

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI  
BELAJAR DI SDN 35 AMPENAN**

Nurhidayatul Maulida<sup>1</sup>, Asrin<sup>2</sup>, Muhammad Sobri<sup>3</sup>  
(PGSD FKIP Universitas Mataram)  
Alamat e-mail : nurhidayatulmaulida15@gmail.com

**ABSTRACT**

*Indonesian is a compulsory subject in the 2013 Curriculum. However, most of the problems students face is getting bored when receiving Indonesian language material because there is no learning medium. This research aims to produce a diorama learning media product that contains Indonesian language material and of course has been tested its validity and effectiveness in improving student learning motivation. The research was carried out using the type of approach and research (R & D) with the ADDIE model, the data collection method used is the interview and lift consisting of the media expert and material expert validation lift as well as the lift given to the pupils. Data analysis techniques use quantitative descriptive analysis techniques. The subjects in this study are students of SDN 35 Ampenan V class. The object of his research was a diorama. The results of the study showed that the diorama of the media expert scored 92% which means the media is very valid or worthy of use without revision, the qualification of the material expert was 91%, and the average result of elevation of student learning motivation was 79% which meant that the Diorama qualified and effectively improved the motivation of students to learn.*

*Keywords: Diorama, Indonesian, Learning Motivation*

**ABSTRAK**

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib dalam Kurikulum 2013. Namun, kebanyakan masalah yang dihadapi siswa ialah merasa bosan saat menerima materi bahasa Indonesia karena tidak ada media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa diorama yang memuat materi Bahasa Indonesia dan tentunya telah diuji kelayakan dan efektifitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan menggunakan desain penelitian R&D (Research and Development) dengan model ADDIE, metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket yang terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket yang diberikan kepada peserta didik. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Subyek dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V SDN 35 Ampenan. Sedangkan obyek penelitiannya adalah diorama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diorama dari ahli media

mendapat skor sebesar 92% yang berarti media sangat valid atau layak digunakan tanpa revisi, kelayakan dari ahli materi sebesar 91%, serta hasil rata-rata angket motivasi belajar siswa sebesar 79% yang berarti diorama layak dan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia, Diorama, Motivasi Belajar

### **A. Pendahuluan**

Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran wajib dalam Kurikulum 2013 dimana mata pelajaran ini mengedepankan materi berbasis teks Mintowati (2017). Bahasa Indonesia berperan penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dasar khususnya Sekolah Dasar (SD) yaitu mempercepat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia merupakan sarana berpikir untuk menumbuhkan cara berpikir yang logis, sistematis, dan kritis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sangat berkaitan dengan pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra ada dua jenis, yang pertama ialah apresiasi sastra dan yang kedua ekspresi sastra. Apresiasi sastra ialah kegiatan mendengar atau membaca suatu karya kemudian dipahami, dirasakan, dan mengimajinasikan isi yang ada di dalamnya. Sedangkan ekspresi sastra yaitu kegiatan suatu karya sastra dengan menuangkan pikiran, perasaan, dan imajinasi

menggunakan ragam bahasa tulis maupun lisan. Terdapat 4 (empat) aspek keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak/mendengarkan (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skills), keterampilan membaca (reading skills), dan keterampilan menulis (writing skills) (Yaashinta Ismilasari, 2013).

Keterampilan berbahasa tersebut sangat penting diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun dari keempat macam keterampilan berbahasa tersebut, terdapat satu keterampilan berbahasa yang dirasa cukup sulit untuk diajarkan, yaitu keterampilan menulis. Untuk melatih kemampuan menulis itu sendiri tidak bisa timbul dengan sendirinya, diperlukan pembinaan dan latihan yang intensif. Selain itu, juga harus memperhatikan minat dan potensi yang dimiliki oleh siswa. Selanjutnya guru harus mampu memilih bahan ajar yang tepat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran menulis. Namun pada

kenyataannya, guru biasanya memilih bahan ajar atau materi yang tidak disesuaikan dengan taraf perkembangan dan kemampuan siswa, serta guru biasanya tidak menggunakan media dalam proses pembelajarannya sehingga tidak ada sesuatu yang dapat membuat siswa tertarik dalam melakukan proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menulis ide pokok bacaan.

