

**PENGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS DIORAMA 3D DALAM  
UPAYA MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS 1 SD N  
TEGALSARI 5 BATANG**

Alifia Hani Maulida<sup>1</sup>, Ade bagus Primadoni<sup>2</sup>, Dian Kusumawati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Muhammadiyah Kendal Batang

<sup>1</sup>alifiahani98@gmail.com, <sup>2</sup>adebagus303@gmail.com,

<sup>3</sup>diankusumawati22@gmail.com

**ABSTRACT**

*Reading is considered a basic knowledge that must be possessed by someone, by reading someone can learn various things, starting from science, history, culture, to various other aspects of life. By reading can open one's insight and expand one's knowledge about various things in the world. The purpose of this study is to determine the impact of using serial image media based on 3D dioramas in increasing the reading interest of elementary school students. With the hope that if students' reading interest increases, student learning outcomes will also increase. This study uses a classroom action research method where the subjects of the study were 31 students of grade I of Tegalsari 5 Elementary School. The results of the study show an increase in students' reading interest by using serial image media based on 3D dioramas.*

*Keywords: Interest in Reading, Serial Image Media, 3D Dioramas*

**ABSTRAK**

Membaca dianggap sebagai ilmu dasar yang harus dimiliki seseorang, dengan membaca seseorang dapat mempelajari berbagai hal, mulai dari ilmu pengetahuan, sejarah, budaya, hingga berbagai aspek kehidupan lainnya. Dengan membaca dapat membuka wawasan dan memperluas pengetahuan seseorang tentang berbagai hal di dunia. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media gambar berseri berbasis diorama 3D dalam meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Dengan harapan jika minat membaca siswa meningkat maka hasil belajar siswa juga akan meningkat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dimana yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas I SD N Tegalsari 5 dengan jumlah siswa sebanyak 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada minat membaca siswa dengan menggunakan media gambar berseri berbasis diorama 3D.

Kata Kunci: Minat Membaca, Media Gambar Berseri, Diorama 3D

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan bahasa merupakan salah satu keterampilan dasar yang dimiliki anak yang berlangsung melalui beberapa tahapan sesuai dengan usia dan karakteristik perkembangan anak. Perkembangan pada hakikatnya adalah suatu perubahan yang terjadi sepanjang hayat dan dipengaruhi oleh interaksi beberapa faktor seperti biologis, kognitif dan sosial emosional. Sama halnya dengan membaca yang merupakan bagian dari perkembangan bahasa. Membaca dapat dipahami sebagai kegiatan mengubah simbol atau gambar menjadi bunyi, kemudian dirangkai menjadi kata dan kalimat agar dapat dipahami orang lain. Anak yang sejak dini terbiasa dengan buku cerita, gambar, maupun huruf biasanya akan memiliki dorongan yang lebih besar untuk membaca, karena mereka menyadari bahwa membaca adalah sumber informasi baru yang menyenangkan.

Menurut Widyastuti (2017:2) "Membaca merupakan kegiatan yang melibatkan aspek auditif (pendengaran) dan visual (pengamatan). Kemampuan membaca dimulai ketika anak senang mengeksplorasi buku dengan cara memegang atau membolak-balik buku bahasa merupakan alat komunikasi utama anak mengungkapkan keinginan maupun kebutuhannya." Seseorang melakukan kegiatan membaca tentu

mengharapkan sesuatu dari teks yang dibacanya, karena membaca mempunyai fungsi, manfaat, dan tujuan. Secara umum membaca berfungsi menyerap informasi dari teks yang dibacanya. Teks yang baik akan memberikan manfaat yang baik pula, serta memberikan pengetahuan dan pencerahan bagi pembacanya. Hal ini diperkuat oleh pendapat Nurhadi (2016:2) "Membaca adalah proses pengolahan bacaan secara kritis-kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan itu, yang diikuti oleh penilaian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak bacaan itu." Maka dari itu, membaca bukan hanya melihat kumpulan kata, kalimat, paragraf, dan wacana saja, tetapi lebih dari itu membaca merupakan kegiatan memahami lambang atau tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca dengan baik.

