

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****Muhammad Nurfaisal Sidik¹, Hanikah^{2*}, Mimin Darmini³**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Cirebon, Jawa Barat

Email: nurfaisalsidikm03@gmail.com, hanikah@umc.ac.id, mimin.darmini@umc.ac.id

*Corresponding Author

Received : 01 July 2025, Revised : 11 August 2025, Accepted : 12 August 2025

ABSTRACT

This study aims to develop a three-dimensional diorama-based learning media entitled DIKAYA (Diorama of Cultural Wealth) to improve student learning activities in Social Sciences (IPS) learning on the theme "The Beauty of Diversity in My Country" in grade IV of SDN 3 Babakan. The method used is research and development (R&D) with the Borg & Gall model which has been simplified into six stages, namely: (1) analysis of potential and problems, (2) data collection, (3) product design planning, (4) design validation, (5) product revision, and (6) product trial. The media developed depicts the diversity of Indonesian culture in a concrete and visual way, and is adapted to the characteristics of students at the concrete operational stage. The validation results from material experts obtained a score of 83% (very valid), and from media experts 92% (very valid). The product trial showed that students were very enthusiastic, more active, and easily understood the learning material through this media. The conclusion of this study is that DIKAYA media is suitable for use as an alternative learning media that is effective in increasing student activity and understanding of cultural diversity material. This media is also relevant to the Independent Curriculum learning approach which is oriented towards active participation and contextual learning.

Keywords: Diorama, Cultural Wealth, Social Studies, Learning Media, Development.**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis diorama tiga dimensi bertajuk DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya) guna meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tema "Indahnya Keragaman di Negeriku" di kelas IV SDN 3 Babakan. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model Borg & Gall yang telah disederhanakan menjadi enam tahapan, yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) perancangan desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, dan (6) uji coba produk. Media yang dikembangkan menggambarkan keberagaman budaya Indonesia secara konkret dan visual, serta disesuaikan dengan karakteristik siswa tahap operasional konkret. Hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 83% (sangat valid), dan dari ahli media sebesar 92% (sangat valid). Uji coba produk menunjukkan bahwa siswa sangat antusias, lebih aktif, dan mudah memahami materi pembelajaran melalui media ini. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media DIKAYA layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya. Media ini juga relevan dengan pendekatan pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berorientasi pada partisipasi aktif dan pembelajaran kontekstual.

Kata Kunci: Diorama, Kekayaan Budaya, IPS, Media Pembelajaran, Pengembangan.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha dasar agar peserta didik lebih giat mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia, serta keterampilan yang dihargai baik oleh dirinya maupun masyarakat baik secara formal maupun informal, pendidikan merupakan ikhtiar mendasar untuk mencapai tujuan tersebut (Hidayat et al., 2023; Wulandari & Sartika, 2024). membangun lingkungan belajar dan proses belajar untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi proses belajar, dimana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan berbagai potensi dirinya (Meilina et al., 2020; Sharini et al., 2024).

Arti pendidikan secara lengkap karena sifatnya yang kompleks pentingnya pendidikan karena sifatnya yang rumit, termasuk target sarannya, yaitu masyarakat. Ia sering disebut sebagai ilmu pendidikan karena kompleksitasnya. Kelanjutan pendidikan adalah ilmu Pendidikan (Febrianti & Rosidah, 2024; Juhaeni et al., 2020). Teori pendidikan yang menekankan pemikiran ilmiah lebih erat kaitannya dengan ilmu pendidikan. Ada hubungan teoritis dan praktis antara pendidikan dan ilmu pendidikan. Oleh karena itu pendidikan hal yang paling peting untuk mencapai ilmu pengetahuan (Abd Rahman et al., 2022; Tuerah et al., 2023).

Pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi perilaku sikap yang baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan budaya Al-Qur'an berkali-kali menjelaskan pentingnya pengetahuan. Tanpa pengetahuan kehidupan manusia akan menjadi sengsara (Hanikah et al., 2022). Al-Qur'an memperingatkan manusia agar mencari ilmu pengetahuan sebagaimana firman Allah dalam QS at-Taubah (9): 122 disebutkan.

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya: Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya

Perkembangan Pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan signifikan sepanjang sejarahnya. Sejak kemerdekaan Indonesia pada tahun 1945, pendidikan telah menjadi salah satu aspek penting dalam upaya membangun bangsa dan menciptakan generasi yang berkualitas. Latar belakang perjalanan pendidikan di Indonesia mencakup beragam aspek historis, sosial, ekonomi, dan politik yang telah membentuk sistem pendidikan saat ini (Zamhari et al., 2023).

