

PEMANFAATAN MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Asyifatun Muqaromah¹, Nurhalimah², Oman Farhurohman³

¹ Universitas islam negeri sultan maulana hasanuddin banten
e-mail: asyifatun2004@gmail.com

² Universitas islam negeri sultan maulana hasanuddin banten
e-mail: nurhlma112@gmail.com

³ Universitas islam negeri sultan maulana hasanuddin banten
e-mail: oman.farhurohman@uinbanten.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of diorama media in improving students' learning outcomes in Integrated Natural and Social Sciences (IPAS) for third-grade elementary school students. The research employs a literature review method by analyzing ten relevant scientific articles published between 2017 and 2024. The findings indicate that diorama media significantly enhances students' conceptual understanding, learning motivation, and active classroom participation. The use of dioramas contributes positively to learning outcomes through concrete and contextual visual approaches. Furthermore, this medium supports the balanced development of cognitive, affective, and psychomotor domains. Despite challenges such as limited time, budget constraints, and the creativity required in its design, diorama media remains an effective, innovative, and practical instructional strategy to improve the quality of IPAS instruction at the elementary education level.

Keywords: *Diorama Media, Learning Outcomes, IPAS*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar. Studi ini menggunakan metode studi literatur dengan menelaah sepuluh artikel ilmiah yang relevan, terbit dalam rentang tahun 2017 hingga 2024. Hasil kajian menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Secara signifikan, media ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa melalui pendekatan visual yang konkret dan kontekstual. Media diorama juga mendukung pencapaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, biaya, dan kreativitas dalam perancangannya, media ini tetap dinilai sebagai strategi pembelajaran yang efektif, inovatif, dan aplikatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran IPAS di tingkat pendidikan dasar.

Kata Kunci: *Media diorama, Hasil belajar, IPAS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan tahap awal dan fondasional dalam sistem pendidikan nasional. Di jenjang ini, anak-anak tidak hanya memperoleh dasar-dasar pengetahuan, tetapi juga pembentukan karakter, keterampilan berpikir, serta sikap yang akan memengaruhi proses belajar mereka di jenjang berikutnya. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang tepat dan menyenangkan sangat diperlukan agar proses pendidikan dapat berlangsung efektif dan bermakna.(Putra & Suniasih, 2021)

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi dari ilmu alam dan ilmu sosial. Melalui IPAS, siswa dikenalkan dengan berbagai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka secara terpadu. Materi IPAS dirancang untuk melatih siswa dalam berpikir logis, analitis, dan peduli terhadap lingkungan. Di kelas 3 Sekolah Dasar, siswa mulai diajak memahami konsep-konsep abstrak seperti daur hidup makhluk hidup, perubahan lingkungan, dan interaksi sosial. Oleh karena itu, media pembelajaran yang konkret sangat dibutuhkan agar siswa lebih mudah memahami materi tersebut.(Afifah dkk., 2022)

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih menghadapi banyak tantangan. Penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS cenderung rendah akibat minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks tanpa dukungan media visual yang cukup, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Selain itu, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah karena tidak mendapatkan visualisasi yang memadai.(Susanti dkk., 2024)

Permasalahan ini juga ditemukan secara spesifik di beberapa sekolah dasar, termasuk di SDN Layungsari 2. Penelitian oleh (Fitriyani dkk., 2024) menunjukkan bahwa siswa kelas 3 di sekolah tersebut mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya yang berkaitan dengan siklus hidup makhluk hidup. Hasil belajar siswa rendah, dan partisipasi dalam diskusi kelas juga tergolong pasif. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak akan strategi dan media

pembelajaran yang dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS.

