



# JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 5 Tahun 2025 Halaman 1759 - 1768

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengaruh Media Diorama terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar

Syifa NasirotunNisa<sup>1✉</sup>, Faruq Haroky<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Tangerang Raya, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [syifanasirotunnisa@gmail.com](mailto:syifanasirotunnisa@gmail.com)<sup>1</sup>, [harokyfaruq@gmail.com](mailto:harokyfaruq@gmail.com)<sup>2</sup>

### Abstrak

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang pendidikan dasar masih banyak menerapkan pendekatan instruksional konvensional, sehingga peserta didik cenderung pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media diorama terhadap pencapaian pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Fokus utama penelitian adalah pemanfaatan diorama tiga dimensi sebagai representasi visual konkret yang diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih bermakna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kelompok kontrol nonekuivalen, melibatkan dua kelas: satu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media diorama dan satu kelompok kontrol yang tetap memperoleh pembelajaran tradisional. Instrumen pengumpulan data berupa 15 butir soal pilihan ganda yang telah melalui proses uji validitas dan reliabilitas. Hasil analisis statistik menunjukkan perbedaan bermakna antara kelompok eksperimen dan kontrol berdasarkan uji Mann-Whitney U ( $p < 0,05$ ), sementara analisis menggunakan uji Wilcoxon Signed-Ranks mengindikasikan peningkatan yang signifikan pada skor belajar kelompok eksperimen. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media diorama memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar IPAS, khususnya dalam memperdalam pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Diorama, Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar.

### Abstract

*Science and Social Studies (IPAS) instruction at the elementary level predominantly employs conventional instructional methods, which tend to render learners passive and hinder their ability to grasp abstract concepts. This study aimed to investigate the effect of diorama-based media on learning achievement in IPAS at primary schools. The research concentrated on the use of three-dimensional dioramas as concrete visual representations designed to facilitate more meaningful conceptual understanding. A quantitative approach with a nonequivalent control group design was applied, involving two classes: an experimental group that received diorama-based instruction and a control group that continued with traditional teaching methods. Data were collected using a 15-item multiple-choice instrument that had been validated and tested for reliability. Statistical analysis revealed a significant difference between the experimental and control groups based on the Mann-Whitney U test ( $p < 0.05$ ), and the Wilcoxon Signed-Ranks test indicated a significant improvement in the experimental group's learning scores. These findings suggest that implementing diorama media positively influences IPAS learning outcomes, particularly by enhancing conceptual understanding and increasing student engagement during the learning process.*

**Keywords:** Diorama Media, Learning Outcomes, IPAS, Elementary School Students.

Copyright (c) 2025 Syifa NasirotunNisa, Faruq Haroky

✉ Corresponding author :

Email : [syifanasirotunnisa@gmail.com](mailto:syifanasirotunnisa@gmail.com)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10681>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi secara optimal. Melalui pendidikan, siswa diharapkan mampu meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan sikap positif yang bermanfaat bagi kehidupan pribadi maupun sosial (Desi Priswanti, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran memiliki peran penting dalam membangun kemampuan berpikir logis, kritis, serta pemahaman ilmiah sejak dini. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi besar dalam pengembangan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS), yang menghubungkan konsep ilmiah dengan konteks kehidupan bermasyarakat (Farrel Ardan, 2021).

Namun, pencapaian belajar IPAS di Indonesia masih menunjukkan hasil yang cukup rendah. Data Badan Pusat Statistik (2022) menyebutkan bahwa sekitar 60% siswa sekolah dasar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal pada mata pelajaran sains. Senada dengan itu, hasil Ujian Nasional tahun 2021 menunjukkan rata-rata nilai IPA hanya sebesar 55, jauh di bawah standar minimum 70. Rendahnya capaian ini mengindikasikan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak yang berkaitan dengan IPAS. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh penggunaan metode ceramah yang masih dominan, minimnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya motivasi dan partisipasi siswa (Samsul *et al.*, 2023; Fadillah *et al.*, 2024). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muqita, (2023), yang mempertegas bahwa pembelajaran yang tidak bervariasi dapat menurunkan minat siswa dan menghambat perkembangan keterampilan berpikir ilmiah.

