

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA KELAS IV SDS IT NURUL IKHWAN**

Aulia Putri¹, Muhammad Noer Fadlan²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muslim Nusantara
Al-Washliyah, Medan Indonesia

Email: ¹ auliaputri@umnaw.ac.id , ² muhammadnoerfadlan@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop diorama-based instructional media on the topic "My Indonesia is Rich in Culture" to enhance the learning motivation of fourth-grade students at SDS IT Nurul Ikhwan. The research was conducted due to the low learning motivation among students, which was caused by the use of basic teaching methods such as lectures and the lack of media utilization in the learning process. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of the study were 20 fourth-grade students, with the involvement of subject matter experts and media experts for validation. The validation results showed that the media was highly feasible, with a score of 90% from the subject expert and 87.5% from the media expert. The teacher's response reached 92%, and the students' response was 89%. The average student motivation score increased from 66.55 to 85.15 after using the media, showing an improvement of 27.98%. This increase occurred across all motivational aspects based on Maslow's theory. The diorama-based learning media proved to be effective in presenting cultural content in a visual, engaging, and enjoyable way, and significantly improved students' learning motivation.

Keywords: Learning Media, Diorama, Learning Motivation, My Indonesia is Rich in Culture, IPAS.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDS IT NURUL IKHWAN. Penelitian dilakukan karena rendahnya motivasi belajar siswa akibat penggunaan metode pembelajaran sederhana seperti ceramah dan kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE, meliputi lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas IV, serta melibatkan ahli materi dan ahli media untuk validasi. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan dengan skor 90% (ahli materi) dan 87,5% (ahli media). Respon guru mencapai 92% dan siswa 89%. Skor rata-rata motivasi belajar siswa meningkat dari 66,55 menjadi 85,15 setelah menggunakan

media, atau naik sebesar 27,98%. Peningkatan terjadi pada seluruh aspek motivasi berdasarkan teori Maslow. Media pembelajaran diorama terbukti efektif dalam menyajikan materi budaya secara visual, menarik, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Diorama, Motivasi Belajar, Indonesiaku Kaya Budaya, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki fungsi strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul, baik dari segi kapasitas intelektual maupun integritas moral. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang dilaksanakan secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Pada jenjang pendidikan dasar, urgensi pengembangan pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik dan kebutuhan perkembangan anak menjadi semakin penting. Proses pembelajaran pada tahap ini sebaiknya dirancang agar mampu merangsang rasa ingin tahu, membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, serta

mengedepankan pendekatan yang kreatif dan interaktif. Dalam konteks ini, pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat inovatif, relevan, dan kontekstual menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta menunjang pencapaian tujuan pendidikan secara holistik.

Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional, khususnya pada tema IPAS seperti Indonesiaku Kaya Budaya. Guru cenderung menyampaikan materi secara verbal melalui ceramah dan LKS, yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Padahal, materi ini sangat

penting karena memuat nilai-nilai kebangsaan dan pelestarian budaya yang seharusnya ditanamkan sejak dini. Berdasarkan hasil observasi awal di SDS IT Nurul Ikhwan, diketahui bahwa siswa kelas IV mengalami kesulitan dalam memahami materi ini

karena penyajiannya yang abstrak dan tidak menarik. Kurangnya media visual yang mendukung pemahaman budaya membuat pembelajaran menjadi membosankan dan tidak bermakna bagi siswa. Hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV dan observasi terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar dan minimnya keterlibatan aktif siswa menjadi tantangan utama yang perlu diatasi dalam pembelajaran tersebut.

Masalah ini menunjukkan bahwa dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang lebih inovatif dan tepat sasaran. Urgensi penelitian ini adalah menghadirkan solusi konkret terhadap rendahnya motivasi belajar siswa dalam memahami budaya Indonesia. Generasi muda harus dikenalkan dengan keberagaman budaya sejak dini agar memiliki rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap identitas bangsanya.