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran tercapai dengan lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran yang menarik, akan membuat siswa lebih berminat dengan pembelajaran tersebut. Sebaliknya, apabila media pembelajarannya biasa saja atau monoton akan membuat siswa kurang berminat dan daya tarik siswa berkurang. sebagaimana yang diungkapkan oleh Nurul Sapitri, dkk (2021) dalam penelitian yang dilakukan bahwasanya permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran adalah tidak tertariknya siswa memperhatikan guru ketika menjelaskan sehingga menyebabkan

rasa mengantuk dan bosan, maka diperlukan media dalam proses pembelajaran, sehingga dengan bantuan media bisa menjadi peran penting baik bagi guru maupun untuk siswa, dan menarik perhatian siswa ketika pembelajaran berlangsung. Ermiana,dkk (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa media yang baik seharusnya mampu digunakan secara aktif oleh dua pihak (guru dan siswa) atau bersifat interaktif. Asrin, dkk. (2023) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, sejalan dengan materi yang diajarkan, menjadi solusi yang efektif untuk mendorong partisipasi siswa, meningkatkan minat mereka dalam belajar, dan membangun motivasi mereka dalam memahami materi pelajaran.

Motivasi belajar siswa adalah suatu hal yang dapat mendorong keinginan dan kesediaan siswa untuk senantiasa belajar tanpa rasa bosan, mengantuk maupun keterpaksaan, Asrin (2022). Lebih lanjut, Istiningsih (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa motivasi belajar dapat diartikan sebagai kekuatan pendorong bagi siswa dalam belajar.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 35 Ampenan, menunjukkan bahwa pada saat muatan pelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan, kefokusannya siswa mengikuti pembelajaran masih kurang, pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih kurang, guru kelas V SDN 35 Ampenan juga mengatakan bahwa di SD tersebut, khususnya kelas V belum pernah adanya penggunaan media pembelajaran saat muatan pelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan.

Berkaitan dengan itu, maka dicoba pengaplikasian media diorama ini dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis ide pokok bacaan kelas V di SDN 35 Ampenan. Media diorama adalah media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (2013) berpendapat bahwa Diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Prastowo (2019) juga mengatakan bahwa diorama adalah

sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya. Peneliti akan membuat media diorama sederhana secara manual dengan menggunakan bahan-bahan seperti Styrofoam, kertas origami, crayon, cat air, dan bahan-bahan lainnya yang dapat mendukung pembuatan media diorama ini. Diorama yang dibuat akan memuat materi tentang gerak kupu-kupu secara menarik dengan menghadirkan beberapa bentuk-bentuk menarik untuk mempermudah pemahaman siswa, seperti bentuk kupu-kupu, bunga, dll.

## **B. Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Teknik penelitian dan pengembangan adalah pendekatan

penelitian yang menciptakan suatu produk dalam bidang tertentu yang spesifik dan memiliki efektifitas (Budiyono, 2017:9). Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) dimana ADDIE merupakan singkatan dari analysis, design, development, implementation, and evaluation. Secara spesifik, model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi: 1) Analisis (analysis), 2) desain (design), 3) pengembangan (development), 4) implementasi (implementation), dan 5) evaluasi (evaluation). Penelitian ini dilakukan di SDN 35 Ampenan (Jln. Sultan Salahudin No. 1 Tanjung Karang, Kecamatan Sekarbela, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat). Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 35 Ampenan. Sedangkan objek penelitian ini adalah media diorama. Adapun rencana waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif yang diperoleh yaitu dari deskripsi

hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dan membuat kesimpulan secara umum. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian oleh validator ahli materi dan ahli media, serta angket motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah wawancara dan angket.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media diorama yang bermuatan pelajaran bahasa Indonesia materi organ gerak hewan (gerak kupu-kupu) yang tentunya telah melalui uji kelayakan dari ahli media dan ahli materi. Gambar diorama dapat dilihat pada gambar 1 berikut.