Salah satu media yang berpotensi mengatasi persoalan tersebut adalah diorama, yaitu media konkret tiga dimensi yang menggambarkan representasi nyata dari objek maupun peristiwa (Agustina, 2021). Media ini selaras dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung (Azizah, 2024). Diorama mampu mendukung pemahaman siswa secara visual dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Afifah, 2022 ; Teja *et al.*, 2024). Penelitian Rahmawati (2021) menemukan bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 30% dibanding metode konvensional. Sementara itu, Nate (2022) melaporkan bahwa diorama dapat memperkuat hasil belajar melalui visualisasi konkret yang mudah diamati. Selain itu, (Hafsah *et al.*, 2023). menegaskan bahwa media ini juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa pada pembelajaran berbasis proyek. Sejalan dengan itu, (Palin *et al.*, 2023) menekankan bahwa pengalaman belajar konkret dapat menumbuhkan kemampuan berpikir ilmiah secara lebih mendalam.

Meskipun temuan tersebut menunjukkan efektivitas media diorama, penelitian lima tahun terakhir lebih banyak berfokus pada media visual berbasis layar seperti video animasi, flipbook digital, augmented reality, maupun komik interaktif. Media tersebut memang membantu visualisasi konsep, tetapi sebagian besar tidak menyediakan pengalaman konkret tiga dimensi yang dapat disentuh, diamati langsung, dan dimanipulasi oleh siswa, hal yang menjadi ciri khas pembelajaran konkret di sekolah dasar. Di sisi lain, penelitian yang secara khusus membahas efektivitas media visual konkret seperti diorama pada pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka masih sangat terbatas. Sebagian penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek motivasi belajar, bukan pada hasil belajar kognitif, dan hanya sedikit yang menggunakan desain eksperimen komparatif seperti Nonequivalent Control Group Design untuk menguji efektivitas media secara empiris. Dengan demikian, terdapat kesenjangan penelitian dalam hal penggunaan media konkret tiga dimensi yang mampu mendukung pemahaman konsep abstrak pada mata pelajaran IPAS, terutama di konteks sekolah dasar.

Berdasarkan gap tersebut, penelitian ini memiliki unsur kebaruan (*novelty*) karena mengintegrasikan media diorama ke dalam pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka pada tingkat sekolah dasar, dengan penekanan pada analisis pengaruhnya terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini juga menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yang jarang diterapkan pada studi pembelajaran tematik IPAS

sehingga memberikan kontribusi metodologis dalam pengembangan penelitian serupa. Sejalan dengan pendapat Wulandari *et al.*, (2023) guru perlu mengembangkan media pembelajaran inovatif agar siswa lebih aktif membangun pengetahuan secara mandiri.

Urgensi penelitian ini semakin kuat karena hasil observasi di SDN Peusar I Kabupaten Tangerang menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang minim (Muhammad Januaripin, 2022). Siswa terlihat kurang antusias dan mengalami kesulitan memahami materi klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanan maupun reproduksi. Kondisi ini menegaskan pentingnya menghadirkan pembelajaran yang interaktif, variatif, dan bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Peusar I Kabupaten Tangerang, serta memberikan bukti empiris tentang bagaimana media konkret dapat meningkatkan pemahaman konsep secara signifikan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Peusar I Kabupaten Tangerang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama empat minggu, mulai dari bulan April hingga Mei 2025. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Nonequivalent Control Group Design*, yaitu desain eksperimen semu yang dipilih karena kondisi kelas tidak memungkinkan dilakukan randomisasi. Desain ini tetap memberi peluang bagi peneliti untuk membandingkan hasil belajar dua kelompok yang tidak setara secara acak. Subjek penelitian terdiri dari 72 siswa kelas V yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan pertimbangan kesetaraan kemampuan akademik awal, ketersediaan jadwal, serta kesiapan guru untuk berkolaborasi. Siswa yang tidak mengikuti seluruh rangkaian pembelajaran tidak diikutsertakan dalam analisis.