Pendidikan IPS di sekolah dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksi berkomunikasi dalam masyarakat hubungan sosial dan berbagai aspek kehidupan sosial dengan bertujuan pengajaran IPS tentang kehidupan masyarakat manusia dilakukan secara menarik dan efektif sehingga pembelajaran berjalan mencapai tujuan (Zahidah et al., 2023; Amaliyah & Darmini, 2025).

Pendidikan IPS pada jenjang pendidikan dasar mempunyai peranan yang sangat penting terutama menentukan dalam membentuk sikap, kecerdasan dan kepribadian sehingga mencapai yang diharapkan Namun kenyataan menunjukkan banyaknya keluhan dari peserta didik tentang pelajaran IPS yang kurang efektif dan efisien (Fanani & Marzuki, 2023; Mayuni et al., 2023). Keluhan ini peserta didik sangat berpengaruh terhadap aktivitas hasil belajar dan prestasi belajar IPS pada setiap jenjang pendidikan menunjukkan bahwa aktivitas hasil belajar IPS masih jauh dari tujuan yang dicapai dalam pembelajaran (Hastuti, 2021).

Menurut (Gawise et al., 2022) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran agar lebih efektif dan efisien media

ini bias berupa alat, bahan atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tujuan media pembelajaran sebagai meningkatkan pemahaman peserta didik pusat sumber belajar merujuk pada be menarik perhatian, serta memfasilitasi interaksi komunikasi antara guru dan peserta didik sebagai alat, teknologi, dan metode menyampaikan materi pendidikan secara efektif (Astuti et al., 2024).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media Diorama merupakan media konkret berupa miniatur sebuah objek yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya (Pentianasari & Firmannandya, 2022) dapat memadukan unsur visual, audio, dan interaktif dalam satu wadah yang menarik bagi siswa. Diorama diharapkan dapat menjadi media alternatif yang tidak hanya menyajikan informasi secara visual, namun juga mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif melalui berbagai kegiatan yang menyenangkan dan mendidik. tentang kekayaan Budaya Indonesia secara lebih mendalam dan menarik (Ardiansyah & Darmini, 2024).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 3 Babakan Pembelajaran cenderung lebih banyak menempatkan siswa pada aktivitas mendengar, mencatat, atau menjawab pertanyaan dari guru. Tanpa melibatkan interaksi dan kerjasama antara siswa yang satu dengan yang lain. Hal tersebut menjadi permasalahan bagi pendidik. terdapatnya permasalahan dalam pembelajaran rendahnya hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPS siswa kesulitan dalam mempelajari sejarah, kurangnya penggunaan variasi metode dan model pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang lebih konkret dan sesuai materi.

Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin mengembangkan media Diorama tiga dimensi materi kekayaan dan budaya. Penelitian pengembangan media berbentuk diorama pernah dilakukan oleh (Sapitri et al., 2021) menyatakan bahwa, Media diorama merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi yang dapat menumbuhkan minat siswa untuk aktif dalam belajar. Diorama berfungsi menggambarkan objek atau peristiwa nyata, seperti tokoh sejarah, kondisi alam, atau lingkungan kota, yang mendukung penyampaian materi. Keberhasilan pembelajaran IPS di SD tercermin dari sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi melalui media ini (Maulida et al., 2020).

Pengembangan diorama sering dibuat menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat, seperti karton, kayu, tanah liat, atau kertas, Diorama ialah miniature tiga dimensi yang tujuannya menggambarkan keadaan sebenarnya. Media diorama dapat dibuat dari bahan yang mudah didapat, menampilkan objek secara utuh, dapat disajikan secara nyata atau konkret. Media diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang bersifat abstrak (Nada & Gunansyah, 2023).

Pemilihan media yang tepat berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa. Salah satu pendekatan efektif adalah penggunaan media visual dan interaktif, seperti diorama. Sebagai representasi tiga dimensi, diorama membantu siswa memahami materi secara konkret dan membangun konteks bermakna, terutama dalam pembelajaran tematik yang terintegrasi dengan nilai budaya.

