

STUDI KASUS SDN SUNGAI MIAI 4 BANJARMASIN: IMPLEMENTASI MEDIA DIORAMA LETAK WILAYAH DALAM PEMBELAJARAN IPAS

Aldy Ferdiyansyah¹ Ainun Nafisah² Nurul Erisa³ Eka Sari Pera Ayu⁴ Muhammad
Alviannor⁵

¹⁻⁵PGSD FKIP Universitas Lambung Mangkurat
Alamat e-mail : aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the limited use of concrete and interactive learning media in IPAS (Natural and Social Sciences) instruction, which has led to low student understanding of the concept of administrative region levels in grade 3. Therefore, this study aims to examine the implementation of concrete media in the form of a territorial diorama at SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. The research uses a qualitative descriptive approach with a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings show that the diorama media effectively enhances student engagement and comprehension by providing a concrete and contextual visualization of regional structures from the neighborhood (RT) level up to the provincial level. Students became more enthusiastic, actively engaged in discussions, and were able to explain the concepts more accurately. Challenges identified include space limitations and the maintenance of physical media. Nonetheless, the diorama proved to be an effective solution for meaningful IPAS learning, especially for lower-grade students who require concrete approaches suited to their cognitive development stage

Keyword: learning media, diorama, IPAS, elementary school, case study

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif dalam pembelajaran IPAS, yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa kelas 3 terhadap konsep tingkatan wilayah administratif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji problematika terkait media pembelajaran di kelas serta implementasi media diorama letak wilayah di SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SD. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat masalah berkaitan dengan media pembelajaran yang masih konvensional dan belum interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil implementasi media diorama mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa karena menyajikan visualisasi nyata dan

kontekstual mengenai struktur wilayah dari tingkat RT hingga provinsi. Siswa menjadi lebih antusias, aktif berdiskusi, dan mampu menjelaskan konsep secara lebih tepat. Media diorama berkontribusi sebagai solusi pembelajaran IPAS yang bermakna, khususnya di kelas rendah yang memerlukan pendekatan konkret sesuai tahap perkembangan kognitif anak.

Kata Kunci: media pembelajaran, diorama, IPAS, sekolah dasar, studi kasus

A. Pendahuluan

Media pembelajaran berperan krusial dalam menunjang proses pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar. Lebih dari sekadar alat bantu, media menjadi sarana penting untuk menyampaikan informasi dan memperkuat interaksi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media yang tepat memudahkan dalam penyajian materi yang menarik, mudah dipahami, dan konkret karena mampu merangsang berbagai indera (Ferdiansyah et al., 2022). Penggunaan Media yang relevan dengan konteks serta karakteristik siswa terbukti meningkatkan semangat, partisipasi aktif, dan pemahaman peserta didik, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang bermakna (Utomo, 2023). Pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, efisien bermakna, menyenangkan, dan meningkatkan

capaian belajar dan partisipasi peserta didik di pembelajaran sekolah dasar (Nisya Frasetia et al., 2024; Puspitarini & Hanif, 2019).

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik (Nurhayati et al., 2024). Jika dirancang dengan tepat, media dapat meningkatkan semangat belajar, kreativitas, dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Media seperti buku besar, gambar, dan kalender cerita terbukti efektif dalam meningkatkan literasi (Muthi et al., 2023). Selain membantu guru menyampaikan materi secara efisien, media juga mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran diferensiatif. Oleh karena itu, pengembangan media yang kontekstual dan sesuai karakteristik siswa menjadi kunci pembelajaran yang bermakna (Cahyaningtias & Ridwan, 2021). Oleh

karena itu, pembelajaran yang bermakna juga adaptif dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta sesuai dengan karakteristik siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan mengenai penggunaan media dalam pembelajaran IPAS di salah satu SD Kota Banjarmasin mengungkap beberapa kendala terkait penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran terbatas pada diagram lingkaran berlapis untuk menggambarkan tingkatan wilayah untuk mata pelajaran IPAS. Media tersebut belum mampu memberikan visualisasi yang jelas mengenai karakteristik tiap wilayah. Wali kelas menyatakan bahwa sebagian siswa masih kesulitan memahami materi dengan media tersebut. Selain itu, keterbatasan sarana digital hanya tersedia dua unit LCD dan proyektor yang digunakan bergantian membatasi penggunaan media digital yang lebih interaktif. Peserta didik juga mengungkapkan preferensi terhadap media visual dan dinamis, seperti gambar dan video, yang dinilai lebih membantu mereka dalam memahami konsep yang diajarkan.

