

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA KONTEKS BENCANA ALAM
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI
KESTALAN SURAKARTA TAHUN AJARAN 2024/2025**

Yemima Glory Nausea Christi¹, Anggit Grahito Wicaksono², Elinda Rizkasari³

¹²³PGSD FKIP Universitas Slamet Riyadi

Alamat e-mail : yemimagnc1105@gmail.com, garahito@unisri.ac.id,
elindarizkasari@gmail.com

ABSTRACT

This research explores how the use of diorama media impacts the learning outcomes of fifth-grade students in the Natural and Social Sciences (IPAS) subject at SD Negeri Kestalan Surakarta, with a focus on the topic of Natural Disasters. The study applied a quantitative method using a nonequivalent control group posttest-only design. A total of 67 students were involved, divided into 37 students in the experimental group and 30 students in the control group. Data were gathered through observation, teacher interviews, documentation, and a test comprising 20 multiple-choice items. Prior to use, the test was analyzed for validity, reliability, difficulty level, and discrimination index, resulting in 22 valid questions being selected. The results showed noticeable progress in both groups after the learning sessions. The control group achieved an average pretest score of 55.50, while the experimental group scored 60.14. Following the intervention, the control group's posttest mean increased to 65.83, whereas the experimental group reached a higher average of 75.27. An independent t-test analysis indicated a significance value of 0.000 (<0.05), confirming that diorama media positively influenced students' learning outcomes. Overall, the findings suggest that dioramas not only help students better understand abstract concepts of Natural Disasters by presenting them more concretely but also enhance their motivation and active participation in the IPAS learning process.

Keywords: Diorama Media, Learning Outcomes, Natural Disasters, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini berusaha mengungkap sejauh mana penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD Negeri Kestalan Surakarta, khususnya pada materi Bencana Alam. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain nonequivalent control group posttest only. Sebanyak 67 siswa dilibatkan, terdiri atas 37 siswa pada kelas eksperimen dan 30 siswa pada kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, dokumentasi, serta tes berisi 20 soal pilihan ganda. Sebelum dipakai, soal-soal ini diuji terlebih dahulu untuk memastikan validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya bedanya, hingga tersaring 22 soal yang benar-benar layak digunakan. Hasil

penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada kedua kelompok setelah proses pembelajaran. Pada tahap awal, nilai rata-rata pretest kelas kontrol berada di angka 55,50 dan kelas eksperimen 60,14. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas kontrol naik menjadi 65,83, sementara kelas eksperimen mengalami peningkatan lebih tinggi dengan rata-rata 75,27. Analisis menggunakan uji independent t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang menegaskan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa diorama tidak hanya membuat siswa lebih mudah memahami konsep Bencana Alam yang biasanya abstrak, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Diorama, Hasil Belajar, Bencana Alam, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan selalu jadi pijakan utama dalam membentuk anak-anak kita agar siap menghadapi perubahan dan tantangan zaman. Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan bukan sekadar rutinitas di kelas, melainkan sebuah upaya sadar untuk menciptakan ruang belajar yang hidup—tempat di mana setiap siswa bisa tumbuh dengan potensi terbaiknya, baik secara spiritual, emosional, sosial, maupun intelektual (Jannah et al., 2023). Sejalan dengan semangat itu, lahirlah Kurikulum Merdeka yang membawa warna baru lewat mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS dirancang bukan hanya untuk menjejalkan teori, tapi juga mengajak

siswa melihat kaitannya dengan kehidupan nyata, sehingga ilmu yang dipelajari terasa lebih membumi dan relevan (Kemendikbud, 2022; Asih & M.S, 2024).

Namun, harapan tersebut belum sepenuhnya tercermin di ruang kelas. Temuan awal di SDN Kestalan Surakarta menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas V masih banyak didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik. Kondisi ini membuat siswa kurang antusias, pasif, bahkan kesulitan memahami materi, terutama ketika dikaitkan dengan peristiwa nyata di sekitar mereka (Suri, 2024). Hal ini terbukti dari hasil evaluasi semester ganjil, di mana hampir

separuh siswa belum mencapai capaian belajar yang optimal 53% di kelas VA dan hanya 50% di kelas VB yang berhasil mencapai nilai tinggi maupun sedang. Situasi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara pembelajaran ideal yang seharusnya interaktif dengan kondisi nyata yang masih monoton (Susanti et al., 2024).