Salah satu solusi alternatif yang telah terbukti efektif adalah penggunaan media diorama. Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang dapat menggambarkan situasi atau proses secara nyata dan menarik. Media ini memungkinkan siswa untuk mengamati, mengeksplorasi, dan memahami suatu peristiwa secara langsung melalui miniatur yang representatif. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa secara signifikan.(Azizah dkk., 2024). Oleh karena itu, untuk mengatasi tantangan pembelajaran IPAS di kelas 3 Sekolah Dasar, diperlukan pemanfaatan media diorama sebagai pendekatan inovatif yang mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media diorama dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 Sekolah Dasar. Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan, seperti rendahnya hasil belajar, minimnya keterlibatan aktif siswa, serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak, media diorama diharapkan mampu menjadi solusi yang konkret dan aplikatif. Dengan menyajikan materi secara visual dan menarik, diorama dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih dalam dan bermakna terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar mereka. Melalui pendekatan ini, proses pembelajaran IPAS diharapkan tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga menyenangkan, sehingga mampu mendorong peningkatan partisipasi siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **studi literatur** atau **library research** dengan mengkaji 10 artikel ilmiah. Sumber data berasal dari jurnal-jurnal ilmiah nasional yang diterbitkan dalam rentang tahun 2017–2024 dan dapat diakses secara terbuka. Fokus kajian adalah artikel yang secara eksplisit meneliti penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS atau IPA/IPS di Sekolah Dasar. Analisis dilakukan secara deskriptif-kualitatif terhadap temuan utama masing-masing studi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil studi literatur ini disajikan dalam tabel 1.3 berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran IPAS memberikan beberapa dampak positif, antara lain:

Tabel.1.3

NO	Peneliti (Tahun)	Hasil Penelitian	
		Sebelum	Sesudah
1	(Listiani & Susanti, 2024).	Sebelum menggunakan media diorama, mahasiswa menunjukkan berbagai tingkat pemahaman dan prestasi dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosia). Kelompok kontrol, yang tidak menggunakan media diorama, memiliki banyak siswa yang mendapat skor di bawah Kriteria Kelengkapan Minimum (KKM), menunjukkan pemahaman materi yang tidak memadai. Skor rata-rata untuk kelompok kontrol adalah 64,75, dengan beberapa siswa mendapat skor serendah 50, mencerminkan kebutuhan akan strategi pengajaran yang lebih efektif	Setelah diperkenalkannya media diorama, terjadi peningkatan yang signifikan dalam kinerja siswa. Kelompok eksperimen, yang terlibat dengan media diorama, mencapai skor rata-rata 83, jauh lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Skor tertinggi dalam kelompok eksperimen mencapai 95, sedangkan yang terendah adalah 60, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mendapat manfaat dari sifat interaktif diorama Analisis statistik mengkonfirmasi keefektifan media diorama, dengan hasil t-test menunjukkan Thitung (4.9604) lebih besar dari Ttabel (2.0244). Hal ini menyebabkan penolakan hipotesis nol (H0) dan penerimaan hipotesis alternatif (Ha), menunjukkan efek positif yang signifikan dari media diorama pada prestasi belajar

2	(Rosmawati & Nugraha, 2024).	Lingkungan belajar sebelum diperkenalkannya media diorama bersifat konvensional, sangat bergantung pada buku teks sains terintegrasi kelas lima (IPAS V). Pendekatan ini menghasilkan motivasi siswa dan hasil belajar yang rendah, sebagaimana dibuktikan oleh tingkat motivasi kelas kontrol, yang hanya 40% (kategori adil) pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 50% (kategori adil) pada pertemuan kedua	setelah diperkenalkannya media diorama, ada peningkatan yang signifikan dalam motivasi siswa di kelas eksperimen. Tingkat motivasi naik dari 77,5% (kategori sangat baik) pada pertemuan pertama menjadi 91,25% (kategori sangat baik) pada pertemuan kedua Hasil pembelajaran juga menunjukkan peningkatan yang nyata. Di kelas eksperimental, skor pra-tes rata-rata meningkat dari 30,4 menjadi 71 pada pasca-tes, menunjukkan peningkatan substansial dalam pengetahuan dengan N-gain 0,61, diklasifikasikan sebagai kategori menengah. Sebaliknya, skor pra-tes rata-rata kelas kontrol naik dari 32,14 menjadi 53,64, dengan N-gain 0,34, juga diklasifikasikan sebagai sedang
3	Hasanah, E. M., Kholidah, N. A., & Prayogo, M. S. (2024).	Sebelum diperkenalkannya media diorama, siswa memiliki pemahaman yang terbatas tentang konsep ekosistem. Metode pengajaran tradisional tidak secara efektif melibatkan siswa atau meningkatkan pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip ekologi yang kompleks. Kurangnya keterlibatan ini sering	Setelah penerapan media diorama, ada peningkatan yang mencolok dalam pemahaman siswa tentang prinsip-prinsip ekosistem. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama secara signifikan meningkatkan minat siswa dalam belajar dan pemahaman mereka tentang konsep yang diajarkan. Ini dikaitkan