Keterbatasan media pembelajaran mengurangi visualisasi dan interaktivitas, sehingga menghambat pemahaman peserta didik (Ali et al., 2024). Penggunaan media visual terbukti signifikan dalam meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi belajar, khususnya di sekolah dasar (Iksan, 2024). Akan tetapi, pembelajaran IPAS di kelas 3 di SD tempat penelitian ini masih terkendala karena media diagram lingkaran berlapis kurang mampu memperjelas perbedaan wilayah dan aktivitas di dalamnya. Akibatnya, peserta didik kesulitan memahami konsep, diperparah oleh minimnya penggunaan media interaktif oleh guru (Argiarta et al., 2024). Kurangnya interaktivitas juga menghambat pengembangan keterampilan penting seperti berpikir kritis, kerja sama, dan pemecahan masalah. Masalah lain mengenai media pembelajaran dalam pembelajaran di SD antara lain

Hal tersebut menjadi salah satu alasan diperlukannya solusi inovatif berupa media pembelajaran visual dan interaktif, seperti diorama wilayah bersekat, yang membantu siswa memvisualisasikan perbedaan wilayah secara nyata dan interaktif

(Ningrum et al., 2024). Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui pembelajaran kontekstual yang mendukung pemahaman konsep secara menyeluruh. Media diorama memiliki kelebihan karena mampu menampilkan miniatur yang menyerupai kondisi sebenarnya, sehingga memberikan pengalaman visual yang lebih nyata dan mendalam dibandingkan dengan media dua dimensi biasa. (Sefhira et al., 2025). Media diorama juga mampu menjembatani dan memperjelas konsep-konsep tersebut secara visual dan interaktif (Haryanti et al., 2025).

Penelitian ini penting untuk dilakukan karena untuk mengidentifikasi permasalahan terkait media pembelajaran di tempat penelitian sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik. Konsep abstrak dapat disajikan melalui media diorama secara visual (Hariri & Wibowo, 2025). Selain itu, media diorama merupakan sarana pembelajaran yang memiliki potensi besar namun belum dimanfaatkan secara maksimal, padahal mampu menampilkan miniatur yang menyerupai keadaan

nyata dan memberikan pengalaman visual yang lebih hidup serta mendalam dibandingkan media dua dimensi konvensional. (Sefhira et al., 2025). Selain itu, penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa media diorama interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sya'diah et al., 2024).

Media konkret pada penelitian ini berupa diorama wilayah dengan sekat-sekat dikembangkan sebagai solusi untuk membantu peserta didik memahami tingkatan wilayah administratif, yaitu RT, RW, kecamatan, kabupaten, dan provinsi. Diorama ini dirancang dengan membagi wilayah ke dalam beberapa sekat atau lapisan, sehingga peserta didik dapat dengan jelas melihat perbedaan dan hubungan antar wilayah tersebut (Bali & Zahroh, 2023). Penggunaan media ini merespons kelemahan media sebelumnya, seperti diagram lingkaran berlapis, yang meskipun bersifat visual, masih membuat beberapa peserta didik kesulitan membedakan tingkatan wilayah tanpa penjelasan tambahan dari guru. Melalui pendekatan konkret melalui diorama, peserta didik tidak hanya melihat perbedaan wilayah secara

visual, tetapi juga dapat melakukan eksplorasi dan diskusi interaktif untuk memperkuat pemahaman mereka (Sapitri et al., 2021). Media ini sangat cocok digunakan di kelas rendah, seperti kelas 3 SD, karena mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih nyata dan kontekstual, meskipun dalam kondisi sarana digital yang terbatas.

Media konkret seperti diorama wilayah dengan sekat-sekat memiliki banyak kelebihan yang sangat mendukung pembelajaran IPAS, khususnya materi tingkatan wilayah administratif seperti RT, RW, kecamatan, kabupaten, dan provinsi (Suhana & Wardani, 2022). Diorama ini dirancang secara visual dan fisik dengan sekat yang jelas dan susunan sistematis sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep abstrak sekaligus memungkinkan penggunaan berulang (Sapitri et al., 2021). Media ini mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pengamatan, sentuhan, dan diskusi interaktif sangat efektif di kelas rendah terutama saat keterbatasan sarana digital seperti LCD dan proyektor membatasi penggunaan media digital (Evitasari & Aulia, 2022). Selain itu, diorama meningkatkan rasa ingin tahu

serta kesadaran siswa terhadap lingkungan sekitar dengan menumbuhkan pemikiran kritis dan pemahaman konkret antarwilayah (Indrawati & Purnamasari, 2024). Penggunaan media menarik ini juga menumbuhkan minat belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Penerapan diorama atau miniatur dalam pembelajaran membantu memvisualisasikan konsep kompleks, meningkatkan keterlibatan siswa dengan objek nyata, memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman, serta mendorong kreativitas dan kolaborasi sehingga tidak hanya memperjelas konsep tetapi juga memperkaya pengalaman belajar secara menyeluruh (Elsa Manora, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan diorama tidak hanya memperjelas konsep, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara menyeluruh.