Untuk membuat aktivitas membaca menjadi suatu kebiasaan, hal yang harus di perlukan adalah dengan mempunyai minat membaca. Tanpa adanya minat membaca, maka setumpuk bahan bacaan yang tersedia belum tentu ada yang disentuh apalagi dibaca. Membentuk kebiasaan membaca pada siswa memang tidak sederhana dan bukanlah hal yang mudah. Agar terbiasa dengan aktivitas membaca, siswa memerlukan minat membaca yang kuat. Minat selalu disertai perasaan senang yang lahir dari

dalam diri dan menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam konteks belajar, minat memegang peran yang besar. Jika materi pelajaran sesuai dengan minat siswa, proses belajar akan lebih mudah dan menyenangkan karena dorongan untuk belajar meningkat.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia arti kata minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat merupakan kecenderungan untuk menyukai beberapa kegiatan, jika seseorang berminat terhadap suatu kegiatan maka ia akan memperhatikan dan mengikuti kegiatan tersebut dengan senang (Muslim et al., 2017). Minat baca adalah kekuatan yang mendorong anak agar mereka tertarik, memperhatikan dan senang pada kegiatan membaca sehingga mereka mau melakukan kegiatan membaca atas kemauan sendiri (Wisudayanti & Ma'ruf, 2017). Sama halnya pendapat dari Herman Wahadaniah (dalam Ratnasari 2011:16) mendefinisikan minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan dari luar.

Minat baca berpengaruh besar terhadap kebiasaan membaca. Siswa yang gemar membaca karena

dorongan internal akan melakukannya dengan sepenuh hati dan menjadikannya rutinitas dalam kehidupan sehari-harinya. Kebiasaan ini membawa dampak positif, termasuk meningkatnya semangat belajar siswa dan bertambahnya pengetahuan siswa yang luas. Lebih jauh, minat baca berkontribusi pada kemajuan bangsa, karena penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi hanya dapat dicapai melalui budaya membaca, bukan sekadar mendengar saja.

Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia masih sangat mengkhawatirkan yaitu hanya 0,001%. Kondisi ini menunjukkan bahwa dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang saja yang rajin membaca. Fenomena ini juga tampak terjadi pada anak-anak usia sekolah, dimana lebih suka bermain daripada membaca dalam aktivitas kesehariannya (Prasetyono, 2008:14).

.Rendahnya minat baca juga akan berdampak pada menurunnya kualitas pendidikan, karena siswa yang enggan membaca akan malas belajar sehingga prestasi akademiknya rendah. Padahal, membaca adalah kunci untuk meningkatkan pengertian, pemahaman dan pengetahuan tentang pelajaran dalam menguasai informasi dan perkembangan teknologi. Tujuan dari membaca sendiri adalah menambah dan mengembangkan pengetahuan siswa dari sumber bacaan yang dibacanya. Tujuan membaca ini menjadi bekal bagi siswa dalam memahami

berbagai bacaan yang terdapat dalam berbagai mata pelajaran (Labudasari & Rochmah, 2019). Oleh karena itu, siswa sebagai generasi penerus diharapkan memiliki kompetensi membaca yang baik sehingga dapat memahami bidang ilmu pada mata pelajaran lain.

Menurut Oktadiana (2019) terdapat tiga faktor yang mendasari timbulnya minat diantaranya yaitu:

- a. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri.
- b. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya.
- c. Faktor emosional, yaitu minat yang erat hubungannya dengan emosi, berkaitan dengan perasaan suka atau tidak suka pada aktivitas tertentu.

Minat baca pada siswa merupakan fondasi penting yang dibutuhkan untuk keberlanjutan proses pembelajaran seumur hidupnya. Siswa yang memiliki minat yang tinggi dalam membaca, mereka lebih cenderung mengeksplorasi berbagai jenis bacaan, memperkaya imajinasi, dan meningkatkan pemahaman tentang dunia di sekitar mereka. Meski demikian berbagai hambatan sering kali siswa hadapi dalam mengembangkan minat baca. Beberapa tantangan tersebut termasuk kurangnya akses terhadap buku, kecenderungan menghabiskan waktu lebih banyak dengan media elektronik, atau kurangnya motivasi. (Afriani et al., 2021).