Salah satu tantangan utama dalam pembelajaran IPAS adalah bagaimana menyajikan konsep abstrak agar lebih mudah dipahami siswa. Menurut Piaget, anak-anak pada jenjang sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret. Pada fase ini, mereka akan lebih cepat memahami suatu konsep apabila materi disajikan secara nyata dan dapat diamati secara langsung, bukan hanya melalui penjelasan abstrak yang sering kali sulit mereka bayangkan (Yanti et al., 2021). Sayangnya, media semacam itu belum banyak digunakan secara maksimal. Padahal, pembelajaran abad ke-21 menuntut adanya inovasi melalui media kreatif dan kontekstual agar siswa dapat belajar lebih aktif dan bermakna. Salah satu alternatif yang potensial adalah pemanfaatan media diorama, yaitu miniatur tiga

dimensi yang mampu merepresentasikan situasi nyata secara visual dan konkret. Media ini terbukti efektif menarik perhatian siswa, membantu mereka mengimajinasikan peristiwa, serta memudahkan pemahaman materi (Susanti et al., 2024; Yanti et al., 2021).

Konteks ini semakin relevan ketika dikaitkan dengan fenomena bencana alam, yang merupakan bagian dari realitas kehidupan di Indonesia. Gempa bumi, letusan gunung berapi, banjir, hingga tsunami adalah peristiwa yang kerap terjadi dan berdampak besar bagi masyarakat. Namun di sekolah dasar, topik ini biasanya hanya dipelajari melalui teks dan gambar dua dimensi, sehingga siswa sulit membayangkan bagaimana sebenarnya peristiwa tersebut terjadi. Media diorama memberi peluang baru untuk menghadirkan simulasi nyata tentang bencana alam. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman ilmiah, tetapi juga terdorong untuk meningkatkan kepedulian, kesiapsiagaan, dan sikap kritis terhadap risiko bencana (Khaeroni & Julia, 2023).

Berangkat dari kondisi tersebut, penelitian ini diarahkan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan media diorama dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran IPAS di SDN Kestalan Surakarta, terutama saat membahas materi tentang bencana alam. Fokus utamanya adalah melihat sejauh mana diorama mampu memberikan dampak nyata terhadap hasil belajar siswa kelas V. Untuk memastikan temuan yang didapat lebih akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif sehingga data yang dihasilkan bersifat objektif dan terukur.

Manfaat penelitian ini diharapkan terasa pada berbagai pihak: guru memperoleh alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menyenangkan, sementara sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai tuntutan inovasi abad ke-21. Dengan demikian, hasil penelitian ini bukan hanya menambah wawasan akademik, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dasar di Indonesia

(Lisa, Ivayuni, & Rissa, 2024; Susanti et al., 2024).

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Dua sekolah dasar di Kota Surakarta menjadi lokasi penelitian, yakni SD Negeri Kestalan di Jl. Letjen S. Parman No. 135 dan SD Negeri Cengklik di Jl. Letjen Sutoyo No. 16. Kedua sekolah tersebut dipilih karena memiliki kondisi yang relevan dengan fokus kajian serta peserta didik yang bersedia untuk terlibat secara aktif. Rangkaian kegiatan berlangsung selama tujuh bulan, dimulai pada Januari hingga Agustus 2025, dengan tahapan meliputi observasi awal, pengajuan judul, penyusunan serta seminar proposal, pembuatan instrumen dan uji coba, pengumpulan data, hingga analisis serta penyusunan laporan akhir. Seluruh rangkaian disusun secara sistematis agar data yang diperoleh memiliki validitas akademis sekaligus mencerminkan realitas lapangan.

Dari sisi desain penelitian, pendekatan yang dipilih adalah kuantitatif dengan model nonequivalent control group design yang hanya menggunakan posttest. Model ini dipilih karena mampu

memberikan gambaran jelas mengenai pengaruh media diorama bertema bencana alam terhadap capaian belajar siswa kelas V. Terdapat dua kelompok yang menjadi subjek penelitian, di mana kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran berbantuan media diorama, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional. Sebelum perlakuan, keduanya diberikan pre-test, lalu setelah pembelajaran selesai, diberikan post-test. Dengan cara ini, perbedaan capaian belajar antar kelompok bisa terlihat lebih jelas dan terukur secara objektif.