Adapun penelitian yang diangkat mengembangkan proses pengembangan media Diorama yaitu: untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi Kekayaan Budaya di kelas IV SDN 3 Babakan, kelayakan dan kevalidan media Diorama yang di kembangkan untuk materi Kekayaan Budaya di kelas IV SDN 3 Babakan, Hasil pengembangan media Diorama yang dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas IV SDN 3 Babakan.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, bukan untuk menguji teori. Pendekatan ini merujuk pada pengertian yang dikemukakan oleh Borg & Gall bahwa "*Educational Research and Development (R&D) is a process used to develop and validate educational products.*" Artinya, penelitian dan pengembangan

dalam konteks pendidikan merupakan proses sistematis yang digunakan untuk mengembangkan serta memvalidasi produk-produk pendidikan (Creswell, 2021).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengadaptasi model Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah, yakni: (1) penelitian dan pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk produk awal, (4) uji coba lapangan awal, (5) revisi produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi produk operasional, (8) uji coba lapangan operasional, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) diseminasi serta implementasi. Namun, karena keterbatasan waktu dan biaya, langkah-langkah tersebut disederhanakan menjadi enam tahap sesuai dengan model yang digunakan oleh (Ermawati et al., 2021), yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi produk, dan (6) uji coba produk.

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berupa diorama, yakni media visual tiga dimensi yang merepresentasikan suatu peristiwa nyata dalam bentuk miniatur. Sebagai media konkret, diorama memfasilitasi siswa dalam memahami konsep abstrak melalui visualisasi kontekstual, khususnya terkait kekayaan budaya Indonesia seperti tradisi lokal, rumah adat, dan kegiatan kebudayaan lainnya. Diorama dirancang untuk menarik, mudah dipahami, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan menyenangkan. Selain sebagai alat bantu visual, media ini juga berfungsi sebagai pemicu keingintahuan dan refleksi dalam pembelajaran tematik berbasis budaya.

Keunggulan media ini terletak pada sifatnya yang portabel, interaktif, dan kontekstual. Portabilitas memungkinkan penggunaan diorama di berbagai setting pembelajaran, sedangkan interaktivitas terlihat dalam pelibatan langsung siswa melalui pengamatan dan diskusi. Kontekstualitasnya tercermin dari keterkaitan konten dengan kehidupan sehari-hari siswa, terutama dalam pelajaran IPS. Pengembangan media ini diharapkan dapat membangun kesadaran budaya sejak dini dan memperkuat identitas nasional melalui pembelajaran bermakna.

Waktu pelaksanaan penelitian ini dirancang secara sistematis dan berkelanjutan, mencakup serangkaian tahapan kegiatan yang berlangsung selama kurang lebih sepuluh bulan, yaitu dari bulan November hingga Agustus. Tahapan-tahapan tersebut meliputi observasi awal di sekolah sasaran untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, pengajuan dan penyusunan proposal penelitian, proses bimbingan akademik bersama dosen pembimbing, pelaksanaan penelitian di lapangan yang mencakup validasi, revisi, dan uji coba media, hingga tahap akhir berupa pendaftaran dan pelaksanaan ujian skripsi. Rentang waktu tersebut memberikan keleluasaan bagi peneliti untuk memastikan bahwa setiap proses dalam tahapan pengembangan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi produk, dapat dilakukan secara mendalam, terstruktur, dan memenuhi standar akademik.

Partisipan yang terlibat terdiri dari beberapa kelompok kunci yang memiliki peran penting dalam proses pengembangan media. Pertama, guru kelas IV SDN 3 Babakan yang berperan sebagai validator materi, memberikan masukan mengenai keterpaduan isi dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Kedua, dosen ahli media dan materi yang menilai aspek desain visual, akurasi isi, dan relevansi materi pembelajaran. Evaluasi dilakukan melalui instrumen validasi terstruktur. Ketiga, siswa kelas IV sebagai responden dalam uji coba produk, memberikan tanggapan mengenai daya tarik, kemudahan, dan efektivitas penggunaan diorama dalam pembelajaran.

Keterlibatan guru, dosen, dan siswa dalam proses validasi dan evaluasi mencerminkan pendekatan partisipatif dalam model R&D. Masukan dari para partisipan menjadi dasar dalam revisi produk agar media yang dikembangkan benar-benar aplikatif, kontekstual, dan bermanfaat dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Tahapan pengembangan dimulai dari analisis potensi dan masalah yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IV di SDN 1 Babakan. Berdasarkan wawancara, ditemukan bahwa belum tersedia media pembelajaran konkret seperti diorama dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini menjadi dasar pengembangan produk agar materi tradisi dan budaya menjadi lebih

menarik dan mudah dipahami.

Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data yang mencakup materi ajar, buku siswa dan guru, serta referensi pendukung lainnya. Tahap ini penting untuk memahami kondisi dan kebutuhan pembelajaran secara objektif agar pengembangan produk benar-benar tepat sasaran. Setelah data terkumpul, peneliti melanjutkan ke tahap desain produk, yang mencakup perancangan bentuk, bahan, ukuran, dan instrumen validasi media.