Dalam menumbuhkan minat baca tidak terjadi begitu saja,

melainkan perlu usaha. Salah satunya dapat dijelaskan dengan konsep AIDA (*Attention, Interest, Desire, Action*). Rasa ingin tahu (*Attention*) terhadap bacaan dapat menimbulkan ketertarikan (*Interest*), kemudian melahirkan keinginan (*Desire*) untuk membaca, yang akhirnya mendorong tindakan nyata (*Action*) dalam membaca teks atau bacaan tersebut secara konsisten. Oleh karena itu, diperlukan strategi tepat untuk menumbuhkan minat baca.

Menurut analisa penulis, menunjukkan bahwa minat baca siswa Kelas 1 SD N Tegalsari 5 masih rendah. Rendahnya minat membaca siswa disebabkan oleh masih terbatasnya variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Pada umumnya guru masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*), hal ini menyebabkan siswa cenderung kurang aktif sehingga mereka cepat merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran yang berujung pada kurang memuaskannya hasil belajar siswa. Padahal sikap positif siswa dalam belajar sangat erat kaitannya dengan minat membaca. Peran guru sangat penting dalam variasi pembelajaran yang bisa diberikan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik.

Media berasal dari bahasa latin yang berarti perantara, maksudnya segala sesuatu yang membawa pesan dari suatu sumber untuk disampaikan kepada penerima pesan

(Sudjana & Rivai, 2002:130). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jenis media pembelajaran juga sangat beragam. Dari yang paling sederhana hingga yang kompleks, baik yang dibuat sendiri oleh guru maupun yang diproduksi pabrik.

Penelitian yang ditulis oleh Suwarni (2021) yang berjudul "Peningkatan Minat Membaca Melalui Bermain Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas 1 SDN MLANCU 1 Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020", mengungkapkan bahwa pembelajaran melalui bermain kartu kata bergambar dapat meningkatkan minat baca siswa kelas 1 SDN Mlancu 1 Kecamatan Kandangan.

Sama halnya dengan analisis penelitian Wahyudi (2020) yang berjudul "Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Gerakan Literasi Berbasis Komik Digital Kelas V UPTD SD Negeri Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan", menunjukkan adanya peningkatan minat baca siswa melalui gerakan literasi berbasis komik digital.

Dari beberapa penelitian diatas, menunjukkan bahwa media pembelajaran dianggap penting dan dapat merangsang minat siswa dalam membaca, serta meningkatkan keterampilan membaca siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal yang dapat merangsang partisipasi aktif siswa. Terkait dengan hal itu, Darma dalam Purwati et al (2023) menyatakan: "bahwa belajar memerlukan partisipasi dan latihan". Partisipasi siswa dapat dilakukan dengan mendengarkan, melihat, menulis, merasakan, danmemikirkan. Maka dari itu, Carpenter dan Dale mengemukakan betapa pentingnya media pembelajaran dalam membantu meningkatkan partisipasi para siswa dalam proses belajar. Dengan adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran gambar berseri berbasis diorama 3D sebagai alternatif media untuk membantu meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SDN Tegalsari 5 Batang. Dalam hal ini media akan menjadi perantara untuk membantu siswa dalam memahami pelajaran membaca permulaan. Melalui media gambar berseri berbasis 3D ini akan membantu siswa lebih memahami teks bacaan dalam pembelajaran, memperkuat ingatan, serta memotivasi siswa dalam belajar membaca. Terlebih lagi gambar dibuat dan disajikan secara menarik sehingga akan menambah semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Azhar Arshad dalam Jamal (2019), media gambar berseri dapat memperjelas materi ajar dan memberikan stimulus visual yang