**Gambar 1. Media Diorama**



Setelah melewati tahap pengembangan dan validasi dari validator ahli materi dan ahli media, diorama yang telah dikembangkan selanjutnya diimplementasikan

langsung ke peserta didik. Setelah tahap implementasi dilakukan, maka didapatkan rata-rata skor hasil angket motivasi belajar yang diisi oleh peserta didik yang dipaparkan dalam tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Skor Hasil Angket Peserta Didik**

Total skor per siswa	48	39	50	40	46	41	47	53	44	48	41
Persentase	86%	70%	90%	71%	82%	73%	84%	95%	79%	85%	73%
Rata-rata total	79%										

Tabel 1 di atas adalah data skor angket masing-masing siswa. Tabel tersebut adalah tabel setengah dari jumlah siswa dalam satu kelas, pada tabel di atas menunjukkan jumlah total skor yang didapat berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa, terdapat juga persentase dan rata-rata total skor yang diraih dari jawaban angket keseluruhan siswa yang ditulis dalam persentase (%). Adapun rata-rata total skor siswa dalam satu kelas ialah sejumlah 79%. Jika melihat dari kriteria kevalidan menurut Damopoli & Nunaki (2016), maka diorama yang dikembangkan ini masuk dalam kriteria baik dan layak untuk digunakan dan juga tentunya mampu memotivasi siswa khususnya dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Dari pemaparan data hasil penelitian di atas, maka media diorama dikatakan layak dengan jumlah persentase 92%. Beberapa alasan mengapa diorama ini dikatakan layak ialah karena:

Pertama, media menarik perhatian siswa. Diorama ini dikatakan layak dan masuk dalam kriteria valid karena memenuhi indikator penilaian menarik perhatian siswa. Diorama ini menarik perhatian siswa karena pemilihan warna dan juga bentuk-bentuk hiasan yang menarik bagi siswa karena peneliti memang telah merancang agar bagaimana diorama ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik perhatian siswa karena media diorama ini termasuk kedalam jenis media visual, sebagaimana yang diungkapkan oleh Sahuni et al. (2020) bahwasanya media visual cukup berpengaruh terhadap siswa.

Kedua, bentuk media proporsional, alasan kedua mengapa diorama ini dikatakan layak digunakan ialah karena bentuknya yang proporsional dan tidak terlalu berlebihan serta sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas, karena bentuknya yang proporsional menyebabkan diorama ini tergolong

mudah dalam penggunaannya. Nurhayati (2018) mengatakan bahwa tips dan trik dalam pemilihan media seperti, pendidik harus menyesuaikan antara jenis media dengan materi kurikulum, memilih media yang harganya relatif tidak mahal, adanya perangkat keras di sekolah untuk menyeimbangi buku pelajaran serta memiliki kemudahan dalam penggunaannya.

Ketiga, ukuran media proporsional, jika dilihat dari segi ukuran, diorama yang peneliti kembangkan ini memanglah proporsional dan tidak melebihi batas wajar untuk ukuran media pembelajaran, karena untuk pemilihan styrofoam yang peneliti gunakan juga sudah dipertimbangkan apakah sekiranya ukuran tersebut layak diimplementasikan sebagai media pembelajaran di kelas atau tidak, karena ukurannya yang proporsional menyebabkan diorama ini luwes digunakan. Fauziyah (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa media yang ia kembangkan dengan ukuran yang proporsional dapat dengan luwes digunakan dalam artian dapat digunakan oleh peserta didik kapan dan dimana saja.

Keempat, faktor yang menyebabkan diorama ini dikatakan layak juga karena media diorama ini mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pada dasarnya, penggunaan media dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Magdalena, dkk (2021) bahwasanya adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar.

Terakhir, alasan diorama ini dikatakan layak ialah karena diorama ini mampu memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan materi yang terdapat dalam diorama ini jelas dan memberikan kesan yang mendalam untuk siswa. Pada dasarnya, salah satu manfaat media pembelajaran ialah membantu guru dan siswa komunikasi dua arah secara aktif. Jika tidak ada media, guru mungkin cenderung akan berbicara banyak kepada siswa. Istiqlal (2018) mengatakan bahwa materi yang terdapat dalam diorama ini juga jelas dan memberikan kesan mendalam untuk siswa, sebagaimana yang diungkapkan oleh Iswandari (dalam Rahmawati, dkk. 2021) bahwa

salah satu manfaat diorama yaitu memberikan kesan yang mendalam pada suatu materi yang akan dibuat.