Produk yang telah dirancang kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini dilakukan melalui pengisian angket untuk mengevaluasi aspek fungsionalitas, efektivitas, tampilan, dan kesesuaian isi. Hasil validasi berupa skor, saran, dan kritik digunakan untuk merevisi produk agar lebih layak untuk diuji cobakan.

Tahap revisi produk dilakukan dengan merujuk pada masukan para ahli agar media diorama menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah direvisi, produk diuji cobakan di kelas IV SDN 1 Babakan pada pembelajaran IPS dengan materi budaya dan tradisi. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat aktivitas dan efektivitas media, yang diukur melalui angket observasi secara langsung.

Teknik penelitian data pada penelitian ini menggunakan observasi tidak terstruktur, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang lebih mendalam dari guru sebagai narasumber. Dokumentasi digunakan untuk mencatat proses dan hasil kegiatan dalam bentuk tulisan, foto, dan dokumen lainnya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup angket validasi untuk ahli media dan materi, lembar observasi aktivitas, serta instrumen wawancara. Angket validasi menggunakan skala Likert dengan lima kategori penilaian mulai dari “tidak valid” hingga “sangat valid”. Observasi aktivitas siswa menggunakan skala Guttman untuk menilai keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, dan masukan para validator, kemudian dianalisis secara deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket dan dianalisis menggunakan rumus persentase untuk menentukan tingkat kevalidan dan kemenarikan media. Untuk validasi produk, digunakan rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

dengan kategori interpretasi mulai dari sangat tidak valid (0–20%) hingga sangat valid (81–100%). Angket respon siswa dianalisis dengan skala Guttman dan rumus persentase yang sama untuk menentukan kategori penilaian dari “buruk sekali” hingga “sangat baik”.

Dengan demikian, metode penelitian ini telah dirancang secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran Diorama yang valid, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPS materi budaya. Media ini diharapkan mampu menjadi sarana visual yang efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya secara kontekstual. Selain itu, keberadaan diorama juga dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan.

3. Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

1. Potensi dan Masalah

Pada Tahap ini Pengumpulan informasi didapat dari observasi dan wawancara ke sekolah. Hasil observasi yang dilakukan bahwa potensi yang didapat adalah siswa memiliki ketertarikan tersendiri dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Sedangkan

masalah yang terjadi yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sehingga materi pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik, guru kurang bervariasi dalam mengembangkan media pembelajaran, dan juga belum maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik siswa untuk belajar.

2. Pengumpulan Data

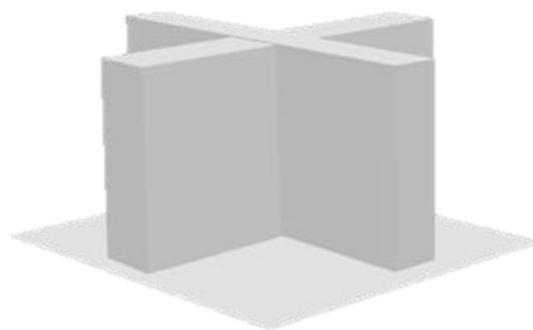
Dalam mengembangkan media pembelajaran, Peneliti melakukan pengumpulan data berupa referensi, di antaranya buku guru, buku siswa, serta berbagai sumber pendukung lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara dengan guru, dan studi literatur guna memperoleh gambaran yang komprehensif terkait kebutuhan dan kondisi di lapangan. Pengumpulan informasi ini dilakukan secara sistematis dengan tujuan untuk mendukung perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

3. Desain Produk

Pada tahap penelitian ini yaitu berkaitan dengan proses atau langkah-langkah dalam pembuatan media Diorama Setelah melakukan pengumpulan data, tahap selanjutnya merupakan desain produk yang terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut:

a. Perencanaan desain produk

- 1) Bahan terbuat dari imfraboard dengan ukuran tinggi keseluruhan adalah 30 cm dan 40 lebar. dan dilapisi kertas stiker.
- 2) Warna yang digunakan pada media diorama menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar menarik minat mereka.
- 3) Untuk semua cover desain menggunakan aplikasi canva lalu dicetak menggunakan kertas ukuran.
- 4) Pada bagian cover depan menambahkan desain Q-R Code yang berisi CP, TP. Pada sisi kiri, kanan dan belakang terdapat cover desain tentang.
- 5) Pembuatan produk



Gambar 1. Desain Diorama

b. Pembuatan produk

Setelah media selesai dirancang Pembuatan media dilakukan sesuai dengan perencanaan desain. Maka media yang dikembangkan oleh peneliti merupakan media pembelajaran berbentuk tiga dimensi (3D) yang didesain secara menarik untuk materi kekayaan budaya Cirebon pada siswa kelas IV. Media ini menggunakan bahan utama papan (Imfraboard) yang lebih kuat dan tahan lama dibandingkan dengan bahan kardus. Ukuran media Diorama adalah 30 cm x 40 cm.