Populasi studi mencakup seluruh peserta didik kelas V di SDN Kestalan (37 siswa) dan SDN Cengklik (30 siswa). Teknik purposive sampling digunakan dalam pemilihan sampel dengan memperhatikan kecocokan karakteristik sekolah serta ketersediaan siswa untuk terlibat secara aktif. Dari proses ini terkumpul 67 siswa yang selanjutnya dibagi ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Pengumpulan data dilakukan melalui kombinasi beberapa teknik agar informasi yang diperoleh lebih komprehensif. Observasi digunakan

untuk mencatat secara langsung dinamika pembelajaran di kelas, termasuk interaksi dan keterlibatan siswa. Wawancara dengan guru kelas V memberikan perspektif tambahan mengenai strategi mengajar serta kondisi peserta didik. Sementara itu, tes berupa soal pilihan ganda digunakan sebelum dan sesudah perlakuan untuk menilai pemahaman siswa mengenai materi bencana alam. Dokumentasi berupa daftar nilai, foto kegiatan, dan catatan sekolah turut dilibatkan sebagai penguat bukti serta pelengkap data utama.

Instrumen yang dipakai telah melewati tahap uji kelayakan melalui serangkaian pengujian. Validitas soal diperiksa dengan korelasi biserial, di mana 22 dari 30 butir soal dinyatakan valid, kemudian dipilih 20 soal terbaik untuk digunakan. Uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha menunjukkan konsistensi instrumen berada pada kategori reliabel. Tingkat kesukaran sebagian besar soal berada pada kategori sedang, dan uji daya pembeda menegaskan bahwa mayoritas soal mampu membedakan siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah secara efektif.

Pada tahap penutup, data yang telah dikumpulkan kemudian diolah. Sebelum memasuki proses analisis inti, peneliti lebih dulu melakukan uji normalitas melalui Shapiro-Wilk dan uji homogenitas agar data benar-benar layak digunakan dan hasil penelitian tetap dapat diandalkan. Setelah itu, digunakan uji paired sample t-test untuk membandingkan nilai pre-test dan post-test, baik di kelompok yang belajar dengan diorama maupun kelompok yang belajar secara biasa. Dari sini diharapkan terlihat jelas apakah penggunaan diorama benar-benar membuat perbedaan, terutama dalam membantu siswa lebih paham materi bencana alam dan meraih hasil belajar yang lebih baik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pendekatan kuantitatif digunakan dalam studi ini untuk menelusuri bagaimana media diorama pada materi bencana alam mampu mendorong hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS di SD Negeri Kestalan Surakarta tahun ajaran 2024/2025. Rancangannya menggunakan *nonequivalent control group design posttest only*, dengan melibatkan 67 siswa sebagai sampel. Fokus utamanya adalah membandingkan hasil belajar sebelum

dan sesudah pembelajaran berbantuan diorama, sehingga terlihat seberapa besar pengaruh media ini terhadap pemahaman siswa. Fokus utama penelitian ini adalah mengetahui seberapa jauh diorama berpengaruh terhadap capaian belajar siswa, yang kemudian diukur melalui tes berupa pretest dan posttest. Masing-masing tes berisi 20 soal pilihan ganda untuk mengumpulkan data.

Setelah kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media diorama, diperoleh hasil yang memperlihatkan bahwa mayoritas siswa memperoleh nilai tinggi. Kelompok terbesar ada pada interval 72–83 dengan jumlah 18 siswa, sementara ada 6 siswa yang berhasil masuk rentang nilai 84–95. Kalau diperhatikan lewat histogram, terlihat jelas bahwa penggunaan media diorama membuat siswa lebih mudah memahami materi. Hal itu juga tercermin dari capaian belajar mereka yang ikut meningkat. Dibandingkan dengan nilai sebelum perlakuan, jelas terlihat adanya lonjakan prestasi belajar setelah diorama digunakan.