		mengakibatkan minat dan motivasi yang rendah dalam belajar tentang ekosistem.	dengan sifat diorama yang menarik dan interaktif, yang membantu siswa memvisualisasikan dan memahami materi dengan lebih baik
4	(Pamela, 2024)	Sebelum penerapan media, siswa memiliki pengetahuan yang terbatas tentang siklus air. Ini diidentifikasi melalui penilaian awal yang mengungkapkan kesenjangan dalam pemahaman kognitif dan aspek non-kognitif seperti minat dan hobi. Banyak siswa menyatakan kesukaan menyanyi, yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran	Setelah pengenalan lagu dan diorama, ada peningkatan yang signifikan dalam pemahaman konseptual siswa tentang siklus air. Penggunaan media ini tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga memupuk keterlibatan aktif antara siswa dan guru. Temuan penelitian menunjukkan bahwa kombinasi lagu dan diorama membantu memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan interaktif ini mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengarah ke lingkungan belajar yang lebih efektif. Guru juga melaporkan hasil positif dari penggunaan media ini, mencatat bahwa mereka memfasilitasi pengalaman mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Ini menunjukkan bahwa integrasi media kreatif dapat menjadi strategi yang berharga dalam pendidikan sains dasar, terutama untuk topik

			kompleks seperti siklus air
5	(Husna dkk., 2024)	Sebelum penerapan model PBL dengan media diorama, hasil belajar rata-rata siswa pada siklus 1 adalah 72. Ini menunjukkan bahwa siswa memiliki pemahaman moderat tentang materi yang terkait dengan siklus hidup makhluk hidup.	Setelah diperkenalkannya media diorama dalam model PBL selama siklus 2, hasil pembelajaran rata-rata meningkat menjadi 83. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dengan materi.
6	(Nabila, 2024)	Sebelum penerapan model PBL dengan media diorama, siswa menunjukkan tingkat keterampilan berpikir kritis yang rendah. Ini terbukti dari hasil pretest, di mana skor rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 73, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata yang lebih rendah yaitu 62,5	Mengikuti penerapan model PBL dengan media diorama, ada peningkatan yang nyata dalam keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil posttest menunjukkan skor rata-rata 89,45 di kelas eksperimen, menunjukkan peningkatan yang signifikan dari skor pretest Analisis N-Gain lebih lanjut mendukung temuan ini, mengungkapkan tingkat perbaikan sedang dengan skor 0,616 untuk kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol hanya menunjukkan tingkat perbaikan yang rendah
7	(Sapitri dkk., 2021)	Sebelum diperkenalkannya media diorama, sangat bergantung pada metode pengajaran tradisional yang mungkin tidak melibatkan minat mereka atau meningkatkan pemahaman	Setelah Pengenalan media diorama secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dan menunjukkan bahwa media diorama sangat layak dan efektif untuk pembelajaran, karena memfasilitasi interaksi dan

			komunikasi yang lebih baik antara guru dan siswa
8	(Hafsah dkk., 2023)	Sebelum diterapkannya media diorama dalam pembelajaran, kondisi siswa kelas V SDN Bangunsari 01 menunjukkan hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran IPA, khususnya materi siklus air. Pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah konvensional tanpa media konkret pendukung. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak, merasa bosan, kurang antusias, serta cenderung pasif selama proses belajar. Rata-rata nilai klasikal hanya mencapai 61,88, yang menunjukkan belum tercapainya indikator keberhasilan pembelajaran.	Setelah penggunaan media diorama siklus air dalam proses pembelajaran, kondisi siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 73,75 dengan tingkat ketuntasan mencapai 75% . Selanjutnya, pada siklus II, seluruh siswa (100%) berhasil mencapai KKM dengan rata-rata nilai 85,63. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media diorama mampu membantu siswa memahami konsep siklus air secara konkret melalui visualisasi tiga dimensi
9	(Sihotang & Amelia, 2024)	Sebelum penggunaan media diorama, pembelajaran IPA di kelas V SDN 060912 Medan masih bersifat konvensional, terbatas pada penyampaian materi secara verbal menggunakan buku ajar ESPS IPAS dan metode tugas. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami konsep rantai makanan yang bersifat abstrak. Pada tahap ini, siswa belum	Setelah diimplementasikan media diorama rantai makanan dalam proses pembelajaran, terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Pada Siklus II, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan meningkat menjadi 25 siswa (78%), sedangkan 7 siswa (22%) masih belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan diorama

