

**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI KERAGAMAN BUDAYA
INDONESIA KELAS IV A SDN MARGOREJO 1/403**

Vania Icha Aprila¹, Imas Srinana Wardani², Yunisa Endarwati³, Sabrina Salsa
Putri⁴, Yuniar Inggita Sri Krisnawati⁵,
Muhammad Shofiyul Faizin⁶, Atik Suntari⁷

¹⁻⁶PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

⁷SDN Margorejo 1/403 Surabaya

[1vaniaichapрила06@gmail.com](mailto:vaniaichapрила06@gmail.com), [2imas@unipasby.ac.id](mailto:imas@unipasby.ac.id)

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students in Class IV-A at SDN Margorejo 1/403 in Surabaya regarding the topic of Indonesian Cultural Diversity. These low learning outcomes were attributed to monotonous teaching methods and the use of unengaging learning media. This classroom action research aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students on the topic of Indonesian Cultural Diversity through the use of dioramas. The research method used was Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. The stages carried out in each cycle were planning, implementation of actions, observation, and reflection. The research subjects consisted of 24 students in Class IV-A for the 2025/2026 academic year. Data collection was conducted through observation, evaluation tests, and documentation. The research results indicate that the use of diorama media can significantly improve student learning outcomes. In the pre-cycle phase, student mastery reached only 29.2% with an average score of 64.79. After implementing the diorama media in Cycle I, the mastery rate increased to 58.3% with an average score of 76.25. Furthermore, in Cycle II, the average score increased to 94.38 with a learning achievement rate of 87.5%. The diorama medium not only improved learning outcomes but also increased student participation, engagement, and attention during learning activities. Thus, the use of the diorama learning medium for the topic of Indonesian cultural diversity in elementary schools has proven effective in improving student learning outcomes.

Keywords: Diorama media, learning outcomes, Indonesian cultural diversity

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV-A SDN Margorejo 1/403 Surabaya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Keragaman Budaya Indonesia melalui penggunaan media diorama. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tahapan yang dilakukan pada setiap siklusnya adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 24 siswa kelas IV-A tahun ajaran 2025/2026. Pengumpulan

data dilakukan melalui observasi, tes evaluasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Pada tahap pra siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 29,2% dengan nilai rata-rata 64,79. Setelah penerapan media diorama pada siklus I, persentase ketuntasan meningkat menjadi 58,3% dengan nilai rata-rata 76,25. Selanjutnya, pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 94,38 dengan persentase ketuntasan sebesar 87,5%. Media diorama tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mampu meningkatkan partisipasi, keaktifan dan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran diorama pada materi keragaman Budaya Indonesia di sekolah dasar terbukti efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media diorama, hasil belajar, keragaman budaya Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar di Indonesia memiliki peran penting dalam menanamkan nilai-nilai keberagaman budaya sebagai bagian dari pembentukan karakter murid (Saqjuddin dkk., 2025). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, pembelajaran diarahkan untuk memperkuat Pendidikan karakter serta menumbuhkan sikap menghargai kebhinekaan dalam kehidupan sehari-hari (Tri Suryaningsih dkk., 2025). Namun, pembelajaran materi Keragaman Budaya Indonesia pada jenjang Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Kondisi tersebut terlihat pada siswa kelas IV A SDN Margorejo 1/403 yang menunjukkan rendahnya

hasil belajar pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Berdasarkan hasil pra-siklus yang dilakukan, persentase ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 29,2% atau sebanyak 7 siswa yang telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 17 siswa lainnya masih belum tuntas. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, penerapan metode ceramah yang cenderung monoton, serta rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami berbagai bentuk keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan kesenian daerah, sehingga pemahaman serta apresiasi siswa

terhadap budaya Indonesia belum berkembang secara optimal. Oleh karena itu, Penelitian Tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan dengan memanfaatkan media pembelajaran diorama sebagai inovasi pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan kontekstual sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Menurut Daniyati Muttaqien Purwakarta dkk. (2023), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat membantu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran diorama merupakan media visual tiga dimensi yang menampilkan miniatur objek nyata, seperti rumah adat maupun kegiatan budaya tradisional, sehingga mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret (Panjaitan, 2022).

