



Pengembangan Media Diorama Untuk Mengelola Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar

Lafaz Yoga Bintara, Sukarto, Ihwan

STKIP Hamzar, PGSD

Abstract

Received: 06 Maret 2026

Revised: 16 Maret 2026

Accepted: 28 Maret 2026

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa diorama tiga dimensi sebagai alat bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN 2 Pansor. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penilaian pada lampiran, skor maksimal adalah 40 dan skor yang diperoleh adalah 36 (Perhitungan: $(39 / 40) \times 100\% = 97\%$) dan Berdasarkan validasi hasil materi media diorama IPAS memperoleh nilai rata-rata sebesar 87.5%, yang dikategorikan sebagai layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Keywords: Media Diorama, Pembelajaran IPAS.

(*) Corresponding Author:

miyamuraizumi510@gmail.com,

kartosu731@gmail.com,

ihwan889@gmail.com

How to Cite: Bintara, L., Sukarto, S., & Ihwan, I. (2026). Pengembangan Media Diorama Untuk Mengelola Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 12(4.A), 251-254. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/13935>.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dalam kegiatan belajar mengajar agar lebih efektif dan efisien. Media ini berperan sebagai alat bantu yang mendukung guru dalam menjelaskan konsep-konsep, serta memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan (Arsyad, 2011: 21). Jenis media pembelajaran sangat beragam, mulai dari eperiti aplikasi pembelajaran, simulasi, dan perangkat lunak edukasi, dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar. Penggunaan berbagai jenis media ini memungkinkan penyampaian materi yang lebih variatif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap topik yang dipelajari seperti simulasi digital dan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan perkembangan teknologi, guru dapat memanfaatkan berbagai platform digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Susanti, 2020: 4-14).

(Desi, 2024 : 114 -115) Media diorama adalah alat pembelajaran tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan suatu situasi, peristiwa, atau konsep tertentu secara visual dan lebih nyata. Dengan menampilkan objek atau scene dalam bentuk miniatur, diorama membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diajarkan suatu adegan atau peristiwa secara nyata dalam bentuk miniatur. Kelebihan dari media diorama adalah kemampuannya dalam menyajikan gambaran visual yang konkret, meningkatkan

daya tarik serta pemahaman terhadap suatu materi, dan membantu meningkatkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

Diorama juga memiliki beberapa kekurangan, seperti membutuhkan waktu dan keterampilan dalam pembuatannya, keterbatasan dalam menjelaskan detail yang kompleks, serta rentan terhadap kerusakan jika tidak dirawat dengan baik. Diorama merupakan alat bantu visual yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep abstrak melalui representasi tiga dimensi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abdul (2023), menunjukkan bahwa pengembangan media Diorama memiliki keterkaitan yang erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran. Penggunaan metode Research and Development (R&D) level 1 dari Richey and Klein memastikan tahapan pengembangan yang sistematis, mulai dari identifikasi potensi dan masalah hingga validasi desain dan uji coba. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Diorama memiliki tingkat kelayakan tinggi, dengan penilaian sangat valid dari ahli materi, ahli media, serta respons positif dari pendidik dan peserta didik, yang menyatakan bahwa media ini menarik, mudah dipahami, dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil study pendahuluan tanggal 13 Februari 2025, di SDN 2 Pansor. Salah satu permasalahan utama yang ditemukan adalah proses pembelajaran di SDN 2 Pansor yang kurang ketersediaan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Meskipun metode ceramah masih sering digunakan, ada peluang untuk mengombinasikannya dengan metode yang lebih pariatif, Guru di sana juga cenderung menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis. Sehingga proses pembelajaran cenderung berjalan pasif, siswa terlihat kurang antusias dan kurang tertarik saat materi dijelaskan secara konvensional.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan papantulis seringkali membuat mereka kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa juga menambahkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang disertai media visual dan sesuatu yang bisa mereka sentuh yang membuat suasana kelas menjadi hidup dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil study pendahuluan sangat perlu untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Diorama untuk Mengelola Pembelajaran IPAS di SDN2 Pansor Tahun Ajaran 2025 (study pendahuluan tanggal 13 Februari 2025).