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menyampaikan materi dengan cara yang konkret, visual, dan menyenangkan. Untuk menjawab kebutuhan ini, penelitian ini tidak hanya menawarkan media pembelajaran berupa diorama, tetapi

juga mengintegrasikannya dengan pendekatan pembelajaran yang lebih aktif, yakni metode Problem Based Learning (PBL). Metode PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama dalam kelompok, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Diorama dipilih sebagai media utama karena mampu menyajikan representasi visual tiga dimensi dari suatu objek atau peristiwa secara nyata. Media ini sangat cocok untuk menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dan realitas siswa. Diorama memberikan pengalaman belajar yang konkret, yang memungkinkan siswa untuk mengamati, mengeksplorasi, dan mendiskusikan secara langsung objek budaya yang ditampilkan. Kelebihan ini menjadi sangat relevan bagi siswa sekolah dasar yang memiliki gaya belajar dominan visual dan kinestetik. Dengan dipadukan bersama metode PBL, siswa tidak hanya diajak melihat atau mendengar, tetapi juga ditantang untuk memecahkan masalah berbasis situasi nyata yang ditampilkan dalam diorama. Hal ini akan meningkatkan keterlibatan aktif, mendorong kerja sama tim, serta membangun

keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Selain dari segi media dan metode, penelitian ini juga memiliki keunggulan dibandingkan penelitian sebelumnya. Beberapa studi terdahulu memang telah menggunakan diorama dalam pembelajaran, namun sebagian besar berfokus pada mata pelajaran IPA dengan pendekatan pasif dan berorientasi pada transfer informasi.

Penelitian ini berbeda karena mengembangkan media diorama yang dipadukan dengan pendekatan Problem Based Learning dalam konteks IPAS tema Indonesiaku Kaya Budaya. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan budaya secara visual, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami nilai-nilai budaya melalui eksplorasi, diskusi, dan pemecahan masalah. Dengan begitu, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif membangun pemahamannya sendiri terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Dengan mempertimbangkan latar belakang tersebut, penggunaan diorama sebagai media pembelajaran yang didukung oleh metode Problem Based Learning merupakan langkah

yang tepat. Kolaborasi antara media visual yang konkret dengan pendekatan pembelajaran yang aktif diyakini dapat mengatasi masalah motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperkuat pemahaman terhadap materi budaya secara mendalam. Media ini tidak hanya menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga menjadi sarana eksplorasi aktif siswa dalam mengenal kekayaan budaya bangsanya.

Berdasarkan paparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran di tingkat SD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas IV dengan menggunakan media pembelajaran diorama. Oleh karena itu, peneliti mengambil penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDS IT Nurul Ikhwan".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan research and development (R&D). Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang akan

digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang dapat menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien selama proses pembelajaran. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Diorama.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

Penelitian ini menggunakan Model ADDIE karena tahapan-tahapan yang jelas dan pemaparan proses pengembangan secara sistematis dan detail. Dengan pendekatan yang sistematis, model pengembangan ADDIE menjadi alat yang sangat membantu dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini meliputi beberapa pihak yang memiliki keahlian dan peran strategis dalam menilai serta menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu: a) Validator Ahli Materi → Dosen dari UMN Al-Washliyah yang memiliki keahlian dan bertanggung jawab di bidang IPAS sesuai materi pembelajaran; b) Validator Ahli Media → Dosen dari

UMN Al-Washliyah yang memiliki kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran dan berperan dalam menilai kualitas serta efektivitas media diorama; c) Siswa Kelas IV SDS IT Nurul Ikhwan → Peserta uji coba yang terlibat langsung dalam penggunaan media diorama, memberikan umpan balik terkait pemahaman dan pengalaman belajar mereka.

Pemilihan subjek penelitian ini dilakukan dengan mempertimbangkan keahlian dan relevansi mereka dalam mengevaluasi media pembelajaran, sehingga hasil penelitian dapat lebih objektif dan bermanfaat bagi proses pembelajaran.

Objek dalam Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran diorama dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya." Media ini dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDS IT Nurul Ikhwan, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna.