Penelitian diawali dengan observasi kelas dan wawancara guru untuk memperoleh gambaran kondisi pembelajaran IPAS serta kendala yang dihadapi siswa. Berdasarkan temuan awal tersebut, peneliti menyusun modul pembelajaran untuk masing-masing kelompok dan menyiapkan media diorama bertema kebun binatang bagi kelompok eksperimen. Instrumen penelitian berupa 15 soal pilihan ganda diuji cobakan terlebih dahulu pada siswa kelas VI untuk memastikan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Setelah dinyatakan layak, kedua kelompok diberikan *pretest* guna mengukur kemampuan awal siswa sebelum perlakuan. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran konvensional. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar akhir.

Analisis data dilakukan secara bertahap dengan mulai uji normalitas melalui Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk sebagai dasar untuk menentukan pemilihan teknik analisis. Hasil uji menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal ( $p < 0,05$ ), sehingga teknik statistik non-parametrik digunakan sesuai rekomendasi (Annisa *et al.*, 2024) Uji Mann-Whitney U dipilih untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol karena uji ini sesuai untuk dua kelompok independen dengan distribusi data tidak normal. Sementara itu, uji Wilcoxon Signed Rank digunakan untuk menganalisis perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dalam kelompok yang sama, sehingga dapat menggambarkan peningkatan hasil belajar masing-masing kelas. Seluruh proses analisis dilakukan menggunakan SPSS versi 28 dengan tingkat signifikansi 0,05.

Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi sumber dengan membandingkan hasil tes, data observasi, dan dokumentasi kegiatan pembelajaran untuk memastikan konsistensi informasi. Penelitian juga memperhatikan etika penelitian, yaitu dengan memperoleh izin resmi dari pihak sekolah dan guru kelas sebagai kolaborator. Siswa mengikuti kegiatan pembelajaran secara sukarela dengan persetujuan orang tua, dan seluruh data dijamin kerahasiaannya. Alur penelitian berlangsung berurutan mulai dari observasi awal,

penyusunan perangkat pembelajaran, uji coba instrumen, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan, pelaksanaan *posttest*, hingga analisis data dan verifikasi keabsahan penelitian, sehingga keseluruhan proses berjalan sistematis sesuai desain penelitian eksperimen semu yang diterapkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN Peusar I yang terletak di Kabupaten Tangerang pada semester kedua tahun ajaran 2024/2025. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa analisis terhadap data yang telah diperoleh menunjukkan bahwa hasil uji normalitas menunjukkan bahwa distribusi data pembelajaran siswa tidak normal ( $p < 0,05$ ), Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Normalitas**

Kelas Hasil Belajar IPAS	Pre-Test Eksperimen (Media Diorama)	Tests of Normality			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
		0,153	36	0,033	0,934	36	0,032
	Post-Test Eksperimen (Media Diorama)	0,248	36	0,000	0,854	36	0,000
	Pre-Test Kontrol (Konvensional)	0,202	36	0,001	0,907	36	0,005
	Post-Test Kontrol (Konvensional)	0,136	36	0,092	0,939	36	0,047

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan evaluasi homogenitas yang telah dilakukan, ditemukan bahwa data tersebut tidak menunjukkan variabilitas yang seragam. Oleh karena itu, dilakukan uji Uji Mann Whitney dan Uji Rangking Tanda Wilcoxon sebagai metode non parametrik. Detail ini bisa ditemukan pada tabel 2 dan 3.

**Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas**

Hasil Belajar Siswa	Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean		12,622	1	70	0,001
Based on Median		13,412	1	70	0,000
Based on Median and with adjusted df		13,412	1	62,391	0,001
Based on trimmed mean		13,002	1	70	0,001

Berdasarkan pemeriksaan normalitas yang menunjukkan bahwa data tidak mengikuti distribusi normal, studi ini akan menerapkan metode pengujian non-parametrik untuk menganalisis data. Teknik non-parametrik dipilih sebab pendekatan ini tidak membutuhkan data dengan distribusi normal (Annisa *et al.*, 2024). Berikut adalah beberapa variasi uji non-parametrik yang diterapkan:

- Uji *Mann Whitney U* digunakan untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan dalam hasil belajar IPAS antara kelompok yang memanfaatkan media diorama dan kelompok kontrol yang menerapkan metode pengajaran konvensional.
- Uji *Wilcoxon Signed Rank* digunakan untuk mengevaluasi perbedaan pencapaian belajar sebelum dan setelah perlakuan di setiap kelas.