berdampak pada hasil belajar yang lebih baik. Dalam penggunaan media gambar berseri, siswa dapat menstimulasi untuk mengenali dan menghubungkan konsep yang dilihat pada gambar tersebut, serta mencoba membaca kata-kata atau kalimat yang ada di bawah gambar tersebut. Hal ini didukung dengan pernyataan Suryani (2018), yang menilai gambar berseri termasuk kedalam media pembelajaran visual yaitu berupa media gambar. Gambar visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat membantu menumbuhkan anatara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Media pembelajaran gambar berseri berbasis visual seperti diorama 3D menjadi media alternatif yang efektif dalam menyampaikan materi abstrak secara nyata. Diorama 3D memberi peluang bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan representasi fisik dari konsep yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Evitasari & Aulia, 2022; Zulfa, 2025). Selain itu, penggunaan media ini juga dapat menstimulasi keaktifan belajar siswa melalui stimulasi visual dan kinestetik yang mendukung berbagai model belajar serta efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (S. M. Rahmawati & Sati, 2021). Media Diorama adalah media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata yang biasanya dibuat dengan ukuran kecil yang digunakan untuk menunjukkan atau menggambarkan kegiatan yang

sebenarnya pada sebuah media tiga dimensi.

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana pengaruh penggunaan media gambar berseri berbasis diorama 3D dalam upaya meningkatkan minat membaca siswa di SDN Tegalsari 5 Batang dimana siswa kelas I yang terdiri dari 31 siswa sebagai subjek penelitiannya. Dengan memanfaatkan penggunaan media gambar berseri berbasis diorama 3D ini, diharapkan kegiatan pembelajaran akan menjadi lebih efektif, efisien, dan khususnya dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat membaca.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Arikunto (2019:3), menjelaskan PTK adalah suatu penelitian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran yang berupa tindakan terencana dan dilaksanakan bersama-sama di dalam kelas. Sementara itu Wiriaatmadja (2008:13) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu cara bagi sekelompok guru untuk mengatur kondisi praktik pengajaran, sekaligus belajar dari pengalaman pembelajaran sebelumnya. Guru dapat mencoba menerapkan ide-ide baru dalam pembelajaran dan mengamati dampak nyata dari

penerapan tersebut. Tujuan Penelitian tindakan kelas adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas. Maka dari itu keberhasilan penelitian tindakan ini diukur dari adanya peningkatan hasil belajar siswa ke arah yang lebih baik (Arikunto, 2019:90).

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas 1 SDN Tegalsari 5 Batang dengan jumlah 31 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian tindakan kelas ini dilakukan melalui observasi serta wawancara langsung dengan guru Kelas 1. Observasi adalah kegiatan pengamatan secara langsung untuk mengamati sejauh mana efektivitas tindakan telah mencapai sasaran (Arikunto, 2019:18). Sebagai salah satu metode pengumpulan data, observasi menekankan pada pengamatan visual terhadap gejala yang diteliti, kemudian hasilnya diinterpretasikan dalam bentuk rangkuman. Oleh karena itu, validitas data sangat ditentukan oleh kemampuan pengamat (Putro, 2012:46). Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data kualitatif berupa gambaran pelaksanaan kegiatan membaca siswa dan untuk mencatat interaksi antar siswa serta keterlibatan siswa dalam proses tindakan penelitian. Sedangkan wawancara digunakan untuk memperoleh data dari guru kelas 1 mengenai strategi pembelajaran, kendala serta pendapat terhadap efektivitas penggunaan media

gambar berseri berbasis diorama 3D dalam pembelajaran di kelas.

Peneliti berkolaborasi dengan guru yang mengampu kelas 1 sebagai kolaborator dalam penelitian ini. Observasi dilakukan dengan melihat berbagai aspek tindakan, baik terkait dengan prosedur penelitian maupun respon siswa terhadap perlakuan yang diberikan. Tujuan observasi ini adalah untuk menilai kualitas proses pembelajaran serta aktivitas siswa dengan menggunakan media yang telah disediakan, sehingga dapat diketahui tingkat keberhasilan pembelajaran.