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang saya gunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Model yang akan digunakan yaitu adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Yudi Hari Rayanto, 2020 : 29). Model ini dipilih karena sistematis dan fleksibel dalam mengembangkan media pembelajaran. Tahapan model ADDIE meliputi Analysis (Analisis). Identifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi IPAS yang cocok untuk diorama. Uji coba terbatas dan penerapan di kelas dan Evaluation Analisis efektivitas media berdasarkan hasil uji coba :1) Tahap Analysis 2). Tahap Design,3) Tahap Development, 4) Tahap Implementation, dan 5). Tahap Evaluation.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian kelayakan produk Media Diorama untuk pembelajaran IPAS di SDN 2 Pansor meliputi :

1. Validasi Ahli Media Diorama.

Validasi ahli media diorama.meliputi: Kualitas Tampilan Visual, Kejelasan Bentuk dan Warna, Kepraktisan Penggunaan Media, Keterpaduan Teks dan Gambar, Menarik Perhatian Siswa. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, media diorama terbukti memiliki daya tarik visual yang tinggi. Desain warna yang cerah, bentuk tiga dimensi yang nyata, serta penyajian elemen-elemen dalam urutan yang logis membuat siswa tertarik sejak awal pembelajaran. berikut adalah hasil validasi oleh ahli media:

Tabel: 01. Hasil Validasi Ahli

No	Aspek yang di Nilai	Sekor Maksimal	Sekor yang Diperoleh
1	Kualitas tampilan visual	8	8
2	Kejelasan bentuk dan warna	8	7
3	Kepraktisan penggunaan media	8	8
4	Keterpaduan teks dan gambar	8	8
5	Menarik perhatian siswa	8	8
Total		40	39

Validasi media dilakukan oleh satu orang ahli media yang menilai 5 aspek kelayakan media dengan skala 1 sampai 4. Berdasarkan hasil penilaian pada lampiran, skor maksimal adalah 40 dan skor yang diperoleh adalah 36.(Perhitungan: $(39 / 40) \times 100\% = 97\%$).

2. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi oleh Ahli Materi meliputi: Kesesuaian Isi Materi dengan Kurikulum IPAS, Kejelasan Penyampaian Materi, Kesesuaian Bahasa yang Digunakan dan Kesesuaian Materi dengan Tingkat Pemahaman Siswa. Berikut adalah hasil validasi ahli materi.

Tabel: 02 Hasil Validasi Yang Diperoleh Dari Ahli Materi

No	Aspek yang di Nilai	Sekor Maksimal	Sekor yang Diperoleh
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum	8	7
2	Kejelasan penyampaian materi	8	7

3	Kesesuaian bahasa dengan tingkat siswa	8	7
4	Kesesuaian materi dengan tingkat pemahaman siswa	8	7
Total		40	35

Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media diorama IPAS memperoleh nilai rata-rata sebesar 87.5%, yang dikategorikan sebagai layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Secara umum, materi yang disajikan telah sesuai dengan kurikulum dan memenuhi prinsip dasar ilmu pengetahuan yang berlaku.

KESIMPULAN

Validasi media dilakukan oleh satu orang ahli media yang menilai 5 aspek kelayakan media dengan skala 1 sampai 4. Berdasarkan hasil penilaian pada lampiran, skor maksimal adalah 40 dan skor yang diperoleh adalah 36 (**Perhitungan: $(39 / 40) \times 100\% = 97\%$**) dan Berdasarkan validasi hasil materi media diorama IPAS memperoleh nilai rata-rata sebesar **87.5%**, yang dikategorikan sebagai layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, M. (2023). *Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran Interaktif*. Bandung: CV. Wacana Edukatif.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Desi, K. (2024). *Media Visual dalam Pembelajaran IPAS*. Surabaya: Unesa Press.
- Fitriya, R. (2021). *Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sari, T. K. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat*. Skripsi tidak diterbitkan. Universitas Lampung.