Penelitian mengenai penggunaan media konkret dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar telah banyak dilakukan sebelumnya, terutama pada bentuk media seperti gambar, peta, dan miniatur (Evitasari & Aulia, 2022). Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum

secara spesifik mengembangkan media konkret yang menampilkan struktur wilayah secara berjenjang dan kontekstual, seperti RT, RW, kecamatan, kabupaten, dan provinsi dalam bentuk diorama bersekat. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media konkret berupa diorama wilayah bersekat yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih visual, nyata, dan kontekstual bagi peserta didik. Media ini berperan sebagai alat bantu visual sekaligus sarana interaktif yang mendorong peserta didik untuk memahami perbedaan tingkatan wilayah secara langsung, sehingga meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan relevansi materi dalam kehidupan sehari-hari (Hidayatullah et al., 2025).

Minat dan motivasi belajar siswa akan meningkat secara positif dengan menggunakan media yang relevan dengan materi pembelajaran (Ulwiyah et al., 2023). Oleh karena itu, pengembangan media diorama wilayah bersekat diharapkan dapat menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan terkait

penggunaan media diorama wilayah dan menganalisis implementasi penggunaan media diorama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bagi peserta didik kelas 3 di SDN Sungai Miai 4. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami tingkatan wilayah seperti RT, RW, kecamatan, kabupaten, hingga provinsi secara visual dan nyata, melalui bentuk diorama yang memiliki sekat-sekat sebagai representasi tiap tingkatan. Pendekatan kontekstual dalam penggunaan media ini diharapkan mampu mengaitkan materi IPAS dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga keterlibatan dan minat belajar mereka.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus yang bertujuan untuk menelaah secara mendalam pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas III SDN Sungai Miai 4. Berdasarkan pendapat Creswell (2018), studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang mengkaji secara intens suatu fenomena yang

dapat berupa program, kegiatan, peristiwa, proses, maupun individu. Pendekatan ini dipilih karena dianggap paling tepat untuk menggambarkan secara komprehensif dinamika pembelajaran yang melibatkan penggunaan media diorama.

Kegiatan penelitian dilaksanakan di SDN Sungai Miai 4, dengan subjek penelitian meliputi guru serta peserta didik kelas III yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, dengan dasar pemilihan lokasi karena rendahnya pemanfaatan media diorama dalam kegiatan belajar serta masih ditemukannya kesulitan siswa dalam memahami konsep yang berdampak pada capaian hasil belajar. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data mengenai pendekatan, model, media, asesmen, dan modul pembelajaran, sementara observasi digunakan untuk melihat langsung pelaksanaan pembelajaran serta interaksi antara guru dan siswa. Adapun dokumentasi, seperti hasil karya peserta didik, LKPD, dan foto

kegiatan, dimanfaatkan sebagai data pelengkap.

Analisis data menggunakan teknik triangulasi sumber yang dilakukan dengan membandingkan hasil informasi dari guru dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik digunakan untuk mengonfirmasi data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian berfokus pada problematika penggunaan media dan implementasi media diorama.

Problematika Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPS

Berdasarkan pada observasi pertama, pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas 3 SDN Sungai Miai 4, ditemukan beberapa kendala yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran. Hasil observasi langsung, guru cenderung hanya mengandalkan satu jenis media, yaitu diagram lingkaran berlapis, untuk menyampaikan materi mengenai tingkatan wilayah administratif, seperti RT, RW, kelurahan, kecamatan, hingga kabupaten. Media ini dimaksudkan untuk menggambarkan

tingkatan antar wilayah berdasarkan fungsi ruang, namun penyajian yang statis dan visualisasi yang terbatas membuat siswa kesulitan memahami secara konkret perbedaan karakteristik antar wilayah tersebut.