		<p>mencapai ketuntasan belajar secara maksimal. Hasil tes awal (Siklus I) menunjukkan bahwa dari 32 siswa, hanya 15 siswa (47%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 siswa (53%) belum tuntas.</p>	<p>membantu siswa memahami hubungan antar komponen rantai makanan secara visual dan konkret. Media ini tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mampu memfasilitasi pembelajaran aktif dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dapat mengaitkan teori dengan representasi nyata yang ditampilkan dalam diorama.</p>
10	(Hidayati dkk., 2017)	<p>bahwa kondisi awal siswa dalam mata pelajaran Ilmu Sosia ditandai dengan kurangnya keterlibatan dan pemahaman. Proses pembelajaran sering dianggap membosankan, terutama karena tidak adanya media yang efektif, yang mengarah pada hasil pembelajaran yang tidak memadai. Siswa terutama menghafal informasi daripada benar-benar memahami materi, yang berdampak negatif pada kinerja mereka dalam penilaian.</p>	<p>Setelah penerapan diorama media, hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil pembelajaran siswa. Analisis menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan media diorama berkinerja lebih baik daripada mereka yang tidak menggunakannya. Penggunaan media diorama tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang bahan ajar, yang mengarah pada peningkatan kinerja akademik dalam materi pelajaran.</p>

Pembahasan

Media Pembelajaran

Secara etimologis, istilah “*media*” memiliki akar kata dari bahasa Latin yaitu “*medius*”, yang secara harfiah diartikan sebagai "tengah", "perantara", atau "penghubung". Dalam konteks bahasa Arab, istilah media dipahami sebagai alat atau perantara yang berfungsi menyampaikan pesan dari pihak pengirim kepada pihak penerima. Oleh karena itu secara umum, media dipahami sebagai instrumen atau mekanisme yang berperan dalam menyampaikan informasi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik. (Nurrita, 2018)

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) menurut kutipan dari Basyaruddin, media mencakup berbagai jenis yang diaplikasikan untuk menyalurkan informasi. Sementara itu, Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra mengemukakan bahwa media pembelajaran mencakup semua hal, baik dalam bentuk perangkat material maupun non-material, yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mempermudah pendidik dalam menyampaikan konten pelajaran secara lebih efektif, sehingga sasaran pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa. Dengan demikian, media berperan penting dalam mendorong terjadinya proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. (Tafonao, 2018)

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai elemen penting dalam proses pendidikan untuk menunjang proses belajar mengajar. Melalui media, penyampaian materi oleh guru kepada siswa menjadi lebih bermakna dan berkesan. Selain itu, guru tidak terpaku pada satu metode saja, melainkan dapat memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut pendapat Wina Sanjaya, media dalam pembelajaran berperan dalam beberapa aspek yang menunjang efektivitas pembelajaran utama, yaitu:

1. Fungsi Komunikatif

Media berperan sebagai sarana komunikasi yang membantu kelancaran penyampaian materi, baik dari guru kepada siswa maupun sebaliknya, melalui penggunaan bahasa verbal secara efektif.

2. Fungsi motivasional

Media berperan dalam menumbuhkan antusiasme serta minat belajar peserta didik, sehingga mereka lebih antusias dalam memahami materi pelajaran.

3. Fungsi kebermaknaan

Media memungkinkan peserta didik memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna, tidak hanya berdasarkan penjelasan guru, tetapi juga melalui informasi aktual yang dapat dianalisis secara kritis.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Media memfasilitasi keseragaman pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, sehingga mengurangi perbedaan penafsiran terhadap informasi yang diterima.