Intrumen pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, pembagian angket/kuesioner dan dokumentasi

Uji Kevalidatan Media Pembelajaran

Bertujuan agar media yang dikembangkan benar-benar layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Jawaban angket validitas oleh ahli materi dianalisis menggunakan skala Likert. Guna mengetahui tingkat kevalidan produk yang dikembangkan, maka data kualitatif yang diperoleh dapat dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x}$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum X_i$: Jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Adapun pedoman dalam menentukan pengambilan keputusan guna memperbaiki media yang dikembangkan dengan menggunakan kualifikasi penilaian berdasarkan Skala Likert berikut ini:

Tabel 1. Kualifikasi Kevalidan Berdasarkan Skala Likert

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik	Sangat Valid/Sangat layak/Tidak Perlu Revisi
66% - 79%	Baik	Valid/Layak/Tidak Perlu Revisi
56% - 65%	Cukup	Cukup Valid/Cukup

	Baik	Layak/Perlu Revisi
40% - 55%	Kurang Baik	Kurang Valid/Tidak Layak/Direvisi
0% - 39%	Sangat Kurang Baik	Sangat Tidak Valid/Sangat Tidak Layak/Direvisi

Uji Kepraktisan Media Pembelajaran

Hasil penilaian kepraktisan kepada siswa dilakukan menggunakan skala likert. Perolehan skor dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x}$$

Keterangan:

P : Presentase kelayakan

$\sum X_i$: Jumlah keseluruhan jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum X$: Jumlah keseluruhan skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Selanjutnya, perolehan nilai disesuaikan dengan kriteria kepraktisan bahan ajar sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Kepraktisan Media Pembelajaran

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Kriteria
81%-100%	Sangat baik	Sangat praktis/ tidak perlu direvisi
61%-80%	Baik	Praktis/ tidak perlu direvisi
41%-60%	Cukup baik	Cukup praktis/ perlu direvisi
21%-40%	Kurang baik	Kurang praktis/ perlu direvisi
0%-20%	Sangat Kurang baik	Sangat tidak praktis/ perlu direvisi

Uji Keefektifan Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Diorama dikatakan efektif apabila hasil analisis belajar siswa berhasil mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengacu pada model *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SDS IT Nurul Ikhwan. Proses penelitian dilaksanakan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setelah media dikembangkan dan divalidasi, dilakukan uji coba kepada 20 orang siswa sebagai responden. Dalam tahap implementasi ini, digunakan angket motivasi belajar yang disebarakan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah siswa menggunakan media pembelajaran diorama, untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket respon siswa guna

mengetahui sejauh mana media diorama diterima dan dinilai efektif oleh peserta didik.

Hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran menunjukkan bahwa secara umum motivasi belajar mereka berada pada kategori sedang ke rendah. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata skor total yang diperoleh sebanyak 50,80 dari skor maksimal 100. Dari 20 siswa, skor terendah adalah 47 dan skor tertinggi adalah 56. Angka-angka ini mengindikasikan bahwa sebelum diberi perlakuan, sebagian besar siswa menunjukkan kurangnya semangat, antusiasme, dan rasa ingin tahu dalam mempelajari materi budaya Indonesia. Hal ini diduga karena pembelajaran sebelumnya masih didominasi oleh metode ceramah dan materi ajar yang bersifat abstrak, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi pembelajaran yang bersifat kultural dan kontekstual.

Setelah siswa diberi perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran tema Indonesiaku Kaya Budaya, terjadi peningkatan yang signifikan pada skor motivasi belajar

mereka. Rata-rata skor total angket sesudah penggunaan media meningkat menjadi 92,35, dengan skor tertinggi mencapai 97 dan skor terendah 89. Setiap siswa menunjukkan peningkatan skor dibandingkan sebelum penggunaan media. Misalnya, responden 1 meningkat dari 47 menjadi 92, responden 2 dari 53 menjadi 91, dan responden 4 dari 51 menjadi 95. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama dapat memfasilitasi siswa untuk belajar secara visual dan konkret, membuat materi budaya menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Peningkatan motivasi juga didukung oleh keterlibatan aktif siswa dalam eksplorasi unsur budaya melalui model Problem Based Learning yang digunakan secara terpadu dalam proses pembelajaran.

D. Pembahasan

Hasil Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap analisis merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, permasalahan pembelajaran, dan

karakteristik siswa serta guru sebagai pengguna media. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru kelas IV SDS IT Nurul Ikhwan serta pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran tema Indonesiaku Kaya Budaya. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan LKS, tanpa dukungan media visual yang konkret. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, terutama karena sifatnya yang abstrak dan tidak kontekstual. Karakteristik peserta didik yang diamati juga menjadi dasar dalam perumusan kebutuhan media. Siswa kelas IV umumnya berada pada tahap operasional konkret.