Kondisi ruang kelas juga menunjukkan keterbatasan dalam penyediaan sarana pendukung media pembelajaran. Hanya tersedia satu unit LCD proyektor yang harus digunakan secara bergantian oleh beberapa kelas, sehingga pembelajaran yang menggunakan media digital seperti video atau presentasi interaktif menjadi jarang dilakukan. Selain itu, tidak ditemukan media alternatif lain seperti peta tematik, gambar ilustratif, atau alat peraga berbasis benda nyata yang dapat membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman mereka sehari-hari. Selama proses pembelajaran berlangsung, sebagian siswa tampak kurang aktif dan menunjukkan ekspresi kebingungan ketika diminta menjelaskan atau memberikan contoh tingkatan wilayah. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang digunakan belum sepenuhnya mampu menjembatani penyampaian konsep abstrak secara efektif kepada

siswa yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas 3 SDN Sungai Miai 4 mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran yang sangat terbatas. Media utama yang digunakan oleh guru adalah diagram lingkaran berlapis yang digambar di papan tulis, yang menggambarkan tingkatan wilayah administratif seperti RT, RW, kelurahan, kecamatan, kabupaten, hingga provinsi. Meskipun media tersebut dimaksudkan untuk membantu visualisasi konsep, kenyataannya masih banyak peserta didik yang tampak kebingungan dan tidak mampu menjelaskan kembali perbedaan antarwilayah. Beberapa siswa terlihat pasif dan tidak menunjukkan antusiasme selama pembelajaran berlangsung. Guru tampak berusaha menjelaskan dengan cara verbal tanpa bantuan media tambahan yang dapat memperjelas materi secara visual dan konkret. Selain itu, kondisi kelas juga menunjukkan minimnya penggunaan alat peraga maupun media visual lainnya. Tidak ditemukan media cetak,

video, atau alat bantu konkret yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran. Keterbatasan fasilitas seperti LCD proyektor dan komputer menjadi kendala utama yang membuat pembelajaran cenderung monoton dan kurang interaktif. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas 3 SDN Sungai Miai 4 masih mengalami kendala besar dalam penggunaan media pembelajaran yang memadai. Minimnya alat peraga konkret dan terbatasnya akses terhadap media digital menyebabkan proses belajar cenderung monoton dan tidak memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Dukungan terhadap temuan observasi juga diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas dan beberapa peserta didik. Wali kelas 3 mengungkapkan bahwa selama ini pembelajaran IPAS belum banyak menggunakan media yang bervariasi. Guru menyatakan,
“Kami hanya bisa memanfaatkan media seadanya. Diagram lingkaran memang membantu, tapi belum cukup efektif karena banyak siswa yang masih bingung membedakan RW dengan kelurahan.” (Wali Kelas 3)

Guru juga menambahkan bahwa keterbatasan perangkat digital di sekolah menyebabkan guru kesulitan menyajikan materi dengan media yang lebih menarik dan interaktif.

“LCD dan proyektor hanya tersedia dua unit, digunakan secara bergiliran. Jadi kami sering hanya menggunakan papan tulis dan buku cetak.” (Wali Kelas 3)

Wawancara dengan beberapa siswa kelas 3 juga mengungkapkan bahwa mereka lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan gambar, video, dan alat peraga nyata. Seorang siswa menyatakan,
“Kalau cuma lihat lingkaran di papan, saya bingung. lebih menyenangkan lihat gambar atau video, atau pegang langsung.” (Siswa A)

Pernyataan serupa diungkapkan oleh siswa lainnya yang merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan tanpa didukung media yang menarik. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat ditegaskan bahwa baik guru maupun peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif. Minimnya variasi media menjadi salah satu penyebab utama rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi

IPAS, terutama pada konsep yang bersifat abstrak.

Implementasi Media Diorama Letak Wilayah

Media Diorama Letak Wilayah merupakan sebuah inovasi media pembelajaran berbentuk miniatur tiga dimensi yang dirancang untuk memperlihatkan struktur wilayah administratif dari tingkat paling dasar hingga tingkat provinsi. Media ini menampilkan representasi nyata dari susunan wilayah mulai dari Rukun Tetangga (RT), Rukun Warga (RW), kelurahan, kecamatan, hingga kabupaten. Media ini dinamakan diorama karena media ini menyajikan tampilan visual yang utuh dalam bentuk ruang yang dapat diamati dari berbagai sisi, memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih konkret dan kontekstual terhadap konsep wilayah. Media ini dikembangkan khusus untuk membantu siswa sekolah dasar terutama kelas 3, dalam memahami pembagian wilayah yang umumnya masih bersifat abstrak bagi mereka.