Media diorama didasarkan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar dan alat bantu visual yang mendukung

perkembangan kognitif peserta didik (Sidik, 2025).

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berulang untuk mencapai perbaikan pembelajaran yang berkelanjutan (Ade Rahayu & Arna Saskia, 2025). Pendekatan tersebut mengacu pada model PTK yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart yang menekankan keterlibatan aktif guru dan siswa dalam proses pemecahan masalah pembelajaran di kelas.

Penelitian mengenai penggunaan media diorama dalam pembelajaran sekolah dasar telah banyak dilakukan dan menunjukkan hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Safitri & Munjiatun (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan rata-rata nilai pre-test sebesar 63,3 menjadi 85,3 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 64,74 dalam kategori cukup efektif. Selain itu,

penelitian oleh Budiani dkk. (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis deskriptif siswa sekolah dasar, yang ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 54,35% pada pra-siklus menjadi 75,12% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media diorama mampu menciptakan pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan interaktif bagi siswa. Namun, penelitian mengenai penerapan media diorama pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menerapkan media diorama pada materi Keragaman Budaya Indonesia sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan pemahaman dan apresiasi terhadap keberagaman budaya Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Margorejo 1/403 pada materi Keragaman Budaya Indonesia melalui penggunaan media diorama. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan

kontekstual sehingga siswa mampu memahami serta menghargai budaya Indonesia dengan lebih baik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia menggunakan media konkret berupa diorama. Penelitian ini meliputi empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada setiap siklus dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang mengacu pada hasil refleksi pada siklus sebelumnya.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV A SDN Margorejo 1/403 Tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 pada tanggal 21 april 2026 sampai 5 mei 2026 di SDN Margorejo 1/403 Surabaya, Jawa Timur.

Pada tahap perencanaan, penelitian dimulai dengan menyusun modul ajar, membuat media

pembelajaran diorama keragaman budaya, membuat lembar observasi dan instrumen tes hasil belajar siswa. Kemudian, pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media diorama untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia dengan lebih konkret dan menarik. Selanjutnya pada tahapan observasi dilakukan pengamatan terhadap aktivitas dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Tahapan terakhir yaitu refleksi, pada tahap ini dilakukan tes evaluasi untuk menentukan perbaikan yang akan diterapkan pada siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui observasi, tes evaluasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh data mengenai aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung. Tes evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan media diorama. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, daftar nilai siswa, dan dokumen pendukung lainnya.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tes dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Nilai rata rata dihitung menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = nilai rata-rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

N = jumlah siswa

Persentase ketuntasan hasil belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase ketuntasan belajar

f = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

Penelitian dikatakan berhasil apabila terdapat peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa yang memperoleh nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh sekolah.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV-A SDN Margorejo 1/403 Surabaya pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang berfokus pada materi keragaman budaya Indonesia dengan memanfaatkan media diorama sebagai alat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami keragaman budaya Indonesia melalui penggunaan alat konkret yang berbentuk diorama. Subjek dalam penelitian ini terdiri dari 24 siswa. Proses penelitian ini dijalankan dalam dua siklus, masing-masing siklus mencakup empat langkah yakni perencanaan, penerapan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan dalam tingkat pencapaian hasil belajar di setiap tahap, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Di bawah ini adalah uraian mengenai hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

Sebelum melakukan tindakan, peneliti melaksanakan observasi awal serta tes prasiklus guna mengetahui

kondisi hasil belajar siswa kelas IV-A SDN Margorejo 1/403 Surabaya pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Hasil dari tes prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih dalam kategori rendah dan belum memenuhi batas ketuntasan secara keseluruhan. Kegiatan yang dilakukan fokus pada pemberian soal sebanyak 10 butir soal pilihan ganda kepada siswa kelas IV-A SDN Margorejo 1/403, hal itu dilakukan untuk memahami potensi awal mereka dalam menguasai materi Keragaman Budaya Indonesia pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 21 April 2026. Hasil belajar yang didapat oleh siswa pada tahap prasiklus yaitu dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai Hasil Belajar Prasiklus