5. Fungsi individualisasi

Mengingat setiap peserta didik memiliki latar belakang, kemampuan, dan cara belajar yang berbeda, media pembelajaran dapat disesuaikan untuk melayani kebutuhan belajar masing-masing individu secara loptimal.(Kaniawati dkk., 2023)

Media Diorama

Media diorama merupakan salah satu bentuk karya seni edukatif yang dirancang untuk merepresentasikan objek atau peristiwa dalam sebuah lingkungan buatan secara menyeluruh. Karakteristik utama dari diorama adalah penyajiannya dalam bentuk tiga dimensi dan dalam skala miniatur, sehingga memungkinkan visualisasi objek atau peristiwa secara lebih nyata namun tetap proporsional. Setiap komponen dalam diorama disusun secara detail dan sistematis untuk menciptakan gambaran lingkungan yang menyerupai kondisi sebenarnya. Dalam konteks pembelajaran, diorama berperan penting sebagai alat bantu visual yang tidak hanya memperjelas konsep-konsep abstrak, tetapi juga mendorong pengembangan kreativitas siswa. Melalui proses pembuatan dan pengamatan diorama, peserta didik terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman belajar yang bersifat kontekstual. Diorama sering dimanfaatkan untuk mengilustrasikan suatu peristiwa sejarah, proses ilmiah, atau fenomena sosial dan alam, yang dapat meningkatkan daya nalar serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.(Hasanah dkk., 2024).

Hal ini sejalan dengan temuan Sapitri dkk. (2021), yang menyatakan bahwa diorama adalah representasi miniatur tiga dimensi yang menggambarkan adegan atau fenomena kehidupan nyata. Media ini berfungsi sebagai bantuan visual yang sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap berbagai mata pelajaran, terutama dalam studi sosial. Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan kegiatan ekonomi, hubungan antara jenis pekerjaan, serta interaksi sosial yang kompleks, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih menyeluruh dan kontekstual.

Keunggulan dan kekurangan media diorama

Media diorama memiliki sejumlah keunggulan dan kekurangan yang perlu dianalisis secara komprehensif dalam penggunaannya di lingkungan Pembelajaran antara lain:

1. Keunggulan

- a) Penggunaan diorama dapat mengurangi kejenuhan siswa di dalam kelas. Visualisasi yang ditampilkan mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam mengungkapkan pengalaman atau pemandangan yang diamati.
- b) Meskipun berukuran kecil, diorama mampu menyajikan representasi visual dari suatu peristiwa atau objek secara nyata dan menyeluruh. Keunggulan ini memungkinkan peserta didik dalam menguasai materi secara lebih konkret dan komprehensif, karena media ini dapat ditelaah berdasarkan berbagai sudut pandang.
- c) Diorama efektif untuk menggambarkan peristiwa atau kondisi yang terjadi di suatu lokasi, baik dalam konteks sejarah, geografi, maupun fenomena alam.

Dengan demikian, media ini mampu menghidupkan suasana pembelajaran dan menekankan isi pesan melalui tampilan visual yang lebih ekspresif dibandingkan dengan maket. Selain itu, diorama dapat digunakan berulang kali, menggambarkan situasi nyata, serta menampilkan bagian dalam suatu objek yang sulit terlihat secara langsung. Keunggulan lainnya termasuk menambah nilai estetika di kelas, meningkatkan daya tarik visual, serta memotivasi peserta didik dalam mengembangkan pengalaman belajar yang lebih relevan dan mendalam

2. kekurangan

- a) Tahapan pembuatan media tersebut membutuhkan durasi yang cukup panjang dan memerlukan alokasi biaya yang cukup besar, terutama jika bahan yang digunakan harus dibeli secara khusus.
- b) Diorama menuntut tingkat kreativitas yang tinggi, baik dari guru maupun siswa, dalam hal perencanaan, desain, dan eksekusi agar hasilnya relevan dan menarik.
- c) Karena sifatnya yang bersifat fisik dan terbatas ruang, media ini kurang efektif untuk menjangkau jumlah peserta didik dalam skala besar secara sekaligus.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media diorama membutuhkan alat dan bahan yang lumayan banyak serta terkadang tidak mudah diperoleh. Namun, untuk mengatasi kendala biaya dan keterbatasan sumber daya, guru dan peserta didik dapat mengoptimalkan penggunaan material daur ulang yang layak pakai sebagai alternatif material. Dengan pendekatan kreatif dan kolaboratif, kendala tersebut dapat diatasi, sehingga media diorama tetap dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran. (Azzahra dkk., 2022)