Tidak seperti kelas eksperimen, kelas kontrol belajar tanpa bantuan diorama. Hasilnya memang ada peningkatan, tapi tidak

sebesar dan sekuat yang ditunjukkan oleh kelas eksperimen. Sebagian besar siswa berada pada interval 62–73, sedangkan hanya 5 siswa yang mampu mencapai rentang nilai 74–85. Histogram nilai kelas kontrol juga menegaskan bahwa capaian belajar mereka memang meningkat, tetapi tidak setajam kenaikan yang dialami oleh kelas eksperimen karena tidak adanya dukungan media diorama dalam proses pembelajaran.

Untuk melihat perbedaan lebih jelas, hasil posttest dari kedua kelas dirangkum dalam tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Statistik Hasil Post-Test

Kelas	Me an	Med ian	Mo de	M ax	M in	Std. Dev iasi
Ekspe rimen	75, 27	75	75	95	6 0	8,16 0
Kontro l	65, 83	65	65	85	5 0	7,88 7

Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen mencapai 75,27 dengan skor tertinggi 95 dan terendah 60. Sementara itu, di kelas kontrol rata-rata nilai hanya mencapai 65,83, dengan skor tertinggi 85 dan terendah 50. Perbedaan ini semakin menegaskan bahwa penggunaan media diorama benar-benar membawa dampak positif dan nyata

terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V.

Uji Normalitas

Jika ingin mengetahui data itu normal atau tidak, dipakai uji Shapiro-Wilk lewat aplikasi SPSS. Karena jumlah sampelnya kurang dari 50, uji ini pas dipakai. Cara bacanya juga mudah, bila Sig. lebih besar dari 0,05 artinya datanya normal. Tapi bila nilainya di bawah 0,05, berarti datanya tidak normal.

Tabel 2. Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

	Statistic	Df	Sig.
Pretest Eksperimen	0.952	37	0.113
Pretest Kontrol	0.942	30	0.101
Posttest Eksperimen	0.960	37	0.197
Posttest Kontrol	0.960	30	0.302

Tabel di atas menampilkan hasil uji Shapiro-Wilk untuk masing-masing variabel. Hasil uji ini kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Aturannya sederhana: jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal karena hipotesis nol (Ho) diterima. Sebaliknya, jika nilai Sig. kurang dari 0,05, maka Ho ditolak dan data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Kesimpulan Uji Normalitas

Variabel	Nilai	Taraf Signifika	Kesimpulan
----------	-------	-----------------	------------

	Sig.	nsi	
Posttest Kontrol	0.30	0.05	Normal
Posttest Eksperimen	0.19	0.05	Normal

Tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil uji pada data pretest maupun posttest, baik di kelas kontrol maupun eksperimen, semuanya berada di atas angka 0,05. Artinya, data dari kedua kelas dalam pembelajaran IPAS pada materi Bencana Alam dapat dikatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Sebelum menyimpulkan perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol, langkah awal yang perlu dilakukan adalah memastikan bahwa variasi data dari kedua kelompok memang seimbang. Untuk itulah dilakukan pengujian homogenitas. Uji ini berfungsi sebagai langkah awal yang cukup penting, sebab tanpa adanya kepastian bahwa data memiliki varians yang sama, hasil perbandingan bisa saja bias atau menyesatkan. Dengan kata lain, homogenitas menjadi semacam “pintu masuk” agar analisis selanjutnya dapat

dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Supaya lebih jelas, data posttest dari kedua kelompok dianalisis, lalu hasilnya ditampilkan dalam bentuk tabel berikut agar mudah dibaca dan dimaknai:

Tabel 4. Uji Homogenitas Post-Test (Levene’s Test)

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	0.046	1	65	0.831
Based on Median	0.089	1	65	0.766
Based on Median and adjusted df	0.089	1	64.987	0.766
Based on Trimmed Mean	0.050	1	65	0.823

Uji Levene’s Test menghasilkan nilai signifikansi 0,831. Karena nilainya lebih tinggi dari 0,05, maka varians data posttest antara kelas eksperimen dan kontrol bisa dianggap sama atau homogen. Kondisi homogen ini penting, karena menjamin hasil analisis berikutnya benar-benar dipengaruhi oleh perlakuan yang diberikan, bukan oleh perbedaan variasi data. Dengan

begitu, data sudah siap digunakan untuk uji statistik tahap selanjutnya.

