umpan balik dari para validator menjadi referensi penting dalam penyempurnaan media, baik dari sisi estetika visual, konten materi, maupun penggunaan bahasa. Berdasarkan hasil evaluasi, ditemukan sejumlah kekuatan dan kelemahan media diorama. Salah satu kelemahannya adalah keterbatasan media ini untuk digunakan secara luas dalam kelas besar, mengingat bentuknya yang fisik dan tidak memungkinkan distribusi kepada seluruh siswa secara serentak. Namun demikian, media ini memiliki berbagai keunggulan. Pertama, diorama terbukti mampu meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi serta mengurangi rasa jenuh selama pembelajaran. Kedua, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan dan terlibat dalam diskusi. Ketiga, tampilan visual yang menarik dari diorama berhasil membangkitkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses belajar.

Menurut penelitian ini, diorama tiga dimensi dapat membantu siswa kelas V Sekolah Dasar memahami konsep lingkungan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Menilai tingkat validitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan adalah tujuan utama dari studi ini. Analisis, perancangan, pembuatan, implementasi, dan evaluasi adalah lima langkah dalam proses pengembangannya. Media ini dianggap sebagai alat pembelajaran yang bermanfaat berdasarkan hasil validasi para ahli. Adanya peningkatan kualitas pembelajaran ditunjukkan oleh peningkatan antusiasme siswa dan kemudahan penggunaan guru. Hasil uji coba juga menunjukkan bahwa menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang dipelajari dapat dicapai melalui tampilan visual yang interaktif dan menyerupai situasi nyata. Hasilnya menunjukkan bahwa media serupa sangat cocok untuk digunakan dalam pendidikan.

Temuan dalam penelitian ini memperkuat hasil studi sebelumnya oleh Afifah et al. (2022), yang menyimpulkan bahwa media diorama untuk pembelajaran IPAS telah terbukti valid melalui penilaian para pakar dan efektif dalam menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Hal ini menandakan bahwa media diorama tidak hanya layak dipergunakan, tetapi juga mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Di samping itu, penggunaan media ini terbukti memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa, sejalan dengan prinsip utama Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman konkret dan lingkungan sekitar.

Lebih lanjut, media ini juga terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Temuan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nujum dan Hamidah (2023), yang menunjukkan bahwa media diorama bertema taman satwa dapat mendorong peningkatan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. Mereka mencatat adanya peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Validitas media juga diperkuat melalui proses penilaian dari aspek desain, bahasa, dan isi oleh para ahli. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Tarigan (2024) mengenai pengembangan diorama materi tata surya mengungkapkan bahwa media tersebut memperoleh validasi dengan kategori sangat valid dari dosen ahli desain dan materi. Temuan tersebut semakin menegaskan bahwa penggunaan media visual seperti diorama memiliki efektivitas tinggi dalam mendukung pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.

Hasil validasi dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbentuk diorama memperoleh skor sebesar 86% pada aspek media, yang termasuk dalam kategori sangat valid. Sementara itu, aspek bahasa dan materi masing-masing memperoleh skor 64%, yang diklasifikasikan sebagai cukup valid. Temuan ini menjadi landasan bahwa media yang dikembangkan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa komponen yang dapat disempurnakan pada tahap pengembangan berikutnya. Berdasarkan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama tidak hanya memenuhi kriteria validitas dari sisi teknis dan isi, tetapi juga dinilai praktis dalam implementasi di kelas, serta memiliki prospek yang kuat untuk diadaptasi secara lebih luas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

#### **IV. SIMPULAN**

Siswa jenjang SD kelas V harus memiliki media edukatif yang mencuri perhatian, interaktif, dan membantu memahami konsep abstrak dalam mata pelajaran IPAS. Pemakaian media visual diorama dapat meningkatkan ketertarikan dan fokus siswa terhadap pelajaran serta mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif selama proses pembelajaran. Diharapkan dampak akhirnya dapat berkontribusi positif terhadap hasil belajar. Tahapan pengembangan media menggunakan tahapan ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional dengan minimnya penggunaan media yang menarik, sehingga kurang mampu memotivasi siswa. Untuk menjawab tantangan tersebut, dikembangkanlah media diorama sebagai alternatif solusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Menurut hasil validasi ahli, media ini telah memenuhi standar kelayakan, baik dari sisi isi materi, penggunaan bahasa, maupun aspek teknis. Validasi terhadap isi materi memperoleh skor sebesar 86% dan masuk dalam kategori valid, sementara validasi dari aspek bahasa dan penyajian masing-masing memperoleh skor sebesar 64% yang tergolong cukup valid. Di samping validitasnya, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media diorama tergolong mudah diterapkan oleh pendidik dan mampu menarik perhatian siswa. Tanggapan positif serta partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran menjadi indikator kuat bahwa media ini efektif dalam membangkitkan motivasi belajar dan membantu siswa memahami konsep secara nyata. Oleh karena itu, media diorama yang dikembangkan melalui penelitian ini dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik ekosistem. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar para guru di jenjang sekolah dasar mulai memanfaatkan media pembelajaran visual dan interaktif seperti diorama sebagai bagian dari strategi pengajaran. Penggunaan media semacam ini tidak hanya memperkaya variasi metode

penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan bentuk media serupa untuk materi lain atau mata pelajaran yang berbeda, serta melakukan pengujian dengan cakupan yang lebih luas guna memperoleh hasil yang lebih general dan komprehensif.

## V. REFERENSI

- Audie, N. (2019). Kontribusi media pembelajaran terhadap peningkatan capaian belajar siswa. Disampaikan dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol. 2(1).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Hermayunita, H. R., & Lubis, P. H. M. (2024). Rancang bangun media diorama untuk pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 5165–5174. <https://doi.org/10.58230/27454312.1054>
- Sudjana, N. (2015). Evaluasi hasil belajar dalam proses pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trisiana, A. (2020). Optimalisasi pendidikan kewarganegaraan melalui integrasi media digital dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31.