Gambar 1 Diorama Letak Wilayah



Gambar 2 Diorama Letak Wilayah

Ciri khas dari media ini terletak pada tampilannya yang dibuat secara bertingkat dan bersekat. Setiap tingkat wilayah dipisahkan secara visual menggunakan batas dan warna yang berbeda, serta dilengkapi dengan label yang menunjukkan nama dan fungsi wilayah tersebut. Misalnya, RT digambarkan dengan deretan rumah, RW sebagai kumpulan RT, dan wilayah yang lebih tinggi seperti kecamatan dan kabupaten ditunjukkan melalui bangunan

miniatur seperti kantor pemerintahan atau fasilitas umum lainnya. Diorama ini dibuat menggunakan bahan sederhana dan ramah lingkungan seperti kardus bekas atau bahan daur ulang lainnya. Ukurannya disesuaikan dengan kebutuhan ruang kelas dan mudah dipindahkan atau digunakan kembali dalam pembelajaran berikutnya.

Perencanaan media diorama ini dilakukan dengan melakukan analisis studi pendahuluan dengan mengidentifikasi permasalahan terkait media pembelajaran di tempat penelitian. Setelah ditemukan bahwa di tempat penelitian tersebut belum ada media diorama, peserta didik merancang pembuatan media tersebut dan menyusun modul ajar untuk mengimplementasikan media diorama dalam pembelajaran. Media diorama diimplementasikan pada materi pelajaran IPS yang masih terintegrasi dengan mata pelajaran IPAS dengan materi Aku Bagian dari Masyarakat dengan topik sub materi Kota atau Kabupaten Tempat Aku Tinggal.

Penggunaan media ini diawali dengan pengenalan umum oleh guru mengenai susunan wilayah. Guru kemudian mengajak siswa untuk

mengamati diorama secara langsung, menunjuk bagian-bagian tertentu sambil menjelaskan peran dan ciri khas tiap tingkatan wilayah. Siswa tidak hanya diajak melihat, tetapi juga diperbolehkan menyentuh dan mengeksplorasi miniatur yang ada agar mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif. Selama proses ini, guru dapat mengaitkan penjelasan dengan kehidupan sehari-hari siswa, seperti tempat tinggal mereka atau lingkungan sekitar. Setelah proses observasi dan diskusi, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pemahaman mereka melalui tanya jawab atau tugas menggambar ulang struktur wilayah yang telah mereka pelajari. Melalui adanya media ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, sekaligus mampu menjembatani kesenjangan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak. Diorama Letak Wilayah memberikan alternatif efektif dalam pembelajaran IPAS, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana digital. Media ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam belajar melalui

pendekatan yang nyata dan menyenangkan.

Pelaksanaan implementasi media diorama letak wilayah dilakukan di SDN Sungai Miai 4 pada kelas 3 yang terdiri dari 26 peserta didik. Sekolah ini berlokasi di kawasan perkotaan dengan lingkungan pembelajaran yang cukup kondusif, meskipun memiliki keterbatasan dalam hal fasilitas teknologi pendukung pembelajaran. Kelas ini menunjukkan keberagaman karakteristik siswa, baik dari sisi kemampuan akademik, gaya belajar, maupun motivasi belajar. Ruang kelas berukuran sedang dan dilengkapi dengan sarana belajar dasar, tetapi belum didukung oleh teknologi canggih seperti layar interaktif atau perangkat digital individual. Melatarbelakangi hal tersebut, media konkret berupa diorama dipilih karena dinilai sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar yang membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret, visual, dan langsung dapat diamati. Pembelajaran IPAS yang memuat materi tentang tingkatan wilayah administratif dianggap cukup kompleks bagi siswa kelas rendah, sehingga perlu media bantu yang

mendukung pemahaman secara nyata dan kontekstual.

Media diorama digunakan dalam pembelajaran tema lingkungan sosial dengan fokus pada pemahaman tingkatan wilayah administratif dari RT, RW, kelurahan, kecamatan, hingga kabupaten. Media diorama dirancang dalam bentuk tiga dimensi dengan pemisahan antarwilayah menggunakan sekat-sekat visual yang mencerminkan susunan wilayah secara bertingkat. Bahan utama diorama adalah kardus tebal, kertas warna, miniatur bangunan, dan label wilayah, yang semuanya disusun sedemikian rupa agar menyerupai struktur wilayah di dunia nyata.



Gambar 3 Penggunaan Diorama
Letak Wilayah



Gambar 4 Penggunaan Diorama
Letak Wilayah

Proses pelaksanaan dimulai dengan penjelasan singkat oleh mahasiswa mengenai materi wilayah administratif. Selanjutnya, mahasiswa mengajak siswa untuk mengamati langsung diorama yang telah disiapkan. Setiap bagian dari diorama dijelaskan secara interaktif dengan menyebutkan fungsi dan ciri khas dari setiap tingkatan wilayah. Setelah itu, siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk melakukan eksplorasi dan diskusi langsung menggunakan media diorama. Siswa diberi kesempatan untuk menyentuh, menunjuk, dan menyebutkan bagian-bagian yang telah dipelajari.