Hasil Tahap Desain (*design*)

Tahap desain merupakan fase penting dalam pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk merancang dan menyusun komponen media secara sistematis, baik dari segi isi, bentuk, maupun tampilannya. Pada penelitian ini, tahap desain dimulai dengan penentuan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP)

dan Tujuan Pembelajaran (TP) dari tema 9 “Indonesiaku Kaya Budaya” pada kurikulum merdeka untuk kelas IV SD. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah agar siswa mampu mengenal dan menghargai keberagaman budaya bangsa Indonesia melalui representasi rumah adat, pakaian tradisional, dan senjata khas daerah. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dirancang secara kontekstual dan visual untuk mengakomodasi capaian tersebut.

Dalam proses desain, peneliti menentukan bentuk media pembelajaran yang paling sesuai dengan karakteristik materi dan gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis sebelumnya yang menunjukkan bahwa siswa memiliki kecenderungan belajar secara visual dan kinestetik, maka dipilihlah diorama tiga dimensi sebagai bentuk media utama. Desain awal media mencakup sketsa tampilan diorama yang terdiri dari representasi miniatur budaya dari sepuluh wilayah di Indonesia. Wilayah-wilayah ini dipilih berdasarkan keanekaragaman budaya yang mencakup wilayah barat, tengah, dan timur Indonesia, antara lain Sumatera Utara, Yogyakarta,

Jawa Barat, Jawa Timur, NTB, NTT, Sulawesi Selatan, Sulawesi Utara, Kalimantan Timur, dan Papua. Tiap representasi budaya dilengkapi dengan miniatur rumah adat, pakaian tradisional, dan senjata khas daerah. Penataan elemen dilakukan dengan memperhatikan keseimbangan visual dan kesinambungan antarwilayah, sehingga tampilan media menjadi menarik, proporsional, dan komunikatif.

Hasil Tahap Pengembangan (development)

Tahap pengembangan merupakan lanjutan dari tahap desain yang berfokus pada realisasi atau pembuatan produk media pembelajaran berdasarkan spesifikasi desain yang telah dirumuskan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti mulai mengkonversi seluruh rancangan menjadi bentuk nyata berupa media pembelajaran diorama tiga dimensi yang mencerminkan keberagaman budaya Indonesia.

Setelah dilakukan pengembangan media pembelajaran, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh 1 validator ahli materi pembelajaran IPAS sekolah dasar. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran

yang dikembangkan sesuai dengan saran ahli. Validator dari ahli materi yaitu Ibu Beta Rapita Silalahi, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil validasi dan revisi ahli materi yaitu sebagai berikut

Validasi dan Revisi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh ahli materi yaitu Ibu Beta Rapita Silalahi, S.Pd., M.Pd. Ahli materi memberikan penilaian terhadap isi materi. Hasil penilaian aspek materi dapat dilihat dalam sebagai berikut.

Tabel 3. Penilaian Angket Validasi Ahli Materi Tahap I

Jumlah total maksimum	75
Jumlah skor total yang diperoleh	51
Presentase	68%
Tingkat presentase	66% - 79%
Kriteria	Baik

Penilaian tersebut merupakan hasil evaluasi terhadap aspek isi atau materi oleh ahli materi terhadap media pembelajaran yang menggunakan diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan hasil validasi pertama, diperoleh persentase skor sebesar 68% yang termasuk dalam kategori baik. Adapun perbaikan setelah dilakukan revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Penilaian Angket Validasi Ahli Materi Tahap II

Jumlah total maksimum	75
Jumlah skor total yang diperoleh	65
Presentase	86,66%

Tingkat presentase	80% - 100%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil validasi pertama, diperoleh persentase skor sebesar 86,66% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Validasi dan Revisi Ahli Media

Pengembangan tidak hanya berorientasi pada tampilan media, tetapi juga pada fungsi pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya Indonesia. Validator dari ahli media yaitu bapak Ahmad Landong S.Pd., M.Pd. Adapun hasil validasi dan revisi ahli media yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Penilaian Angket Validasi Ahli Media Tahap I

Jumlah total maksimum	75
Jumlah skor total yang diperoleh	24
Presentase	32%
Tingkat presentase	0% - 39%
Kriteria	Sangat Kurang Baik