Uji Hipotesis

Tabel 15. Statistik Grup

Kelas	N	Mea n	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posttest Kontrol	30	65,83	7,887	1,440
Posttest Eksperimen	37	75,27	8,160	1,342

Ringkasan statistik deskriptif pada tabel memperlihatkan bahwa rata-rata nilai posttest siswa di kelas kontrol (30 orang) adalah 65,83, sedangkan di kelas eksperimen (37 orang) mencapai 75,27. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan adanya selisih hasil belajar yang cukup menonjol. Uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test sebelumnya menghasilkan nilai signifikansi 0,831, lebih besar dari 0,05. Artinya, data dianggap homogen sehingga analisis uji t dapat merujuk pada baris "Equal variances assumed".

Uji *Independent Sample T-Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,000, jauh di bawah batas 0,05. Hasil ini menegaskan adanya perbedaan yang signifikan antara capaian belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Dengan kata lain, siswa yang belajar menggunakan media diorama menunjukkan pemahaman yang lebih baik serta memperoleh nilai lebih tinggi dibandingkan mereka yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan ini membuktikan bahwa diorama bukan hanya sekadar media visual, melainkan sarana yang mampu menghadirkan materi bencana alam secara lebih konkret dan mudah dipahami. Oleh sebab itu, peningkatan hasil belajar pada siswa kelas V dapat dikaitkan langsung dengan penggunaan media diorama yang terbukti lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran tradisional.

Pembahasan Hasil Penelitian

Rata-rata nilai pretest siswa di kelas kontrol tercatat sebesar 55,50, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata 60,14. Data tersebut menunjukkan bahwa sebelum perlakuan, pemahaman siswa terhadap materi *Bencana Alam* masih rendah. Beberapa siswa bahkan mendapat nilai di bawah 60, yang berarti mereka belum sepenuhnya memahami konsep yang dipelajari. Hal ini sesuai dengan

temuan awal di lapangan yang menunjukkan bahwa siswa cenderung pasif, kurang fokus, serta tidak antusias ketika proses pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah. Ketiadaan media yang menarik atau stimulasi visual juga membuat mereka kesulitan memahami fenomena bencana alam secara lebih nyata.

Setelah pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media diorama bencana alam, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang cukup jelas. Rata-rata nilai posttest di kelas eksperimen naik hingga 75,27. Sementara itu, kelas kontrol yang belajar tanpa diorama juga mengalami kenaikan, tetapi hanya sampai pada rata-rata 65,83. Perbedaan ini memperlihatkan bahwa penggunaan diorama memberi dorongan lebih kuat terhadap pemahaman siswa. Meskipun keduanya mengalami peningkatan, hasil pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi karena didukung penggunaan media diorama yang mampu menghadirkan pembelajaran lebih konkret dan menarik. Dengan demikian, media diorama berperan penting dalam membantu memperbaiki kesenjangan

pemahaman siswa terhadap materi bencana alam.

Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Kehadiran media mampu menjelaskan hal-hal yang kecil, jauh, rumit, atau berlangsung cepat sehingga lebih sederhana dan sistematis. Dalam konteks ini, fenomena bencana alam yang kompleks dapat digambarkan melalui media pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami konsep dengan lebih jelas.

Media diorama sendiri merupakan miniatur lanskap tiga dimensi yang dirancang untuk merepresentasikan peristiwa atau keadaan nyata. Penggunaannya tidak hanya membantu memperjelas materi, tetapi juga memberikan efek psikologis positif bagi siswa. Rasa ingin tahu dan minat belajar meningkat, motivasi untuk terlibat dalam pembelajaran bertambah, serta partisipasi siswa menjadi lebih aktif. Kondisi tersebut tentu mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Lewat media diorama, siswa tidak sekedar mendengarkan penjelasan guru, tapi juga bisa melihat langsung, menganalisis, bahkan mencoba mempraktikkan apa yang sedang dipelajari. Hal ini membuat suasana belajar jadi lebih hidup, menarik, dan materi pun lebih gampang ditangkap. Secara umum, penggunaan diorama terbukti membantu meningkatkan pemahaman sekaligus hasil belajar siswa. Meski begitu, selisih nilai posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol masih belum terlalu jauh. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya keterbatasan waktu penggunaan diorama yang hanya dilakukan dalam dua kali pertemuan, sehingga siswa belum terbiasa sepenuhnya; keterlibatan siswa yang tidak merata, karena tidak semua aktif dalam mengamati maupun menggunakan media; serta sifat materi bencana alam yang kontekstual dan sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pemahaman dasar siswa tetap cukup baik meskipun tanpa media tambahan.