Keterangan	Prasiklus
Rata-rata	64,79
Nilai tertinggi	80
Nilai terendah	40
Jumlah tuntas	8
Jumlah tidak tuntas	16
Persentase tuntas	29,2%
Persentase tidak tuntas	70,8%

Tabel 1 menunjukkan data hasil belajar siswa kelas IV-A. Berdasarkan hasil tes pada fase prasiklus,

diperoleh rata-rata nilai siswa yang mencapai 64,79. Nilai tertinggi yang diraih ialah 80, sedangkan nilai terendah adalah 40. Dari total 24 siswa, hanya 8 siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sehingga persentase siswa yang berhasil adalah 29,2% dan yang belum tuntas adalah 70,8% atau 16 siswa. data ini mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum sepenuhnya memahami materi Keragaman Budaya Indonesia, karena rata-rata nilai mereka belum mencapai kriteria keberhasilan dalam pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sebesar 80,00.

Hasil prasiklus menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang rendah disebabkan oleh model pembelajaran yang masih tradisional, sehingga siswa tidak memiliki ketertarikan dan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembelajaran. Di samping itu, materi tentang Keragaman Budaya Indonesia yang bersifat tidak nyata membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi jika hanya disampaikan melalui metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran yang jelas dan menarik.

Melihat situasi tersebut, peneliti mengambil langkah untuk menggunakan media pembelajaran berupa diorama guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Keragaman Budaya Indonesia.

Pada fase perencanaan siklus I, peneliti menyiapkan modul ajar, mempersiapkan media pembelajaran berupa diorama mengenai Keragaman Budaya Indonesia, menyusun lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa, serta menyiapkan instrumen evaluasi belajar. Kegiatan siklus I dilaksanakan pada tanggal 28 April 2026.

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran diorama selama proses pengajaran materi Keragaman Budaya Indonesia. Dalam menjelaskan materi, guru menggunakan diorama sebagai media visual konkret agar siswa lebih mudah menangkap materi Keragaman Budaya Indonesia.

Sepanjang pembelajaran berlangsung, siswa tampak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan karena media diorama memberikan ilustrasi nyata mengenai budaya Indonesia. Siswa mulai aktif bertanya dan memberikan

perhatian lebih pada penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siklus I, partisipasi siswa menunjukkan kemajuan dibandingkan dengan fase prasiklus. Banyak siswa mulai berperan aktif dalam proses belajar, meskipun masih terdapat sejumlah siswa yang belum percaya diri dalam mengungkapkan pendapat dan masih memerlukan arahan dari guru. Hasil belajar yang didapat oleh siswa pada tahap siklus I yaitu dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Nilai Hasil Belajar Siklus I

Keterangan	Siklus I
Rata-rata	76,25
Nilai tertinggi	90
Nilai terendah	50
Jumlah tuntas	14
Jumlah tidak tuntas	10
Persentase tuntas	58,3%
Persentase tidak tuntas	41,7%

Hasil tes evaluasi dalam siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan data yang didapat, rata-rata nilai kelas mencapai 76,25. Peningkatan rata-rata ini mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa mulai mengerti materi yang diajarkan selama proses tindakan pada siklus I. Total siswa yang berhasil mencapai target belajar

adalah 16 orang atau setara dengan 58,3%, sedangkan 8 siswa atau 41,7% masih belum memenuhi KKM.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I, penggunaan media diorama telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Meski demikian, beberapa tantangan masih ada, seperti terdapatnya siswa yang belum berpartisipasi aktif dalam diskusi dan beberapa siswa yang masih kesulitan untuk memahami materi secara keseluruhan. Karena itu, peneliti melaksanakan perbaikan untuk siklus II dengan menyediakan bimbingan yang lebih mendalam, mendorong keterlibatan siswa dalam penggunaan media diorama, serta memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan.

Pada fase perencanaan siklus II, peneliti melakukan perbaikan terhadap kendala yang ada pada siklus I dengan memperbaiki model pembelajaran, meningkatkan ragam aktivitas belajar, serta memaksimalkan penggunaan media diorama agar siswa lebih terlibat dan lebih memahami materi yang disampaikan. Kegiatan ini

dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2026.

