

MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA DIORAMA

Mawar Sari^{1)*}, Rizky Khaliza²⁾, Annisa³⁾, Siti Maulidiyah⁴⁾, Nabila Gusti Zahra⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia

*Corresponding Email: rizkykhaliza13@gmail.com

ABSTRAK- Media diorama merupakan sebuah model tiga dimensi yang menggambarkan adegan atau situasi tertentu pada skala kecil yang ditempatkan pada kotak atau ruang tertentu. Media ini seringkali dirancang menggunakan bahan seperti kertas, karton, cat, tanah liat, dan miniatur untuk merepresentasikan adegan yang ingin ditampilkan. Dengan adanya media pembelajaran diorama akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru dan juga memudahkan guru dalam menyalurkan materi yang akan diajarkan. media diorama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, hal tersebut terbukti dari beberapa studi yang menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memiliki dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. keaktifan belajar siswa dapat meningkat melalui aktivitas fisik, psikis, dan emosional. Penggunaan diorama dapat mendorong diskusi dengan memberikan peserta didik kesempatan secara nyata untuk melibatkan diri dalam pengamatan, analisis, dan pemahaman atas objek-objek yang dipresentasikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa

Kata Kunci: Media, Diorama, Pembelajaran IPA.

ABSTRACT- Diorama media is a three-dimensional model that depicts certain scenes or situations on a small scale placed in a certain box or space. This media is often designed using materials such as paper, cardboard, paint, clay and miniatures to represent the scene you want to display. The diorama learning media will make it easier for students to understand the material presented by the teacher and also make it easier for the teacher to distribute the material to be taught. Diorama media can increase students' active learning, this is proven by several studies which show that the use of diorama media has a positive impact on students' active learning. Student learning activity can increase through physical, psychological and emotional activities. The use of dioramas can encourage discussion by giving students real opportunities to involve themselves in observing, analysing and understanding the objects presented. This shows that diorama media can increase student learning activity.

Keywords: Media, Diorama, Science Learning,

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang paling penting bagi kehidupan manusia, karena dengan pendidikan seseorang akan memiliki persiapan untuk masa depannya. Menurut Neolaka (2015:11) pendidikan merupakan sebuah transformasi seseorang yang dipengaruhi oleh lingkungan, dengan tujuan menciptakan perubahan yang positif dalam perilaku, pemikiran, dan karakter yang berkelanjutan. Setiap individu diberikan pendidikan sejak dalam kandungan, namun untuk pendidikan formal setiap individu dimulai pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Pendidikan Sekolah Dasar memainkan peran kunci dalam membentuk dasar keilmuan bagi setiap siswa. Menjadi tahap awal mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki dampak penting pada keberhasilan siswa di jenjang pendidikan selanjutnya. Proses pembelajaran menjadi faktor mendasar yang menentukan peningkatan mutu pendidikan pada tingkat ini.

Melalui implementasi kurikulum merdeka, Indonesia diharapkan menghasilkan generasi yang kreatif, kritis, dan inovatif melalui penguatan profil pelajar pancasila. Dalam konteks ini, kurikulum diprioritaskan untuk mengembangkan kompetensi dan karakter peserta didik, yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat di tunjukkan oleh peserta didik sebagai bukti pemahaman konsep yang dipelajari dalam konteks yang nyata. Pada proses pembelajaran banyak hal yang harus dipersiapkan untuk mencapai tujuan yang di inginkan salah satunya ialah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan semua alat yang digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran bagi guru dan siswa. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan dan materi ajar agar pembelajaran lebih efektif saat dilaksanakan (Maimunah, 2016).

Media pembelajaran dapat digunakan guru dalam menyampaikan bahan ajar pada semua mata pelajaran, salah satunya ialah pada mata pelajaran IPA Ilmu Pengetahuan Alam. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah dasar (Widiana, 2016). Isi mata pelajaran IPA dapat dianggap sebagai hasil dari usaha manusia untuk memahami berbagai fenomena alam, dan juga sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam

semesta. Oleh sebab itu, diperlukan komitmen serius dalam memahami isi dari materi IPA (Ardhani et al., 2021).

Media diorama adalah representasi tiga dimensi mini yang diciptakan dengan tujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama ini di buat mirip dengan kondisi yang sebenarnya, sehingga menciptakan kesan yang nyata (Yuniarsih (2021). Media diorama memiliki beberapa fungsi dalam penggunaannya diantaranya yaitu untuk menarik minat siswa dalam materi yang sedang dipelajari, tidak membuat bosan para siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Jannah & Basit, 2019). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan media yang layak untuk digunakan pada materi siklus air, karena media diorama menggambarkan situasi yang sebenarnya sehingga membuat pemahaman yang jelas kepada siswa.