Hasil Belajar

Menurut Purwanto hasil belajar diartikan sebagai bentuk perubahan perilaku yang muncul setelah siswa mengikuti proses belajar mengajar, yang selaras dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan

akademik, tetapi juga dari perubahan sikap dan tindakan siswa. Sementara itu, menurut Jumanta Hamdayama, hasil belajar merupakan proses transformasi diri siswa, yang ditandai dengan perubahan dari tidak mengetahui menjadi mengetahui, serta dari tidak mampu melakukan menjadi mampu melaksanakan suatu tindakan. Pandangan ini menekankan bahwa belajar adalah proses perubahan yang aktif dan fungsional (Azis & Sembiring, 2020).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Rosmawati dkk., 2024) menunjukkan bahwa sebelum penerapan media diorama, siswa menunjukkan motivasi dan hasil belajar yang rendah ketika diajarkan menggunakan metode konvensional. Namun setelah penggunaan media diorama, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa media diorama memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar dan capaian akademik siswa.

Efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar juga ditegaskan dalam penelitian oleh (Sihotang & Amelia, 2024). Mereka melaporkan bahwa sebelum media diorama digunakan, hanya 47% siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada Siklus I. Setelah penerapan media diorama secara lebih optimal pada Siklus II, persentase siswa yang tuntas meningkat menjadi 78%. Media ini terbukti mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak seperti rantai makanan. Selain itu, penggunaan diorama juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, memperkuat konsentrasi, serta menumbuhkan motivasi dan pemahaman konseptual yang lebih mendalam.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan media diorama terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas 3 Sekolah Dasar. Media ini membantu memvisualisasikan konsep abstrak secara konkret, meningkatkan motivasi, partisipasi aktif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Meskipun ada tantangan seperti keterbatasan waktu dan sumber daya, diorama tetap menjadi media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, guru disarankan untuk mengintegrasikan media diorama dalam pembelajaran, memanfaatkan bahan sederhana atau daur ulang, serta mendapatkan pelatihan yang memadai. Sekolah juga perlu mendukung dari sisi fasilitas dan kebijakan, dan penelitian lanjutan dianjurkan untuk menguji dampaknya secara langsung di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>
- Azis, H., & Sembiring, Y. S. (2020). Hubungan Kebiasaan Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa. *Jurnal Curere*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.36764/jc.v4i2.384>
- Azizah, U. N., Maruti, E. S., & Zahro, F. (2024). Penerapan Media Diosilir (Diorama Siklus Air) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 18(2), 340–348. <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22566>
- Azzahra, E., Fajar, N. N., & Rahmawati, Y. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Di Sekolah Dasar. *Prosiding Didaktis: Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 7(1), 1359–1372.
- Fitriyani, E., Budiana, S., & Nur'Azizah, H. (2024). Implementasi Media Diorama Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iii Di Sdn Layungsari 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 10(3), Article 3. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i3.4037>
- Hafsah, U. M., Soleh, D. R., & Dewi, Y. R. (2023). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Bangunsari 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 644–656.
- Hasanah, E. M., Kholidah, N. A., & Prayogo, M. S. (2024). Pengembangan Media Diorama Ekosistem Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mi Darul Falah Ajung Jember. *Al-Ashr : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), Article 1. <https://doi.org/10.56013/alashr.v9i1.2905>
- Hidayati, A. N., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1).
- Husna, F. N., Wahyuningtyas, D. T., & Astuti, R. D. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3 SD. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), Article 2.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Nabila, I. Y. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd: Intan Yumna Nabila, Suryanti. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(5). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/60925>

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Pamela, I. S. (2024). Implementasi Pembelajaran Siklus Air melalui Lagu dan Media Diorama dalam Peningkatan Pemahaman Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.2361>
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238–246. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Rosmawati, E., Indryani, Nugraha, U., & Sulistiyo, U. (2024). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Harmoni Dalam Ekosistem Mata Pelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar Negeri 153/X Harapan Makmur. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), Article 04. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20191>
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Sihotang, R., & Amelia, C. (2024). Penggunaan Media Diorama Rantai Makanan Pada Materi Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas V Sekolah Dasar 060912 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), Article 03. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.4002>
- Susanti, L., Listiani, I., & Kurniawati, R. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5(0), Article 0.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>