Pelaksanaan tindakan di siklus II dilakukan dengan mendorong partisipasi siswa secara lebih intensif dalam proses pembelajaran melalui media diorama. Siswa diberikan kesempatan untuk melakukan observasi, berdiskusi, dan menyajikan hasil pengamatan mereka mengenai beragam budaya yang ada di Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa keterlibatan aktif siswa mengalami kemajuan yang sangat positif. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan dapat memahami materi dengan lebih baik berkat penggunaan media diorama. Di siklus II, atmosfer pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Siswa tampak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar dan menunjukkan rasa percaya diri yang lebih besar ketika menyampaikan pendapat. Hasil belajar yang didapat oleh siswa pada tahap siklus I yaitu dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Nilai Hasil Belajar Siklus II

Keterangan	Siklus II
Rata-rata	94,38
Nilai tertinggi	100

Nilai terendah	75
Jumlah tuntas	21
Jumlah tidak tuntas	3
Persentase tuntas	87,5%
Persentase tidak tuntas	12,5%

Hasil dari tes evaluasi siklus II juga menunjukkan kemajuan yang jelas. Nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 94,38 dengan 21 siswa atau 87,5% dari jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan, sedangkan 3 siswa atau 12,5% masih belum mencapai ketuntasan.

Berdasarkan hasil refleksi dari siklus II, penerapan media pembelajaran diorama terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Keragaman Budaya Indonesia. Walaupun masih terdapat siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan proses pembelajaran menjadi lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Peningkatan hasil belajar siswa dari fase prasiklus, siklus I, hingga

siklus II menandakan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama memberikan dampak positif terhadap rangkaian proses serta hasil belajar siswa dalam materi Keragaman Budaya Indonesia. Media diorama yang digunakan dalam proses belajar mengajarkan gambaran nyata terkait keberagaman budaya sehingga siswa lebih mudah dalam menangkap materi yang diajarkan. Di samping itu, penggunaan media yang menarik perhatian juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.

Pada fase prasiklus, proses belajar masih menggunakan metode konvensional dengan penjelasan guru yang bersifat lisan dan pemakaian media yang sangat terbatas. Keadaan ini membuat siswa kurang bersemangat untuk ikut serta dalam pembelajaran. Beberapa siswa tampak pasif, kurang konsentrasi, dan belum sepenuhnya memahami materi dengan baik. Hal ini berpengaruh negatif pada hasil belajar siswa. Dari total 24 siswa hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai lebih dari KKM, sedangkan 16 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Nilai rata-rata kelas pada fase prasiklus hanya

mencapai 64,79 dengan persentase ketuntasan sebesar 29,2%. Data ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi Keragaman Budaya Indonesia masih rendah dan dibutuhkan perbaikan dalam proses belajar mengajar.

Pada siklus I, peneliti mulai menggunakan media diorama dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini digunakan untuk menggambarkan beragam budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan elemen budaya lainnya dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Dengan menggunakan media ini, siswa menjadi lebih tertarik karena dapat melihat budaya Indonesia dengan cara yang lebih nyata dan konkret. Saat pembelajaran berlangsung, siswa mulai menunjukkan semangat yang lebih baik dibandingkan dengan tahap prasiklus. Siswa tampak lebih terlibat dalam menyimak penjelasan guru, mengajukan pertanyaan, menjawab soal, dan berdiskusi bersama teman kelompoknya.

Hasil evaluasi dari siklus I menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 76,25 dengan persentase ketuntasan

sebesar 58,3%. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah menjadi 14 siswa, sementara 10 siswa lainnya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Meskipun hasil pada siklus I belum memenuhi target ketuntasan yang diinginkan, peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mulai memberikan efek positif terhadap pemahaman siswa. Namun, masih terdapat beberapa tantangan, seperti beberapa siswa yang belum aktif dalam berdiskusi kelompok dan ada juga siswa yang kesulitan memahami materi secara menyeluruh.