Gambar 2. Media Diorama

4. Validasi Desain

Setelah media Diorama Kekayaan Budaya Cirebon selesai dikembangkan, dilakukan uji validitas untuk menilai kelayakan dari segi isi dan tampilan. Penilaian dilakukan oleh dua ahli media, yaitu Eliya Rochmah, M.Pd. dan Nuri Kartini, M.T., dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon. Mereka menilai aspek tampilan, karakteristik, dan penggunaan media dengan hasil keseluruhan 92% (kriteria valid), sehingga tidak diperlukan revisi menyeluruh, meskipun saran perbaikan tetap diperhatikan.

Penilaian aspek materi dilakukan oleh Iin Nihayatul Hidayah, M.Pd. (dosen PGSD UMC) dan Marlina, S.Pd. (guru kelas IV SDN 3 Babakan), yang menilai aspek kelengkapan, bahasa, dan kegiatan belajar. Hasilnya mencapai 83% (kriteria valid), sehingga materi dinyatakan layak digunakan. Validasi dilakukan menggunakan angket yang mengacu pada pedoman penilaian produk pengembangan, dengan skala 1 (tidak valid) hingga 5 (sangat valid). Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV.

5. Revisi produk

Setelah proses validasi dilakukan terhadap media pembelajaran Diorama Kekayaan Budaya Cirebon, tahap selanjutnya adalah melakukan revisi atau perbaikan berdasarkan masukan, kritik, dan saran dari para ahli (validator). Revisi ini menjadi langkah penting dalam pengembangan media pembelajaran untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan layak, menarik, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi dari dua orang ahli media, terdapat beberapa aspek yang disoroti dan direkomendasikan untuk diperbaiki guna meningkatkan kesesuaian dan efektivitas media. (Validator1) menyarankan agar pada bagian cover depan ditambahkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Penambahan informasi tersebut dinilai penting agar siswa dan guru secara langsung mengetahui arah dan sasaran dari penggunaan media, serta mampu menghubungkan isi diorama dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan prinsip transparansi tujuan pembelajaran dalam pendekatan Kurikulum Merdeka.

Selain itu, (Validator 2) juga menyarankan untuk menambahkan visualisasi gambar kerajinan batik pada bagian kiri cover. Penambahan elemen visual ini bertujuan untuk memperkuat identitas budaya yang diangkat dalam media, serta menarik perhatian siswa dengan menghadirkan ilustrasi yang kontekstual dan representatif. Visualisasi kerajinan batik sebagai bagian dari kekayaan budaya Cirebon tidak hanya berfungsi sebagai ornamen dekoratif, tetapi juga menjadi penanda budaya yang memperkaya muatan edukatif dalam media tersebut.

Lebih lanjut, (Validator materi 1) juga memberikan beberapa catatan penting yang berkaitan dengan isi konten pada diorama. Salah satu rekomendasi yang diberikan adalah perlunya penyelarasan antara narasi cerita dalam diorama dengan fakta-fakta budaya yang lebih akurat dan kontekstual, agar tidak terjadi kesalahan interpretasi di kalangan siswa. Selain itu, saran juga diberikan untuk menyederhanakan bahasa narasi agar sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, terutama pada jenjang kelas tinggi. Bahasa yang

komunikatif dan mudah dipahami akan membantu siswa dalam mengkonstruksi makna secara mandiri dari visualisasi yang ditampilkan.

Berikut merupakan gambar perubahan revisi perbaikan yang disarankan oleh validator ahli materi. Revisi pada materi media diorama meliputi penyesuaian isi narasi budaya, penambahan elemen visual batik, serta penyempurnaan bagian penjelasan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang terintegrasi langsung dengan tampilan fisik media. Perubahan ini diharapkan dapat menyempurnakan produk sehingga lebih siap untuk digunakan dalam tahap uji coba terbatas di kelas, serta berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik.

Tabel 1. Produk Sebelum dan Sesudah Revisi

No	Keterangan	Sebelum direvisi	Sesudah revisi
1	Menambahkan CP, TP		
2.	Memperbanyak media visual		

6. Uji Coba Produk

Setelah tahap validasi dan revisi, proses pengembangan media pembelajaran dilanjutkan dengan uji coba produk sebagai langkah penting untuk menilai efektivitas diorama Kekayaan Budaya Cirebon dalam konteks pembelajaran nyata. Uji coba ini dilaksanakan di kelas IV SDN 3 Babakan dengan melibatkan 20 siswa sebagai subjek pengguna dan guru sebagai fasilitator. Siswa diminta mengisi angket respon untuk mengevaluasi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, daya tarik, dan manfaat media, sementara observasi dilakukan guna melihat dampak media terhadap keterlibatan dan aktivitas belajar siswa.