Dengan menggunakan uji non parametrik ini di harapkan analisis hasil belajar siswa dapat tetap dilakukan secara akurat meskipun data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Uji Mann Whitney U**

		Ranks		
Kelas		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Kelas Eksperimen (media diorama)	36	47,82	1721,50
	Kelas Kontrol (konvensional)	36	25,18	906,50
	Total	72		
Test Statistics <sup>a</sup>				
Hasil Belajar				
Mann-Whitney U			240,500	
Wilcoxon W			906,500	
Z			-4,642	
Asymp. Sig. (2-tailed)			0,000	
a. Grouping Variable: Kelas				

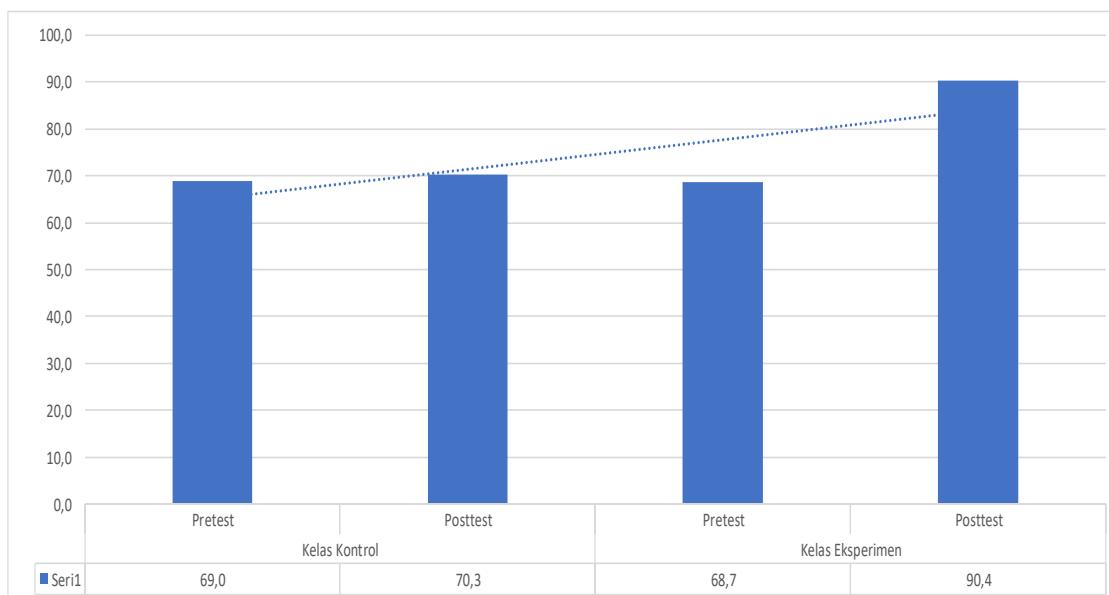
Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan menggunakan software SPSS versi 28, diperoleh angka *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Angka ini lebih rendah dibandingkan dengan tingkat signifikansi 0,05, yang berarti dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan signifikan dalam hasil belajar siswa di kedua kelompok. Kelas eksperimen memiliki rata-rata peringkat (*mean rank*) sebesar 47,82, sedangkan kelas kontrol hanya sebesar 25,18. Dengan demikian, hasil uji *Mann Whitney U* membuktikan bahwa penerapan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V di SDN Peusar I Kabupaten Tangerang.

**Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test**

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	Negative Ranks	0 <sup>a</sup>	0,00	0,00
	Positive Ranks	35 <sup>b</sup>	18,00	630,00
	Ties	1 <sup>c</sup>		
	Total	36		
Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol	Negative Ranks	14 <sup>d</sup>	10,89	152,50
	Positive Ranks	12 <sup>e</sup>	16,54	198,50
	Ties	10 <sup>f</sup>		

Total	36
a. Post-Test Eksperimen < Pre-Test Eksperimen	
b. Post-Test Eksperimen > Pre-Test Eksperimen	
c. Post-Test Eksperimen = Pre-Test Eksperimen	
d. Post-Test Kontrol < Pre-Test Kontrol	
e. Post-Test Kontrol > Pre-Test Kontrol	
f. Post-Test Kontrol = Pre-Test Kontrol	
Test Statistics <sup>a</sup>	
Post-Test Eksperimen - Pre-Test Eksperimen	
Post-Test Kontrol - Pre-Test Kontrol	
Z	-5,175 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan perangkat lunak SPSS versi 28, nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) pada kelompok eksperimen tercatat sebesar 0,000, yang lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa di kelas kontrol tidak ada perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah tes. Dengan kata lain, penggunaan metode pembelajaran tradisional di kelas kontrol tidak memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hasil perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di SDN Peusar I Kabupaten Tangerang dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1. Rata-rata Perolehan Nilai Antara Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

Gambar 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor pretes untuk kelompok kontrol adalah 69,0, sementara rata-rata skor postes pada kelompok eksperimen adalah 68,7. Sebaliknya, rata-rata skor postes untuk kelompok kontrol mencapai 70,3, sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor postes sebesar 90,4. Rata-rata skor postes di kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perbedaan ini disebabkan oleh sejumlah faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, di antaranya adalah variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa. Temuan ini sejalan dengan Rahmawati (2021), Nate (2022) dan Hafsa *et al.*, (2023) yang menyimpulkan bahwa media konkret tiga dimensi dapat meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi belajar siswa. Namun, temuan penelitian ini memperlihatkan capaian peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan studi-studi sebelumnya karena media diorama yang digunakan tidak hanya menampilkan objek, tetapi juga melibatkan aktivitas klasifikasi hewan melalui interaksi langsung, sehingga memberikan pengalaman manipulative yang lebih kuat. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki orisinalitas pada aspek penggunaan diorama sebagai media aktif-interaktif, bukan sekadar sebagai alat visual pasif seperti pada penelitian sebelumnya.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan konstruktivisme Piaget yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui interaksi langsung dengan objek nyata sehingga menghasilkan perubahan struktur kognitif (Piaget, 1976). Pembelajaran menggunakan diorama memungkinkan siswa melakukan kegiatan observasi, eksplorasi, klasifikasi, dan refleksi, yang merupakan inti dari proses asimilasi dan akomodasi. Temuan ini juga konsisten dengan Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh (Mayer, 2009), yang menegaskan bahwa kombinasi visual konkret dan verbal dapat mengurangi *cognitive load* dan meningkatkan pemahaman konsep. Media diorama menyediakan representasi visual tiga dimensi, sementara guru memberikan penjelasan verbal, sehingga siswa menerima informasi melalui jalur audio dan visual secara simultan. Penelitian internasional terbaru oleh Al-Darwish (2023) dan Khaleel (2022) juga menunjukkan bahwa media manipulatif nyata memberikan dampak kognitif yang lebih kuat dibanding media berbasis layar karena sifatnya yang konkret dan mudah diingat.

Meskipun sebagian besar penelitian menunjukkan hasil positif, beberapa studi seperti Hapsari (2022) melaporkan bahwa media konkret tidak selalu efektif apabila guru tidak mampu memfasilitasi proses eksplorasi siswa secara optimal. Namun, temuan penelitian ini berbeda karena guru berperan aktif sebagai fasilitator dalam memberikan bimbingan bertahap (*scaffolding*). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media diorama tidak hanya bergantung pada medianya, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengarahkan interaksi siswa. Inilah salah satu kontribusi penting penelitian ini, yaitu menekankan pengaruh faktor eksternal seperti peran guru dan kesiapan fasilitas.

Dari sisi keunggulan, diorama terbukti membantu siswa memahami konsep klasifikasi hewan dengan lebih jelas karena siswa dapat melihat bentuk nyata hewan, membandingkan karakteristiknya, dan mengelompokkan berdasarkan jenis makanan maupun reproduksi. Interaksi langsung ini meningkatkan keaktifan, rasa ingin tahu, serta perhatian siswa selama pembelajaran, sebagaimana dinyatakan pula oleh Afifah, (2022) dan Teja *et al.*, (2024) Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan ranah afektif, seperti motivasi, antusiasme, dan kerja sama kelompok. Hasil observasi mendukung penelitian internasional (Inoue, 2021) yang menegaskan bahwa media konkret dapat meningkatkan *engagement* dan interaksi sosial antar siswa.