Berdasarkan refleksi dari siklus I, peneliti melakukan sejumlah perbaikan pada siklus II. Peneliti menjelaskan dengan lebih jelas, meningkatkan partisipasi siswa dalam penggunaan media diorama, serta memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk mengamati, mengajukan pertanyaan, dan menyampaikan hasil diskusi. Di samping itu, peneliti memberikan dorongan dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan belajar agar mereka merasa lebih percaya diri dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Pelaksanaan siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih positif dibandingkan dengan siklus I. Siswa tampak lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti kelas. Penggunaan media diorama membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena mereka dapat melihat langsung visualisasi keragaman budaya Indonesia. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan observasi dan diskusi. Hal ini membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata kelas telah naik menjadi 94,38 dengan tingkat ketuntasan mencapai 87,5%. Sebanyak 21 siswa berhasil meraih nilai di atas KKM, sedangkan hanya 3 siswa yang belum memenuhi standar. Peningkatan dalam hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama efektif dalam membantu siswa memahami materi tentang Keragaman Budaya Indonesia. Media diorama dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, perhatian, dan partisipasi

siswa sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama mampu meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV pada materi Keragaman Budaya Indonesia. Media diorama tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih jelas dan nyata, tetapi juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, dinamis, dan menyenangkan. Oleh karena itu, pemanfaatan media diorama bisa menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, terutama pada materi yang berkaitan dengan Keragaman Budaya Indonesia.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan terhadap siswa kelas IV-A di SDN Margorejo 1/403 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa terkait materi Keragaman Budaya Indonesia. Peningkatan tersebut terlihat dari hasil belajar

siswa di setiap fase penelitian, mulai dari fase prasiklus, Siklus I, hingga Siklus II.

Pada fase prasiklus, rata-rata nilai siswa hanya mencapai 64,79 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 29,2%. Ketika media pembelajaran diorama diterapkan pada siklus I, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 76,25 dengan persentase ketuntasan mencapai 58,3%. Selanjutnya, pada siklus II, terjadi peningkatan yang lebih jelas dengan rata-rata nilai mencapai 94,38 dan persentase ketuntasan belajar sebesar 87,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan cara yang lebih nyata dan menarik.

Penggunaan media diorama juga berhasil meningkatkan keaktifan, perhatian, semangat, serta partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak membosankan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi Keragaman Budaya Indonesia. Oleh karena itu, media pembelajaran diorama bisa dijadikan salah satu pilihan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil

belajar siswa di Tingkat sekolah dasar, terutama pada materi yang berkaitan dengan Keragaman Budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Rahayu, & Arna Saskia. (2025). Metode Penelitian Tindakan Kelas: Konsep, Tahapan dan Keunggulan dalam Praktik Pembelajaran. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 828–836. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i4.5792>

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>

Daniyati Muttaqien Purwakarta, A., Bulqis Saputri Muttaqien Purwakarta, I., Aqila Septiyani Muttaqien Purwakarta, S., & Setiawan Muttaqien Purwakarta. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien

Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.

Panjaitan, M. A. (2022). Model Problem-Based Learning for Improving Student's Mathematical Competence: Systematic Literature Review. *Mathematics Education Journal*, 6(2), 118–129. <https://doi.org/10.22219/mej.v6i2.21462>

Suryaningsih, T., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Membentuk profil pelajar Pancasila dimensi berkebinekaan global melalui pendidikan multikultural di sekolah dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3), 1027–1042. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79594>

Safitri, D., & Munjiatun. (2022). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Using Diorama Media To Increase Learning Outcomes. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1, 268–278.

Saajuddin, Parisu, C. Z. L., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Integrasi Nilai Multikultural dalam Materi IPS terhadap. *Arus Jurnal Pendidikan (AJUP)*, 5(1).

Sidik, M. N. (2025). *Development of*

*Enriched Media (Cultural Wealth Diorama) to Improve Student Learning Activities on Cultural Wealth Material in Grade IV of SDN 3 Babakan Pengembangan Media Dikaya (Diorama Kekayaan Budaya) untuk Meningkatkan Aktifvitas Belajar Siswa pada Materi Kekayaan Budaya di Kelas IV SDN 3 Babakan. 6(3), 954–965.
<http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>*