Penelitian ini masih memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas V

di SD Negeri Kestalan Surakarta, sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi ke sekolah lain maupun jenjang yang berbeda. Kedua, media diorama yang digunakan memiliki keterbatasan desain karena dibuat dengan sumber daya yang terbatas, sehingga cakupan pembelajaran IPAS belum sepenuhnya terwakili. Ketiga, penelitian ini hanya berfokus pada pengaruh penggunaan media diorama terhadap capaian belajar IPAS materi bencana alam, tanpa mempertimbangkan variabel lain yang mungkin turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, pengujian hipotesis, serta pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik benang merah bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran IPAS, Khusus pada materi bencana alam di kelas V SD Negeri Kestalan Surakarta, penggunaan diorama terbukti mampu mendorong peningkatan capaian belajar siswa. Media ini tidak hanya membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, tetapi juga

memacu siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Karena itu, diorama bisa dipandang sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa memahami fenomena bencana alam dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Temuan ini memberi pesan penting bagi guru: sudah saatnya mencoba media belajar yang lebih visual, kreatif, dan interaktif, seperti diorama. Media semacam ini tidak hanya cocok untuk pelajaran bencana alam, tetapi juga bisa dipakai di berbagai materi lain yang membutuhkan contoh nyata agar lebih gampang dipahami siswa. Selain itu, sekolah sebaiknya memberikan dukungan penuh, baik dari segi fasilitas maupun pelatihan guru, agar penggunaan media pembelajaran semacam ini dapat berjalan maksimal. Dengan cara tersebut, pengalaman belajar siswa akan semakin bermakna, dan hasil belajar pun dapat ditingkatkan secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- M., Yanti, F., Sunatio, & Roswita, L. N. (2021). Pengaruh model penggunaan media pembelajaran diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 11–129.
- Lisa, S., Ivayuni, L., & Rissa, P. K. (2024). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS di sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 510–516.
- Parapat, M. S. B. (2024). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA pada materi ekosistem siswa kelas V SDN 104219 Tanjung Anom. *Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)*, 3, 157.1–157.8.
- Karambe, M., & Rizkasari, E. (2024). Penggunaan alat peraga papan perkalian dalam pembelajaran matematika untuk peningkatan belajar siswa kelas II SDN 1 Bangkelelila' Kabupaten Toraja Utara. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 6(1), 35–45.
- Roudhotul, J., Yasir, A., & Eni, H. (2023). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPA di SD Negeri 17 Tanjung Batu. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 567–575.
- Asih, N. L. S. M., Sujana, I. W., & Rizkasari, E. (2024). Penerapan model inquiry learning berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD No. 1 Kuta. *ARJI: Action Research Journal Indonesia*, 6(1), 46–51.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, & Irmade, O. (2020). Pengembangan

- media komik KOMSA materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Education: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(2), 215–226.
- Badatiyah, F. B., Wicaksono, A. G., & Jumanto. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning terhadap keterampilan menulis peserta didik kelas II SD Negeri Madyataman Surakarta pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tahun ajaran 2023/2024. *Jurnal Tambusai*, 8(1), 14214–14221.
- Sundari, M. J. I., Handayani, S., & Rizkasari, E. (2023). Pengaruh penggunaan media flash card terhadap kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I. *Widya Wacana: Jurnal Ilmiah*, 1, 16–35.
- Khaeroni, K., & Julia, A. (2023). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD/MI. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 139–154.
- Iswandari, A. (2017). Efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta).
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital* (Edisi kedua). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ainurrahmah, S., & Erwin. (2022). Pengaruh media diorama terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(1), 312–321.
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1974). *Principles of instructional design*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Maulana, A., Israwati, & Syafirina. (2022). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(4), 126–142.
- Ona, S. D. G. S. (2023). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. (Skripsi, Universitas Jambi).
- Lailiyah, N. N., & Widiyono, A. (2023). Pengembangan media diorama berbasis STEAM untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa di sekolah dasar. *Basica: Journal of Primary Education*, 3(1), 95–108.
- Kisma, D. A., Fakhriyah, F., & Purbasari. (2022). Penggunaan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642
-