Hasil evaluasi pada implementasi media diorama memberikan pengaruh positif yang dalam proses pembelajaran. Hasil

observasi menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Suasana kelas menjadi lebih aktif, siswa terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran, serta lebih mudah dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan tingkatan wilayah. Dampak positif ini juga diperkuat melalui wawancara dengan guru kelas. Guru menyampaikan bahwa siswa menunjukkan peningkatan minat belajar yang jelas terlihat dari semangat mereka saat berinteraksi langsung dengan diorama.

“Biasanya anak-anak hanya diam ketika saya jelaskan tentang RW dan kelurahan, tapi sekarang mereka bisa tunjuk langsung dan menjelaskan fungsinya,” (Wali Kelas 3)

Selain itu, guru juga mencatat adanya peningkatan pemahaman konsep pada siswa yang sebelumnya kesulitan memahami abstraksi tingkatan wilayah. Siswa sendiri juga menyatakan bahwa media diorama sangat membantu mereka dalam belajar. Beberapa siswa menyampaikan bahwa mereka merasa lebih paham karena dapat melihat dan menyentuh secara langsung struktur wilayah.

Hal ini mencerminkan bahwa media diorama berhasil menjembatani konsep abstrak menjadi sesuatu yang konkret dan mudah dipahami. Walaupun media ini memberikan manfaat besar dalam pembelajaran, tetap ditemukan beberapa kekurangan selama proses implementasi. Salah satu kelemahan utama adalah keterbatasan ruang kelas yang membuat siswa tidak dapat mengakses media diorama secara bersamaan. Akibatnya, guru harus mengatur waktu penggunaan media secara bergiliran antar kelompok, yang memerlukan manajemen waktu tambahan. Selain itu, media ini bersifat fisik dan cukup rentan rusak apabila tidak digunakan dengan hati-hati. Hal ini diungkapkan oleh guru kelas yang menyampaikan, *“Beberapa bagian seperti miniatur rumah dan gedung bisa lepas karena sering disentuh anak-anak.”* (Wali Kelas 3)

Hal ini menunjukkan bahwa media konkret perlu didukung dengan strategi pemeliharaan dan penggunaan yang terarah. Kekurangan lainnya adalah belum semua siswa mampu mengaitkan konsep wilayah dalam diorama dengan realitas lingkungan tempat

tinggal mereka, khususnya siswa yang belum familiar dengan batas wilayah administratif. Oleh karena itu, meskipun media ini membantu visualisasi, tetap dibutuhkan penguatan melalui diskusi lanjutan, refleksi kelompok, dan bimbingan guru secara langsung.

Hasil studi kasus menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS di kelas 3 SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin masih terbatas pada penggunaan media yang sederhana dan kurang kontekstual, seperti gambar lingkaran di papan tulis. Media tersebut belum mampu memberikan gambaran nyata dan menyeluruh mengenai tingkatan wilayah administratif yang dipelajari peserta didik. Hal tersebut menyebabkan pemahaman peserta didik terhadap konsep materi kurang optimal. Peserta didik belum bisa memahami dan menganalisis gambaran materi yang dipelajari secara nyata.

Menurut Piaget, siswa pada jenjang sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka memerlukan media yang bersifat nyata agar dapat membantu memahami konsep-konsep yang masih bersifat abstrak (Rahmaniar et al., 2021). Selain itu, media

pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Afriana & Prastowo, 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret dan bermakna bagi peserta didik.

Minimnya media pembelajaran konkret menyebabkan proses belajar kurang interaktif dan tidak menyentuh pengalaman belajar langsung peserta didik. Dalam pembelajaran IPAS, pemanfaatan media visual dan manipulatif menjadi sangat penting agar siswa dapat melakukan pengamatan serta eksplorasi terhadap materi. Media konkret membantu siswa untuk melihat hubungan antara konsep dan realitas. Media pembelajaran yang kontekstual dapat menstimulasi proses berpikir dan mengembangkan kemampuan problem solving peserta didik (Alfiah & Ekohariadi, 2020). Hal ini menegaskan bahwa keberadaan media pembelajaran yang konkret dan kontekstual bukan sekadar pelengkap, melainkan menjadi kebutuhan utama dalam mewujudkan