Hasil observasi kemudian dianalisis dan dilanjutkan dengan kegiatan refleksi. Refleksi merupakan proses mengingat kembali kejadian yang telah berlangsung pada saat penelitian untuk menemukan alasan mengapa hal tersebut terjadi (Arikunto, 2019:19). Kegiatan refleksi ini dijadikan dasar untuk menentukan langkah pada siklus berikutnya atau sebagai bahan pengambilan kesimpulan penelitian.

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

Dalam penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, dimana pada siklus pertama dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal membaca siswa dengan memberikan teks bacaan tanpa menggunakan media pembelajaran gambar berseri berbasis diorama 3D, sedangkan pada siklus kedua difokuskan untuk pengenalan dan penggunaan media

gambar berseri berbasis diorama 3D dalam pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I di SDN Tegalsari 5 Batang, diketahui bahwa rata-rata kemampuan membaca siswa masih butuh perbaikan. Hal ini ditunjukkan dengan masih ada beberapa siswa yang membaca dengan cara mengeja, sehingga siswa yang belum lancar membaca akan cepat bosan dan tidak tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan guru. Selain itu, beberapa siswa juga masih terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru.

Pada siklus II pembelajaran mulai menggunakan media gambar berseri berbasis diorama 3D, dimulai dengan pengenalan awal media gambar berseri berbasis diorama 3D. Yaitu dengan menjelaskan apa itu media gambar berseri berbasis diorama 3D, manfaat dan tujuan penggunaan media dalam pembelajaran kegiatan membaca. Kemudian pelaksanaan tindakan dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran gambar berseri berbasis diorama 3D. Kegiatan ini dimulai dengan memberikan narasi bacaan cerita kepada siswa yang dipresentasikan pada diorama 3D. Berdasarkan hasil observasi pada siklus II, menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat. Penggunaan gambar berseri berbasis diorama 3D ini berdampak positif pada peningkatan minat membaca

dan kemampuan membaca serta keaktifan siswa dalam pembelajaran di kelas. Narasi yang didapat dari media menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis diorama 3D dapat membantu mereka memahami cerita yang dibaca. Hal ini tercermin dari respon positif dan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru, serta adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap bacaan yang diberikan guru. Selain itu juga dapat terlihat dari kesungguhan siswa dalam melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru.

Temuan ini menandakan bahwa meningkatnya minat baca mampu mendorong siswa untuk belajar serta mempelajari hal-hal baru yang sebelumnya belum mereka kuasai. Dengan kata lain, terdapat hubungan positif antara minat baca, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Tarigan (2008), mengungkapkan bahwa seseorang yang memiliki minat baca yang kuat cenderung membaca lebih banyak, kemudian siswa dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dan pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Kebiasaan belajar juga menjadi faktor penting yang memengaruhi prestasi belajar siswa. Kebiasaan belajar yang baik salah satunya dengan melalui kegiatan membaca. Salah satu kunci keberhasilan seseorang dalam meraih ilmu pengetahuan dan teknologi adalah

dengan gemar/minat membaca (Cullinan, 2000). Pendapat-pendapat tersebut menegaskan bahwa, minat baca berhubungan dengan prestasi belajar siswa. Minat siswa terhadap bahan bacaan khususnya pada mata pelajaran, membuat siswa termotivasi untuk terus menggali ilmu dari bahan bacaan yang dibacanya. Kepuasan yang didapat dari hasil membaca, baik berupa ilmu, maupun nilai pada mata pelajaran tersebut yang menjadikan salah satu kunci keberhasilan atau prestasi belajar siswa.

Dengan memanfaatkan media gambar berseri berbasis diorama 3D menjadi solusi yang efektif atas permasalahan yang ada. Media ini mampu membuat pembelajaran di kelas lebih hidup, siswa yang sebelumnya terlihat pasif merasa tertarik dan ikut berpartisipasi pada pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa media gambar berseri berbasis diorama 3D ini mampu mendorong siswa untuk lebih terlibat aktif pada saat pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, melalui gambar berseri berbasis diorama 3D, siswa dapat melatih keterampilan visualisasi, yaitu kemampuan membayangkan serta menciptakan gambaran nyata saat membaca teks bacaan. Wafa & Rizkyana (2019) menyatakan media diorama dapat memberikan siswa pengalaman secara langsung dan nyata, membantu siswa dalam memahami materi, menjadikan siswa lebih aktif pada saat pembelajaran, kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, dan dapat menjadikan siswa