Penilaian tersebut merupakan hasil evaluasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran yang menggunakan diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan hasil validasi pertama, diperoleh persentase skor sebesar 32% yang termasuk dalam kategori sangat kurang baik. Adapun perbaikan setelah

Jumlah total maksimum	75
Jumlah skor total yang diperoleh	71 319
Presentase	94%
Tingkat presentase	80% - 100%
Kriteria	Sangat Baik

Jumlah total maksimum	75
Jumlah skor total yang diperoleh	54
Presentase	72%
Tingkat presentase	66% - 79%
Kriteria	Baik

dilakukan revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Penilaian Angket Validasi Ahli Media Tahap II

Penilaian tersebut merupakan hasil evaluasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran yang menggunakan diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan hasil validasi kedua, diperoleh persentase skor sebesar 52% yang termasuk dalam kategori kurang baik. Adapun perbaikan setelah dilakukan revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Penilaian Angket Validasi Ahli Media Tahap III

Jumlah total maksimum	75
Jumlah skor total yang diperoleh	39
Presentase	52%
Tingkat presentase	40% - 55%
Kriteria	Kurang Baik

Penilaian tersebut merupakan hasil evaluasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran yang menggunakan diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan hasil validasi ketiga, diperoleh persentase skor sebesar 72% yang termasuk dalam kategori baik. Adapun perbaikan setelah dilakukan revisi adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Penilaian Angket Validasi Ahli

Media Tahap IV

Penilaian tersebut merupakan hasil evaluasi oleh ahli media terhadap media pembelajaran yang menggunakan diorama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Berdasarkan hasil validasi keempat, diperoleh persentase skor sebesar 94% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil Tahap Implementasi (implementation)

Tahap implementasi merupakan fase di mana media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan diterapkan secara langsung di dalam proses pembelajaran untuk melihat bagaimana efektivitas dan kepraktisannya digunakan oleh guru dan siswa. Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba kepada 20 siswa kelas IV SDS IT NURUL IKHWAN dalam pembelajaran tema 9 "Indonesiaku Kaya Budaya" pada mata pelajaran IPAS.

Hasil Respon Siswa

Pelaksanaan implementasi dilakukan dengan pendekatan Model Problem Based Learning (PBL) yang dirancang dalam skenario pembelajaran terstruktur. Berikut hasil uji coba espon siswa setelah penerapan media:

Tabel 8. Hasil Respon Siswa

Jumlah Skor Maksimum	1.000
Jumlah Skor yang Diperoleh	893
Persentase	89,03 %
Tingkat Persentase	81%-100%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket dari 20 siswa, diperoleh total skor sebesar 893. Media Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Diorama dengan pendekatan model *Problem Based Learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya memperoleh persentase kelayakan sebesar 89%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Respon Guru

Hasil penilaian respon guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan disajikan sebagai berikut.

Tabel 9. Hasil Respon Siswa

Jumlah total maksimum	75
Jumlah skor total yang diperoleh	73
Persentase	97,33%
Tingkat persentase	81%-100%
Kriteria	Sangat Baik

Hasil penilaian respon guru pada media pembelajaran diorama dengan model *problem based learning* pada materi Indonesia Kaya Budaya memperoleh nilai dengan

presentase 97,33% dengan kriteria sangat praktis. Untuk mengukur efektivitas implementasi, peneliti melakukan pengumpulan data melalui angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media serta angket respon siswa terhadap media. Hasil angket menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa secara signifikan, dari skor rata-rata **50,80** sebelum perlakuan menjadi **92,35** setelah penggunaan media. Selain itu, skor angket respon siswa juga sangat tinggi, dengan rata-rata **92,70** dari 100, yang menunjukkan bahwa media ini diterima sangat baik oleh peserta didik. Hal ini mengindikasikan bahwa implementasi media diorama dalam proses pembelajaran tidak hanya mampu meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Tabel 10. Hasil Penilaian Angket Motivasi (Sebelum Menggunakan Media)

Jumlah Skor Maksimum	2.500
Jumlah Skor yang Diperoleh	1.191
Persentase	47,64%
Tingkat Persentase	41% - 60%
Kriteria	Cukup Baik

Berdasarkan hasil penilaian motivasi siswa sebelum menggunakan media pembelajaran

diorama memperoleh nilai dengan presentase 47,64% dengan kriteria cukup baik.