pembelajaran IPAS yang efektif dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, media diorama wilayah bersekat diusulkan sebagai media pembelajaran konkret yang dapat memvisualisasikan tingkatan wilayah administratif secara nyata dan berjenjang. Diorama ini dipilih sebagai media karena mampu memfasilitasi siswa dalam melakukan eksplorasi langsung dan diskusi kelompok, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Menurut Dale, media berbasis pengalaman langsung seperti diorama berada di level tertinggi dalam Dale's Cone of Experience dan lebih efektif dibanding media simbolik (Yuniastuti et al., 2021). Penggunaan diorama dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik (Qadri et al., 2024). Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan diorama wilayah bersekat tidak hanya mendukung pemahaman konsep yang bersifat abstrak, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa melalui pembelajaran kolaboratif dan kontekstual. Media ini diharapkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran IPAS yang menuntut

pengalaman belajar nyata dan relevan dengan dunia sekitar peserta didik.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian yang mengungkapkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik (Hanifah & Setyasto, 2024). Selain itu, media diorama ini juga efektif dalam meningkatkan capaian belajar di mata pelajaran lainnya (Pramudienda et al., 2025; Wati et al., 2023). Penelitian lain juga mengungkapkan bahwa media diorama tersebut dapat mengembangkan keterampilan berpikir kreatif (Melinda & Ariyani, 2024).

Implementasi media diorama tidak hanya menjawab keterbatasan media sebelumnya, tetapi juga mendukung pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, berdiferensiasi, dan berbasis konteks. Diorama memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan secara mandiri dan kolaboratif. Media konkret mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran IPAS (Anggraini et al., 2025). Pentingnya penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran

yang bermakna dan membunikan (Kemendikbudristek, 2022). Oleh sebab itu, implementasi media diorama menjadi langkah strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa, sekaligus mendukung pencapaian profil Pelajar Pancasila melalui aktivitas yang menumbuhkan rasa ingin tahu, kerja sama, dan kemampuan berpikir kritis.

Penelitian ini memiliki keterbatasan antara lain penelitian ini hanya dilakukan pada ruang lingkup satu sekolah belum dilakukan pada skala yang lebih luas. Keterbatasan lain dalam implementasi media diorama berkaitan dengan perawatan media fisik diorama. Oleh sebab itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengukur efektivitas media diorama terhadap hasil belajar serta variabel lain yang berkaitan dengan pengembangan keterampilan abad ke-21. Hal ini penting karena pembelajaran saat ini berorientasi pada peningkatan kompetensi abad ke-21 peserta didik. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran

yang kreatif dan inovatif. Selain itu, temuan ini dapat menjadi alternatif solusi bagi guru yang ingin menerapkan variasi pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna di kelas.

E. Kesimpulan

Pembelajaran IPAS di kelas III SDN Sungai Miai 4 Banjarmasin masih menghadapi tantangan dalam penggunaan media pembelajaran yang relevan dan konkret. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep tingkatan wilayah administratif karena media yang digunakan cenderung abstrak dan kurang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Penerapan media diorama wilayah bersekat terbukti memberikan hasil positif, karena membantu siswa memahami materi secara lebih visual, nyata, dan kontekstual, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar.

Sebagai tindak lanjut, guru disarankan untuk mengintegrasikan media pembelajaran konkret, seperti diorama, ke dalam pembelajaran IPAS terutama pada materi yang menuntut pemahaman spasial dan

konseptual. Pihak sekolah diharapkan turut memberikan dukungan melalui pelatihan, penyediaan bahan, serta fasilitas pengembangan media kreatif. Dengan langkah tersebut, kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat ditingkatkan agar selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran aktif, berdiferensiasi, dan berbasis pengalaman nyata. Penelitian lanjutan juga perlu dilakukan untuk menguji efektivitas media diorama terhadap hasil belajar serta pengembangan keterampilan abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriana, S., & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic dalam Menumbuhkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(1), 41–56. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i1.11089>
- Alfiyah, A. H., & Ekohariadi, E. (2020). Pengaruh Keterampilan Berpikir Kritis Terhadap Problem Solving Siswa Berbantu Media Pembelajaran. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(2), 234–246. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v5i2.37482>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif*

- dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggraini, M., Mulyani, S., & Musa, D. (2025). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Konkret Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Jurnal Genta Mulia*, 16(1), 141–151.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1406>
- Argiarta, A., S. M. A. C., Noviyanti, S., & Sofwan, S. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1322–1329.
<https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10615>
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Edukasia*, 4(2), 2943–2952.
<https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55–62.
<https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Creswell, J. W. (2018). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (Fifth Edit)*. SAGE Publications.
- Elsa Manora. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Diorama /Miniatur Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII di Sekolah MTs. Amin Darussalam. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 223–226.
<https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/pedagogik/article/view/823>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1–9.
<https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Ferdiyansyah, A., Suhartono, & Nihayati. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25.
<http://dx.doi.org/10.17977/um009v31i12022p013>
- Hanifah, C. S., & Setyasto, N. (2024). 3D Diorama Learning Media on the History of the Independence of Indonesia to Improve Learning Outcomes in Social Studies Learning. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1), 47–56.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i1.72828>
- Hariri, M. A., & Wibowo, A. S. P. (2025). Pengembangan Media Diorama Interaktif Untuk Mengenalkan Keberagaman Tempat Ibadah Di Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 79–82.
<https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.318>
- Haryanti, S., Lastini, F., Susanto, A. H., Widyawati, Y., & Desstyia, A. (2025). Diorama sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Siklus Air di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 237–253.