lebih fokus ketika menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Hal ini didukung dengan pendapat Budiani et al (2023:1012) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan media diorama anatara lain: 1) dapat menggambarkan objek sesuai dengan keadaan nyata, 2) media dapat digunakan berulang kali pada saat pembelajaran berikutnya. 3) bahan yang digunakan dalam membuat media diorama mudah didapatkan. 4) dapat menampilkan gambaran secara detail pada kondisi yang sulit dipahami, dan 5) penggunaan media diorama bisa menarik minat serta motivasi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

Penggunaan gambar berseri berbasis diorama 3D yang disusun secara berurutan mampu menyajikan informasi secara nyata dan menyeluruh bagi siswa khususnya di kelas rendah. Guru dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu untuk memusatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini sejalan dengan teori representasi Jerome S Bruner, yang menyatakan bahwa media visual dan konkret membantu transisi dari representasi ikonik ke simbolik (Bruner dalam R. Rahmawati et al., 2011). Implementasi diorama juga terbukti mendukung literasi multimodal yang melibatkan keterampilan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak secara terpadu (Paris & Paris, 2001).

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar berseri berbasis diorama 3D dapat meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD N Tegalsari 5 Batang. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media gambar berseri berbasis diorama 3D dapat dijadikan alat bantu pembelajaran yang efektif dimana dapat meningkatkan pemahaman bacaan yang diberikan oleh guru. Penggunaan media gambar berseri berbasis diorama 3D ini mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang nyata, visual dan bermakna bagi siswa. Hal ini dapat ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran di kelas. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam aktivitas belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami konsep yang abstrak melalui visualisasi dan contoh yang nyata. Serta dapat menjadi alat perantara bagi guru dalam menyampaikan informasi ataupun materi kepada siswa, sehingga materi akan tersampaikan dengan baik serta pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien.

Pembiasaan aktivitas membaca sendiri perlu ditanamkan sejak dini agar siswa dapat memahami makna dari isi teks yang telah dibaca. Membaca dipandang sebagai aktivitas yang sangat penting karena

melalui kegiatan ini seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang bermanfaat untuk meningkatkan kecerdasannya, sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan di masa depan. Individu yang gemar membaca akan memiliki cara pandang yang lebih luas. Melalui kegiatan membaca, seseorang memperoleh informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Hasil bacaan tersebut dapat memperluas wawasan, mempertajam pemikiran, serta meningkatkan daya nalar seseorang sehingga mempermudah mereka dalam menyelesaikan tugas akademik maupun kehidupan sehari-hari. Aktivitas membaca dapat tumbuh apabila ada motivasi, kemauan, dan dorongan dari dalam diri siswa.

Upaya untuk menumbuhkan minat baca siswa bukan hanya berada di tangan sekolah, melainkan juga orang tua dan lingkungan sekitar. Peran orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting untuk memberikan dukungan, sehingga kebiasaan membaca tidak hanya dibangun di sekolah, tetapi juga di rumah atau lingkungan sekitar yang kondusif. Pemanfaatan buku-buku bacaan yang sesuai juga dapat mendorong meningkatnya minat membaca anak. Namun demikian, guru memegang peran utama karena tugasnya yang berkaitan langsung dengan pembelajaran. Guru tidak hanya bertindak sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, sekaligus teladan bagi siswa. Guru dapat menciptakan

suasana belajar yang menyenangkan, menyediakan bacaan yang menarik, menggunakan media pembelajaran yang variatif serta memberi dorongan agar siswa terbiasa membaca.