B. Uji analisis kevalidan dan observasi Media diorama untuk meningkatkan aktivitas belajar

a. Kevalidan terhadap Media diorama

Sementara uji kevalidan media dilakukan oleh dua ahli media, yaitu Eliya Rochmah, M.Pd. dan Nuri Kartini, M.T., dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon. Mereka menilai aspek tampilan, karakteristik, dan penggunaan media dengan hasil keseluruhan 92% (kriteria valid), sehingga tidak diperlukan revisi menyeluruh, meskipun saran perbaikan tetap diperhatikan.

Penilaian aspek materi dilakukan oleh lin Nihayatul Hidayah, M.Pd. (dosen PGSD UMC) dan Marlina, S.Pd. (guru kelas IV SDN 3 Babakan), yang menilai aspek kelengkapan, bahasa, dan kegiatan belajar. Hasilnya mencapai 83% (kriteria valid), sehingga materi dinyatakan layak digunakan. Validasi dilakukan menggunakan angket yang mengacu pada pedoman penilaian produk pengembangan, dengan skala 1 (tidak valid) hingga 5 (sangat valid). Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran kelas IV.

b. Observasi terhadap Media diorama

Observasi terhadap Media diorama dilakukan guna melihat dampak media terhadap keterlibatan dan aktivitas belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai 90%, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Ini mengindikasikan bahwa media diorama mampu menarik perhatian siswa, mendorong interaksi, serta meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam memahami materi IPS, khususnya tentang kekayaan budaya Cirebon.

C. Pembahasan

Pembahasan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis diorama memberikan kontribusi signifikan dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV. Sebagaimana diungkapkan dalam tahap awal penelitian, salah satu persoalan utama di lapangan adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan variatif oleh guru. Hal ini berdampak pada rendahnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran serta kurang optimalnya penyampaian materi. Penelitian ini menunjukkan bahwa melalui proses pengembangan yang sistematis berdasarkan model Borg & Gall, media diorama dapat menjawab kebutuhan tersebut secara efektif. Model ini yang terdiri dari enam tahap mulai dari identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi, hingga uji coba produk, terbukti mampu menghasilkan media yang tidak hanya layak, namun juga berdampak positif terhadap aktivitas dan pemahaman siswa.

Tahap identifikasi potensi dan masalah berhasil menggambarkan bahwa siswa sebenarnya memiliki minat tinggi dalam proses belajar jika difasilitasi dengan media yang tepat. Ini memperkuat asumsi bahwa penggunaan media visual yang kontekstual dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar. Di sisi lain, tahap pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, serta kajian literatur memberikan dasar yang kuat dalam penyusunan konsep media diorama, baik dari sisi isi maupun bentuk visualnya. Dengan mempertimbangkan kurikulum merdeka yang tengah diterapkan di SDN 3 Babakan, media ini disusun agar sejalan dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP), menjadikannya relevan dengan kebijakan pendidikan saat ini (Fitra, 2023; Hikmah et al., 2022).

Proses desain dan produksi media menunjukkan adanya upaya kreatif dan pedagogis yang kuat, di mana media dirancang dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang mengangkat kekayaan budaya Cirebon. Elemen-elemen visual yang mencakup makanan khas, alat musik tradisional, batik, hingga tradisi syawalan ditampilkan secara menarik untuk membantu siswa mengkonstruksi pemahaman mereka terhadap budaya lokal. Ini membuktikan bahwa pendekatan pembelajaran kontekstual yang mengangkat kearifan lokal tidak hanya memperkaya konten materi, tetapi juga membangun identitas kultural siswa sejak dini. Di samping itu, desain yang menggunakan bahan *imfraboard* menunjukkan pertimbangan terhadap keawetan dan fungsionalitas media, menjadikannya layak digunakan dalam pembelajaran berulang.

Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi memperkuat kualitas produk yang dikembangkan. Dengan tingkat validitas mencapai 92% dari aspek tampilan dan penggunaan, serta 83% dari aspek isi, dapat disimpulkan bahwa media diorama memiliki kelayakan tinggi untuk digunakan dalam konteks pembelajaran kelas IV. Hal ini sesuai dengan prinsip dalam pengembangan media pembelajaran yang menyarankan keterlibatan ahli sebagai upaya untuk memastikan kesesuaian pedagogis, visual, dan teknis dari produk. Revisi yang dilakukan pun menekankan pentingnya transparansi tujuan pembelajaran serta integrasi elemen visual budaya sebagai daya tarik utama. Penambahan informasi CP (capaian pembelajaran) dan TP (tujuan pembelajaran) di bagian depan media, serta ilustrasi batik Cirebon, merupakan bentuk penyempurnaan yang menggabungkan antara nilai estetika dan nilai edukatif.

Selanjutnya, uji coba produk menunjukkan keberhasilan signifikan dari media yang dikembangkan. Dengan tingkat aktivitas siswa mencapai 90% selama pembelajaran dan tanggapan positif dari seluruh siswa yang terlibat, dapat disimpulkan bahwa diorama mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Respon siswa yang menyatakan media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi, menunjukkan bahwa media telah memenuhi harapan pengguna akhir, yaitu siswa sekolah dasar. Hal ini mendukung teori bahwa media pembelajaran yang visual, konkret, dan interaktif mampu meningkatkan retensi informasi serta motivasi belajar siswa. Tidak hanya itu, penggunaan media diorama juga menciptakan suasana pembelajaran yang kontekstual dan aktif, sebagaimana ditekankan dalam pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran diorama kekayaan budaya lokal dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif solusi atas rendahnya efektivitas pembelajaran IPS di sekolah dasar. Media ini berhasil menjembatani kesenjangan antara kebutuhan siswa terhadap media yang menarik dan kebiasaan guru yang belum optimal dalam pemanfaatan media. Keberhasilan ini diperoleh tidak hanya dari aspek desain visual yang menarik, tetapi juga dari integrasi nilai-nilai lokal yang memperkaya isi pembelajaran. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya dorongan bagi guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis budaya lokal, baik sebagai bentuk inovasi pedagogik maupun sebagai upaya pelestarian nilai-nilai kultural di lingkungan pendidikan dasar. Oleh karena itu, media seperti diorama ini dapat dijadikan model bagi pengembangan media pembelajaran tematik lainnya yang kontekstual dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis diorama pada topik 6 "Indahnya Keragaman di Negeriku" yang ditujukan untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Dalam prosesnya, penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang telah disederhanakan menjadi enam tahapan utama, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) perancangan desain produk, (4) validasi desain oleh para ahli, (5) revisi desain berdasarkan hasil validasi, dan (6) uji coba produk di lapangan. Keenam tahapan ini dilaksanakan secara terstruktur dengan pendekatan yang berorientasi pada kebutuhan siswa dan relevansi terhadap capaian pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Produk yang dihasilkan berupa media diorama tiga dimensi yang menggambarkan keberagaman budaya di Indonesia secara visual dan kontekstual.

Pada tahap awal, dilakukan analisis potensi dan masalah yang dihadapi siswa dalam memahami materi keberagaman budaya bangsa, khususnya terkait kurangnya media konkret yang dapat memvisualisasikan konten pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan analisis tersebut, pengembangan media diorama dianggap tepat sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selanjutnya, tahap perancangan dilakukan dengan menyusun desain media yang mencakup konten materi, tampilan visual, serta kelengkapan komponen edukatif sesuai dengan indikator pembelajaran. Setelah desain selesai disusun, dilakukan proses validasi oleh dua pihak ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media ini memperoleh skor sebesar 83%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid." Hal ini menunjukkan bahwa isi materi yang disampaikan melalui media diorama telah sesuai dengan tuntutan kurikulum, memiliki keakuratan data, serta mencerminkan keberagaman budaya Indonesia secara utuh dan representatif. Sementara itu, validasi dari ahli media menunjukkan hasil yang lebih tinggi, yakni sebesar 92%, juga dengan kategori "Sangat Valid." Penilaian ini meliputi aspek tampilan visual, kejelasan ilustrasi, proporsionalitas desain, keterbacaan informasi, dan daya tarik bagi siswa. Setelah dilakukan validasi, pengembang melakukan revisi produk sesuai saran dan catatan dari kedua ahli guna menyempurnakan kualitas akhir media sebelum diterapkan ke lapangan.

Tahap uji coba produk dilakukan dengan melibatkan siswa kelas IV SDN 3 Babakan sebagai subjek pengguna. Proses uji coba menunjukkan bahwa media diorama sangat disukai oleh siswa dan mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Para siswa merasa tertarik dan terbantu dalam memahami materi yang diajarkan. Suasana kelas menjadi lebih hidup, aktif, dan menyenangkan. Ini membuktikan bahwa media ini tidak hanya valid dari sisi isi dan visual, tetapi juga efektif secara psikologis dan didaktis dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna.