- <https://doi.org/10.1016/j.sciaf.2019.e00146>
- Hidayatullah, M., Intania, Z. D., Widodo, S. T., Nuraeni, R., & Sri Winarni. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Jemuran Gembira dan Kuis Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 10(1), 60–64. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v10i1.3359>
- Iksan, M. (2024). Kreatifitas Kelas dalam Pengembangan Media Pembelajaran Visual di Sekolah Dasar. *TERMASYHUR: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 70–78. <https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/termasyhurhttps://doi.org/10.35326/termasyhur.v3i1.6232>
- Indrawati, R., & Purnamasari, I. (2024). Analisis Kajian Teori Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Sekitar Pada Muatan IPS Kelas IV di Sekolah Dasar. *Pena Edukasia*, 2(4), 185–189. <https://doi.org/10.58204/pe.v2i4.149>
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. ementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Melinda, W., & Ariyani, Y. D. (2024). Development of diorama based learning media to improve elementary school students' creative thinking ability. *Journal of Classroom Action Research*, 2(20), 5–9. <https://doi.org/10.53866/ijcar.v1i2.310>
- Muthi, A. Z., Fadhilah, N. R., Safitri, D., & Sujarwo. (2023). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 104–116. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>
- Ningrum, D. A. S., Anisa, R. P., & Rahmawati, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Denah Lokasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 1–5. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/view/207>
- Nisya Frasetia, Faarah Salsabila, Azizah Abi Jasmine, Rika Aprilia, & Wismanto Wismanto. (2024). Analisis Konsep Dasar Media Pembelajaran Pada Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 52–61. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2066>
- Nurhayati, R., MoHa, L., & Fiidznillah, R. (2024). The Role of Online Learning Media in Increasing Student Achievement and Learning Motivation. *Journal Emerging Technologies in Education*, 2(3), 289–297. <https://doi.org/10.70177/jete.v2i3.1226>
- Pramudienda, F. D. F., Sasomo, B., & Nur'afifah, U. U. (2025). Effectiveness of Diorama Media on Grade III Students' Learning Outcomes in Metamorphosis Science Education. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1193–1200.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian*

- Journal of Education, 4(2), 53–60.
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Qadri, A. R. Al, Yoenanto, N. H., & N, N. A. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Diorama pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(10), 11324–11332.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.3796>
- Rahmaniar, E., Maemonah, M., & Mahmudah, I. (2021). Kritik Terhadap Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531–539.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Sapitri, N., Guslinda, & Zufriady. (2021). Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598.
<http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Sefhira, A., Setiawati, I., & Dewi, N. R. (2025). Pengaruh Diorama Sebagai Media Interaktif Untuk Mengajarkan Keberagaman Umat Beragama Dalam Pembelajaran PKN SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 10.
<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1627>
- Suhana, A., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5289–5295.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1202>
- Sya'diah, K., Ansyah, M. H., Habibah, N. A., Aji, N. P., & Masfuah, S. (2024). Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(5), 171–180.
<https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.185>
- Ulwiyah, N., Luthfiah, I. Z., & Hasunah, U. (2023). Implementasi Metode Team Quiz dan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ulum II Bendungrejo Jogoroto Jombang. *JPDI: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 1–26.
<https://journal.unipdu.ac.id/index.php/jpdi/article/view/4416>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645.
<http://dx.doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wati, J., Azis, D., & Zalmita, N. (2023). The Effect of The Diorama Media-Assisted Core Type Operative Learning Model on Student Learning Outcomes. *Journal Learning Geography*, 4(2), 53–62.
<https://doi.org/10.23960/jlg.v4.i2.28606>
- Yuniastuti, Miftakhuddin, & Khoiron, M. (2021). Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial: Tinjauan Teoretis dan Pedoman

Praktis. In Media Pembelajaran
untuk Generasi Milenial (Issue
September). Scopindo Media
Pustaka.
[https://doi.org/10.17605/OSF.IO
/WPXMA](https://doi.org/10.17605/OSF.IO/WPXMA)