Namun demikian, media diorama juga memiliki beberapa keterbatasan. Proses pembuatan dan persiapan diorama membutuhkan waktu, biaya, dan keterampilan tertentu. Diorama juga kurang fleksibel untuk materi abstrak lain yang tidak dapat divisualisasikan secara fisik. Selain itu, efektivitas diorama dapat menurun jika kelas terlalu besar atau fasilitas ruang kelas terbatas, sebagaimana disampaikan oleh Palin *et al.*, (2023) dan Fadillah *et al.*, (2024). Penelitian ini juga membuktikan bahwa siswa dengan karakteristik visual-spasial yang baik cenderung memperoleh manfaat lebih besar dibandingkan siswa yang kurang terbiasa dengan aktivitas manipulatif.

Dibandingkan metode konvensional, pembelajaran menggunakan diorama memberikan kelebihan dalam hal keterlibatan siswa, aktivitas motorik, dan pengalaman multisensorik. Sementara pembelajaran konvensional hanya mengandalkan penjelasan verbal dan buku teks sehingga menyebabkan siswa kurang

fokus dan mudah bosan. Temuan ini mendukung studi Wulandari et al., (2023) dan penelitian internasional oleh Moreno & (Mayer, 2009) yang menegaskan bahwa pembelajaran aktif-interaktif meningkatkan perhatian dan pemahaman konseptual lebih tinggi daripada metode ceramah. Dengan demikian, penelitian ini menguatkan bukti bahwa media konkret lebih efektif dalam materi IPAS yang bersifat abstrak, seperti klasifikasi hewan, dibandingkan media tradisional yang bersifat pasif.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah berupa bukti empiris mengenai efektivitas diorama yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga berdampak pada ranah afektif dan psikomotorik siswa. Penelitian ini juga memperjelas posisi media diorama sebagai salah satu alternatif media interaktif dalam implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan kebermaknaan pengalaman belajar serta pembelajaran yang partisipatif. Meskipun demikian, penelitian ini menyadari keterbatasan dalam hal ukuran sampel, lokasi penelitian yang terbatas pada satu sekolah, serta belum adanya analisis lanjutan terkait retensi jangka panjang. Penelitian mendatang disarankan menggunakan sampel lebih luas, memperbandingkan berbagai jenis media visual (misalnya AR, video 3D, simulasi digital), dan menguji efektivitas jangka panjang media diorama terhadap retensi konsep serta keterampilan berpikir ilmiah.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SDN Peusar I Kabupaten Tangerang. Siswa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan capaian belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa media konkret tiga dimensi mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak, khususnya materi klasifikasi hewan. Temuan ini menegaskan bahwa diorama tidak hanya memperkuat pemahaman kognitif, tetapi juga meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

Kontribusi pokok penelitian ini terletak pada bukti empiris bahwa media diorama dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif pada Kurikulum Merdeka, yang menekankan pengalaman belajar aktif dan bermakna. Penelitian ini juga memperlihatkan bahwa proses manipulasi objek nyata dalam diorama mampu memperkaya aktivitas belajar dan mendukung pengembangan kemampuan berpikir ilmiah pada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penggunaan diorama direkomendasikan bagi guru sebagai media inovatif untuk menjembatani konsep abstrak dan pengalaman konkret siswa.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang terbatas dan pelaksanaan yang hanya berlangsung di satu sekolah. Selain itu, penelitian belum mengevaluasi retensi jangka panjang dan belum menelaah secara mendalam pengaruh media diorama terhadap ranah afektif dan psikomotor. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel lebih luas, membandingkan diorama dengan media inovatif lain seperti augmented reality atau simulasi digital, serta mengkaji aspek keberlanjutan pemahaman siswa dalam jangka panjang. Dengan pengembangan lebih lanjut, media diorama berpotensi menjadi salah satu solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, rekomendasi, dan dukungan selama proses penelitian serta penulisan artikel ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah, seluruh guru, serta semua siswa kelas V SDN Peusar I Kabupaten Tangerang yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan dukungan penuh dalam kegiatan penelitian ini.