Secara keseluruhan, media diorama yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria validitas yang ditetapkan. Produk dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPS karena dapat menyampaikan materi secara konkret, menarik, dan sesuai dengan konteks budaya siswa. Selain itu, media ini juga mendukung pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sebagaimana ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, dengan memberikan ruang eksplorasi, visualisasi nyata, serta keterlibatan emosional dalam proses belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama topik "Indahnya Keragaman di Negeriku" merupakan media yang efektif, valid, dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dan visual tiga dimensi, serta menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dengan pendekatan yang tepat dapat meningkatkan mutu pembelajaran sekaligus memperkuat karakter dan pemahaman siswa terhadap keberagaman bangsa Indonesia. Ke depan, pengembangan media sejenis dengan konten berbeda dapat terus dilakukan untuk memperluas cakupan materi ajar dan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang dinamis dan kontekstual.

References

- Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Amaliyah, R. N., & Darmini, M. (2025). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Model Problem Based Learning Materi Gaya Kelas VII Berbantuan Media PhET di SMPN 3 Sumber. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 6(1). <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>
- Ardiansyah, R., & Darmini, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Game Education Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 8 Subtema 3 di Kelas VI SDN 2 Sumber Kidul. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5).
- Aryanthi, K. D., Suwatra, I. I. W., & Suarjana, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Air Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Media Komunikasi FPIPS*, 17(1), 33–43.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Creswell, J. W. (2021). *A concise introduction to mixed methods research*. SAGE publications. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.brat.2023.104376>
- Ermawati, E., Fatimah, F., & Utama, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pai Untuk Meningkatkan Minat Siswa Sd Kelas Iv. *J-INSTECH*, 2(2), 62–68.
- Fanani, G. I., & Marzuki, I. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis makannya kelas IV. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 3108–3117.
- Febrianti, I. F., & Rosidah, C. T. (2024). Analisis asesmen mata pelajaran IPAS pada kurikulum holistik kelas 5. *Hamzanwadi Journal of Science Education*, 1(2), 16–21.

- Fitra, D. (2023). Kurikulum merdeka dalam pendidikan modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(2), 149–156.
- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359.
- Hastuti, S. P. (2021). Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar ips pada materi pelaku kegiatan ekonomi melalui pembelajaran crossword puzzle bagi siswa kelas viii-h smp negeri 1 jaten semester genap tahun pelajaran 2019/2020. *Harmony: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PKN*, 6(1), 6–19.
- Hidayat, S., Nurjanah, S., Utomo, E., & Purwanto, A. (2023). Perkembangan pendidikan di Indonesia: Systematic literature review. *Tadbir Muwahhid*, 7(1), 31–46.
- Hikmah, H., Qodir, A., & Wahdah, N. (2022). Aktivitas Belajar dan Motivasi Belajar: Apakah Efektif dalam Mengembangkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 340–358.
- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43.
- Maulida, I. S., Rahayu, D. W., Hidayat, M. T., & Kasiyun, S. (2020). Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 82–90.
- Mayuni, S., Hendrapipta, N., & Ahmad, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik Di Sdn Pagintungan. *Jurnal Holistika*, 7(2), 147–154.
- Meilina, F., Surahman, F., & Sari, M. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbentuk miniatur rumah adat pada tema 7 untuk siswa kelas iv sdn 002 tebing kabupaten karimun. *Jurnal Minda*, 2(1), 44–51.
- Nada, D. O. T., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Diorama Berbarcode Pada Pembelajaran IPS Materi Persebaran Flora dan Fauna Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4).
- Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VF Di SDN Tanah Kalikedinding V Surabaya. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598.
- Sharini, I., Hanikah, & Diana. (2024). Pengaruh Media Audio Visual (Video) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 1 Mertasinga Kecamatan Gunung Jati Kabupaten Cirebon. *ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(9), 145–150.
- Tuerah, P. R., Mokoagow, R. R., Ansyu, S., & Mesra, R. (2023). Faktor-faktor yang menghambat keaktifan belajar siswa kelas IV SD Inpres Timbukar tahun ajaran 2022/2023. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 412–417.
- Wulandari, S., & Sartika, L. D. (2024). Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. *Education & Learning*, 4(1), 1–6.
- Zahidah, N., Ellianawati, E., & Susilo, S. (2023). ANALISIS RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROID PADA MATERI MOMENTUM DAN IMPULS. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 12(1), 91–95.
- Zamhari, Z., Noviani, D., & Zainuddin, Z. (2023). Perkembangan pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 1–10.