Selanjutnya, terkait dengan efektifitas diorama dalam meningkatkan motivasi belajar ialah terlihat dari rata-rata skor yang didapatkan dari angket motivasi belajar yang diisi siswa yang mana jika dipersentasekan mendapat rata-rata skor sebesar 79%. Adapun penjabaran mengapa diorama ini dikatakan efektif meningkatkan motivasi belajar ialah karena:

Pertama, diorama mampu membuat siswa mengerjakan tugas dengan giat, setelah diorama diimplementasikan di kelas. Respon siswa begitu positif karena saat diberikan tugas yang berkaitan dengan materi menentukan ide pokok dalam pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik mengerjakannya dengan begitu giat. Hal ini menandakan bahwa diorama efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Badriah A., dkk (2023) dalam penelitiannya mendapatkan hasil serupa dimana saat mengembangkan media diorama bermuatan pelajaran IPS, ia mendapati bahwa siswa yang semula mengerjakan tugas dengan tidak

maksimal, ketika diimplementasikan penggunaan diorama saat proses pembelajaran, siswa-siswa tersebut mengerjakannya dengan giat dan maksimal.

Kedua diorama membantu siswa untuk tidak bergantung pada teman saat mengerjakan tugas, setelah diaplikasikannya diorama ini dalam kelas. Peneliti melihat respon siswa saat mengerjakan tugas yang diberikan, dimana siswa begitu mandiri dan mampu mengerjakan tugas tanpa bergantung pada jawaban teman. Fadillah (2018) juga pernah melakukan penelitian serupa dimana dalam angket yang diberikan kepada peserta didik, ia mencantumkan pernyataan bahwa media yang ia kembangkan memungkinkan peserta didik mampu belajar mandiri di rumah/sekolah/dimana saja peserta didik itu berada tanpa bergantung pada teman, skor yang didapatkan pun cukup tinggi.

Ketiga, faktor yang menyebabkan diorama dikatakan efektif meningkatkan motivasi belajar siswa ialah bahwa diorama menciptakan semangat belajar siswa saat mengerjakan tugas, indikator terpenting untuk melihat keefektifan



diorama dalam meningkatkan motivasi belajar salah satunya ialah sejauh mana siswa memiliki minat dan semangat dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Putra (2021) dalam hasil penelitiannya mengemukakan bahwa pengimplementasian diorama di kelas sangat berpengaruh terhadap peningkatan semangat belajar siswa khususnya saat mengerjakan tugas.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diorama yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Diorama yang mencakup muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas V ini dinyatakan sangat valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi yang mendapatkan hasil validasi sebesar 92% dari ahli media dan 91% dari ahli materi.
2. Diorama yang mencakup muatan pelajaran bahasa Indonesia kelas V ini dinyatakan efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada muatan pelajaran bahasa Indonesia setelah mendapat penilaian dari peserta didik dengan rata-rata 79%.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Andi Prastowo. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Badriah, A., Ilamawati, F. I., & Laila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Analisis Peran Ekonomi Dalam Kehidupan Sosial Siswa Kelas V SDN Mrican 1 (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Budiyono, Saputro, M. P. 2017. Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi. Aswaja Perindo.
- Fadillah, Ahmad. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika*. 2(1), <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Fauziyah, I. N., Natadiwijaya, I. F., & Subkhi, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Biopuzzle Pada Pembelajaran Biologi Materi Daur Nitrogen Kelas X MIPA SMA/MA. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Sains* (pp. 62-74).
- Handini, A., Ermiana, I., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Se-Gugus I Kecamatan Narmada. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*,

- 7(1), 163-169. <https://10.29303/jipp.v7i1.412>
- Ismilasari, Yaashinta dkk. 2013. "Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 1 No.2
- I Magdalena dkk. 2021. " Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SDN Bojong 3 Tangerang". *Jurnal Pendidikan dan Sains*. Vol 3 No.2.
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media. Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media*. Jakarta: Kencana,
- Maryati, R. (2017). *Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo*. *Bapala*, 4(1), 5.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). *Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238-246. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Putri, E. N., Asrin, A., & Nurmawanti, I. (2023). *Media Koin Bermuatan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Pada Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2022-2027.
- 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), 1589-1598. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Saputri, R. M., Asrin, A., & Ilhamdi, M. L. (2022). *Hubungan Kreativitas Mengajar Guru dengan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus V Mataram Tahun Ajaran 2020/2021*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 197-203. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.435>
- Yusuf, N. I., Karma, I. N., & Istiningsih, S. (2023). *Pengaruh Sarana dan Prasarana Belajar Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 7 Ampenan Kota Mataram*. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 56-64. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v15i1.2605>