Selanjutnya, penulis ingin mengungkapkan rasa syukur kepada anggota keluarga, teman-teman, dan semua pihak yang telah memberikan kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat berhasil. Diharapkan seluruh bantuan yang telah diberikan dapat memberikan kebaikan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat pendidikan dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. (2021). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Bermuatan Ipa Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sdn Krebet Bantul*.
- Al-Darwish, S. (2023). *The Use Of Manipulative Materials In Enhancing Science Learning In Elementary Classrooms*. *International Journal Of Education And Practice*. 11(3), 215–229. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.18488/61.V11i3.3506>
- Annisak, F., Sakinah Zainuri, H., & Fadilla, S. (2024). Al Itihadu Jurnal Pendidikan Peran Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistika Non Parametrik Dalam Penelitian. In *105 Al Ittihadu* (Vol. 3, Issue 1). <Https://Jurnal.Asrypersadaquality.Com/Index.Php/Alittihadu>
- Azizah Siti Lathifah. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Konstruktivisme: Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (Jurdikbud)*, 4(1), 69–76. <Https://Doi.Org/10.55606/Jurdikbud.V4i1.2838>
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Pendidikan*. Badan Pusat Statistik.
- Deffa Muqita Ayuananda. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*.
- Desi Priswanti, B. Badriah, S. H. R. Sari Dewi. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). [Https://Mediaindonesia.Com/Humaniora/451206/Pengertian-Jenis-Jenis-Serta-Fungsi-Media](Http://Repo.Iain-Dewi Nur Afifah, A. W. S. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar (Vol. 4).</a></p><p>Farrel Ardan. (2021, December 3). <i>Pengertian, Jenis-Jenis, Serta Fungsi Media</i>. <a href=).
- Hapsari, A. (2022). Challenges Of Using Concrete Learning Media In Elementary Science Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 22–31. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.23887/Jpdi.V7i1.42351>
- Inoue, N. (2021). *Hands-On Learning And Its Effect On Elementary Students' Engagement In Science Activities*. *Journal Of Educational Psychology*. 113(4), 695–708. <Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.1037/Edu0000614>
- Khaleel, F. , & K. A. (2022). *The Effectiveness Of Concrete Manipulatives In Improving Elementary Students' Science Achievement*. *Journal Of Science Education Research*. 8(2), 45–56.
- Mastuti Hafsah, U., Rohman Soleh, D., & Rosa Dewi, Y. (2023). *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sdn Bangunsari 01*.
- Maya Fadillah, Fika Luh Cinta, Ruth Sani Friscilla Purba, Annisa Fitriana Batubara, & Andini Andriani. (2024). Analisis Permasalahan Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar Swasta Attaufiq Medan. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 192–202. <Https://Doi.Org/10.61132/Sadewa.V2i3.962>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Muhamad Januaripin. (2022). *Pengaruh Media Diorama Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 25 Kota Bengkulu*.
- Palin, S., Sari, R., Mas Bakar, R., Cory Candra Yhani, P., Mukadar, S., Lidiawati, L. S., Indah, N., & Hilir, A. (2023). *Belajar Dan Pembelajaran Pt. Mifandi Mandiri Digital*.

- Piaget, J. (1976). *The Child And Reality: Problems Of Genetic Psychology*.
- Rahmawati, S. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. *Jurnal PgSD*, 7(1), 2021.
- Samsul, K., Dwijonagoro, H., Wulandari, A., & Audiya, F. R. (2023). *Permasalahan Pendidikan Dan Solusinya Di Indonesia*.
- Teja, A., Kusuma, A., Dwi, D., Wenda, N., Putera Permana, E., Fkip, P., Nusantara, U., & Kediri, P. (2024). *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Ipa Materi Sistem Pencernaan Manusia Bersama Kelas V Sd Negeri I Purwosari*. 09.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal On Education*, 05(02), 3928–3936.
- Yosa Rike Nate. (2022). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Min 11 Aceh Tengah*.