Dalam usaha menumbuhkan minat membaca, siswa perlu diberikan rangsangan agar keinginan membaca muncul dari dalam diri mereka sendiri. Penggunaan media pembelajaran berupa gambar berseri berbasis diorama 3D dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk menstimulasi ketertarikan dan meningkatkan minat siswa dalam membaca. Selain itu, guru bersama pihak sekolah juga dianjurkan untuk menciptakan lingkungan baca yang nyaman dan mendukung, serta memberikan penghargaan kepada siswa yang menunjukkan minat dan kemampuan membaca yang baik, sehingga dapat memotivasi siswa agar lebih gemar membaca serta menganggap membaca menjadi sebuah aktivitas yang menyenangkan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afriani, E. D., Masfuah, S., & Roysa, M. (2021). Analisis Minat Baca Siswa Kelas V Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 1(3), 21–27. <https://doi.org/10.24176/jpi.v1i3.6648>
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 1011–1016. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4865>
- Cullinan, B. E. (2000). Independent Reading and School Achievement. *School Library Media Research*, 3, 1–24.
- 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>
- Jamal, A. H. (2019). Meningkatkan Minat Baca Melalui Pemberian Media Buku Cerita Bergambar pada Siswa Kelas V SD Inpres Rua Kecamatan Pulau Ternate. *Jurnal Pendidikan*, 18(18), 63–77.
- Labudasari, E., & Rochmah, E. (2019). Pengaruh Gerakan Literasi Sekolah terhadap Karakter Mandiri Siswa di SDN Kanggraksan Cirebon. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 57–63. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4254>
- Muslim, A. R., Suyono, S., & Nuchasanah, N. (2017).

- Pengaruh Minat Baca terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017*, 56–63.
- Nurhadi. (2016). *Teknik Membaca*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktadiana, B. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah Palembang. *JIP: Jurnal Ilmiah PGMI*, 5(2), 143–164.  
<https://doi.org/10.19109/jip.v5i2.3606>
- Paris, S. G., & Paris, A. H. (2001). Classroom Applications of Research on Self-Regulated Learning. In *Educational Psychology* (pp. 89–101). Routledge.
- Prasetyono, D. S. (2008). *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca Pada Anak Sejak Dini*. Yogyakarta: Think.
- Purwati, R., Aris, M., Novitasari, Y. D., & Maulana, H. (2023). Partisipasi Mahasiswa Kuliah Kerja nyata dalam Kegiatan Mengajar Sekolah Dasar di Desa Sumberagung Kabupaten Nganjuk. *Karunia: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(3), 104–112.  
<https://doi.org/10.58192/karunia.v2i3.1145>
- Putro, W. E. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, R., Syukriani, A., & Rosmah, R. (2011). Teori Belajar Penemuan Bruner dalam Pembelajaran Matematika. *Sigma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–10.
- Rahmawati, S. M., & Sati, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44.  
<https://doi.org/10.32534/jps.v7i1.1942>
- Ratnasari, Y. (2011). *Pengaruh Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Minat Baca Siswa Kelas V SD Negeri Bojongsari 1 Kabupaten Purbalingga*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suwarni, S. (2021). Peningkatan Minat Membaca Melalui Bermain Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas 1 SDN Mlancu 1 Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pembelajaran Dan Riset Pendidikan*, 1(2), 513–527.  
<https://doi.org/10.28926/jprp.v1i2.162>

- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wafa, M. I. A., & Rizkyana, R. F. (2019). The Use of Digital Media on Student Cognitive Learning Outcomes in SDN 2 Surodakan. *Jurnal Lensa Pendas*, 4(2), 115–120.
- Wahyudi, L. (2020). Meningkatkan Minat Baca Siswa Melalui Gerakan Literasi Berbasis Komik Digital Kelas V UPTD SD Negeri Tramok 2 Kecamatan Kokop Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran*, 6(2), 23–32.
- Widyastuti, A. (2017). *Kiat Jitu Anak Gemar Baca Tulis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Wiriaatmadja, R. (2008). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Wisudayanti, A. N., & Ma'ruf, M. F. (2017). Peran Perpustakaan Daerah dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat (Studi pada Perpustakaan Umum Taman Ekspresi Kota Surabaya). *Publika*, 5(1), 1–8.
- Zulfa, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPAS. *The Elementary Journal*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.56404/tej.v3i1.149>