Tabel 11. Hasil Penilaian Angket Motivasi (Sesudah Menggunakan Media)

Jumlah Skor Maksimum	2.500
Jumlah Skor yang Diperoleh	2.301
Persentase	92,04%
Tingkat Persentase	81%-100%
Kriteria	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket dari 20 siswa, diperoleh total skor sebesar 2.301. Media Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Diorama dengan pendekatan model *Problem Based Learning* pada materi Indonesiaku kaya budaya memperoleh persentase kelayakan sebesar 92,04%, yang menunjukkan bahwa media tersebut sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran

Hasil Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk menilai kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan produk yang dikembangkan berdasarkan data empiris yang diperoleh selama proses implementasi.

Salah satu instrumen utama dalam tahap evaluasi sumatif adalah angket motivasi belajar siswa, yang disebarkan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa. Rata-rata skor motivasi siswa sebelum menggunakan media adalah 50,80, sedangkan setelah menggunakan media meningkat menjadi 92,35. Ini berarti terjadi kenaikan rata-rata sebesar 41,55 poin. Kenaikan ini tidak hanya bersifat kuantitatif, tetapi juga mencerminkan perubahan sikap dan perilaku siswa terhadap proses pembelajaran. Siswa yang sebelumnya kurang aktif dan cenderung pasif dalam menerima materi, mulai menunjukkan rasa ingin tahu, semangat berdiskusi, dan keinginan untuk mengeksplorasi informasi budaya yang disajikan dalam media diorama.

Selain itu, untuk memperkuat hasil evaluasi, peneliti juga menggunakan angket respon siswa yang dirancang untuk mengukur dua aspek utama: pemahaman materi dan kemudahan penggunaan media. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata skor respon siswa adalah 92,70,

yang berada dalam kategori sangat baik. Hampir seluruh siswa menyatakan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi pelajaran. Aspek visual dan konkret dari diorama membuat siswa lebih mudah menghubungkan informasi yang disampaikan dengan representasi nyata. Tidak hanya itu, siswa juga menyatakan bahwa mereka merasa lebih senang dan termotivasi untuk belajar karena media memberikan pengalaman baru yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan model pengembangan ADDIE, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama berhasil dikembangkan secara sistematis untuk mendukung proses belajar mengajar pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SDS IT Nurul Ikhwan. Media ini dirancang dalam bentuk tiga dimensi yang menampilkan keberagaman budaya dari berbagai daerah di Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian tradisional, dan senjata khas masing-masing daerah. Proses pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan kebutuhan siswa dan karakteristik materi IPAS berbasis

Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran kontekstual dan menyenangkan. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Selama implementasi media diorama dalam proses pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi, keterlibatan aktif, serta rasa ingin tahu yang meningkat terhadap materi budaya Indonesia. Guru juga memberikan respon yang positif terhadap penggunaan media ini karena dapat membantu dalam menyampaikan materi yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Evaluasi terhadap penggunaan media juga menunjukkan bahwa media ini dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang pada akhirnya berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Selain keberhasilan dalam pengembangan media, penelitian ini juga membuktikan bahwa media pembelajaran diorama efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, terdapat peningkatan signifikan pada semua aspek motivasi belajar siswa, yang meliputi kebutuhan fisiologis, rasa aman,

kebutuhan sosial, kebutuhan penghargaan, dan aktualisasi diri. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media konkret seperti diorama mampu merangsang minat belajar siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya melihat dan mendengar, tetapi juga terlibat secara aktif melalui eksplorasi dan diskusi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara teknis dan substansi materi, tetapi juga berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan interaktif sangat dibutuhkan dalam menunjang proses pembelajaran tematik di sekolah dasar, khususnya untuk materi budaya yang menuntut pemahaman yang kontekstual dan aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, O. F. R., & Istianah, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA RASI (DIORAMA SIKLUS AIR) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak. *Jpgsd*, 10, 1629–1639.
- Arenita. (2020). Alat bantu smash bola voli ini dibuat di Mekanik las untuk pembuatan rangka , Penelitian ini dilaksanakan di kota jambi, 3.2. 24–39.
- Iryani, K. D. (2019). Pengaruh Role Stress dan Burnout Terhadap Efektivitas Kinerja Auditor Internal (Studi Empiris Pada Inspektorat Kabupaten Bandung). Skripsi (S1), Perpustakaan FEB Unpas, 71–111.
<http://repository.unpas.ac.id/42769/0Ahttp://repository.unpas.ac.id/42769/5/8>. BAB II %28FIX%29.pdf
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Bintang Sutabaya, 1–129.
- Mayasari, N. johar A. (2023). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Vol. 14, Issue 5).
- MR, H. (2022). Metodologi Penelitian: Metodologi penelitian Skripsi. Rake Sarasin, 3, 51.
- 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.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- 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/jpfkip.v10i6.8556>
- M. Y. Hendrik, F. S. Tanggur, R. L. Nahak. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres

- Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*. 2(2) 115-129.
- S. Rahman. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 289-302.
- Y. Fernando, P. Andriani, H. Syam. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*. 2(3) 61-68.
- Kristanto, Andi. (2017). *Media Pembelajaran*. Surabaya.
- Dwi Putra, I. K., & 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>
- Sapitri, N., Guslinda, & Zufriady. (2021). Pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Amanda, O. F. R., & Istianah, F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA RASI (DIORAMA SIKLUS AIR) PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI SIKLUS AIR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak. *Jpgsd*, 10, 1629–1639.
- Dwi, D. F., & Siregar, H. (2018). Pelatihan Pembuatan Lks Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning. 3. <https://lens.org/178-581-328-598-813>
- Fadlan, M. N. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Dribbling Bola Basket. *Jurnal Ilmiah Sport Coaching and Education*, 3(1), 102–109. <https://doi.org/10.21009/jsce.03110>
- Hasugian, G. S. L., Novita Sari, D., Ramadhani, R., Burlianda, B., & Gloria Sinaga, M. (2024). Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Dan Self Confidence Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Di SMA Negeri 1 Tanjung Morawa. *Journal on Education*, 6(4), 19756–19767. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5993>
- Helpita, L. (2023). Implementasi Problem Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Miskawih: Journal of Science Education*, 2(2), 197–216. <https://doi.org/10.56436/mijose.v2i2.273>
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.
- Ilham, I., Pujiarti, T., Ramadhan, S., & Wulan, W. (2024). Analisis Kesulitan Siswa dalam Pembelajaran IPAS di SDN 27 Dompu. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(3), 919–929. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i3.603>

- Landong, A., Sembiring, M. P., Safika, N., & Nurjannah, S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Menggunakan Model RME Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 804–814. <https://doi.org/10.47467/jdi.v6i1.4182>
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Mayasari, N. johar A. (2023). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa (Vol. 14, Issue 5).
- Muslim Nusantara Al Washliyah, U. (2022). Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Media Pembelajaran Geometri Berbantuan Software Autograph. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 673–682. <https://irje.org/index.php/irje>
- Ndraha, M. V., & Juwita, P. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Tema 7 Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas III Di Sekolah Dasar 105332 Sei Blumai Tanjung Morawa. *JIP: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(9), 7765–7770.
- Pada, L., Bangun, M., Kelas, D., & Sd, I. I. I. (2024). 1, 2 1,2. 09.
- Panjaitan, D. J., Sipuhutar, T. S., & Putri, A. F. (2023). Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Digital. 7(2). <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v>
- 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. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Putri, S., Purba, M., Sari, D. N., Juwita, P., & Siregar, S. (2025). PENERAPAN PENDEKATAN CULTURALLY RESPONSIVE TEACHING (CRT) DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SD N . 060931 MEDAN. 6(3), 3294–3302.
- Rahayu, F. siti. (2020). Pengembangan media pembelajaran diorama. *Range Management and Agroforestry*, 4(1), 1–15. <http://dx.doi.org/10.1016/j.asw.2013.04.001>
http://journals.cambridge.org/abstract_S0140525X00005756
<http://www.br-ie.org/pub/index.php/rbie/article/view/1293>
<http://www-psych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Edmedia99.html>
- 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/jpfkip.v10i6.8556>
- Sidamanik, K. E. C., & Simalungun, K. A. B. (2018). Kata Kunci: Motivasi Belajar, Lomba Cerdas Cermat (LCC), PKM. Lcc.

- Tiara, V., Ninawati, Liska, F., Alya, R., & Barella, Y. (2024). Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata. *Sosial: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 121–128.
<https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024a). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
<https://doi.org/10.59246/alfhris.v2i3.843>