Tantangan yang kerap muncul dalam proses pembelajaran materi IPA diantaranya ialah, ketersediaan media pembelajaran yang terbatas, kegiatan belajar mengajar lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga kurangnya fokus siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Hazmiwati, 2018). Kegiatan belajar mengajar yang menempatkan guru sebagai pusatnya dapat mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa (Yunidawati et al., 2019). Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran ceramah tidak efektif dilakukan karena membuat siswa menjadi terpaku pada pemahaman guru saja. Keterbatasan media pembelajaran memiliki dampak negatif pada proses pembelajaran, dampak negatif tersebut diantaranya ketergantungan pada metode ceramah sebagai satu-satunya metode pengajaran dan penggunaan buku siswa sebagai sumber utama pembelajaran (Riwahyudin, 2015).

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA perlu memanfaatkan media diorama. Maka dari itu artikel ini mengulas tentang Pemanfaatan Media Diorama dalam Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA.

KAJIAN TEORI

1. Konsep Media Diorama

Media diorama adalah sebuah perangkat pembelajaran yang menggunakan representasi miniature tiga dimensi untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru. (Nadhliroh et al., 2018). Menurut Prastowo (2019:121-122), media diorama adalah gambar miniature tiga dimensi yang diciptakan untuk menunjukkan pemandangan nyata. Diorama biasanya terdiri dari figure atau objek yang ditempatkan di atas panggung dengan latar belakang lukisan yang disesuaikan. Hal ini bertujuan untuk memberikan representasi visual yang jelas. Sejalan dengan pendapat di atas menurut Prabowo (2019) media diorama merupakan representasi miniature tiga dimensi yang dirancang dengan ukuran kecil untuk menampilkan atau menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena yang mencerminkan suatu keiatan. Di dalam diorama terdapat objek-objek tiga dimensi seperti manusia miniature, pohon, rumah, dan lainnya yang terlihat seperti di dunia nyata.

Kelebihan media visual tiga dimensi ialah: a) memberikan pengalaman secara langsung. 2) penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme. 3) bisa menggambarkan objek secara utuh, baik kontruksi maupun cara kerjanya. 4) bisa menunjukkan organisasi secara jelas dan terstruktur. 5) bisa menerangkan alur suatu proses secara jelas. Sedangkan menurut Budiana dkk (2023:1012) terdapat beberapa kelebihan media diorama anantara lain: 1) bisa mendeskripsikan objek sesuai dengan keadaan nyata, 2) dapat dipergunakan berulang kali tidak hanya satu kali pemakaian. 3) bahan yang digunakan dalam membuat media diorama mudah didapatkan. 4) bisa menampilkan secara detail pada kondisi yang sulit terlihat, dan 5) penggunaan media diorama bisa memicu minat serta motivasi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

Terdapat beberapa kekurangan media diorama, 1) membutuhkan kreativitas yang tinggi dari guru dan siswa pada proses pembuatannya, 2) membutuhkan biaya dan jangka waktu sebab sifatnya yang tiga dimensi, 3) tidak menyajikan unsur gerakan dalam tampilannya untuk meminimalisir kesalahan interpretasi terhadap suatu peristiwa yang ada dalam media diorama, 4) tidak cocok digunakan dalam jumlah besar.

Berdasarkan pendapat di atas, media diorama memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diatasi supaya tidak menghambat proses pembelajaran (Rizqiya, 2022)

Penggunaan benda tiruan tiga dimensi, menurut Daryanto (dalam Murtiana 2015:35), memiliki tujuan sebagai berikut: 1) mengatasi kendala dalam memahami objek yang mempunyai skala besar. 2) menyajikan pemahaman terhadap objek sejarah masa lampau. 3) memfasilitasi pembelajaran objek yang tidak bisa diakses secara fisik. 4) mendukung pembelajaran objek yang mudah diakses, tetapi kurang menyampaikan informasi yang memadai. 5) mempermudah pemahaman terhadap konstruksi abstrak. 6) memberikan proses dari objek yang memiliki dimensi luas.

2. Keaktifan belajar siswa

Keaktifan belajar pada peserta didik adalah salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Pada kamus besar Bahasa Indonesia aktif berarti giat dalam bekerja atau berusaha. Siswa akan melakukan aktivitas, pekerjaan dan usaha sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru selama proses belajar mengajar berlangsung. Keaktifan belajar pada siswa mencakup aktivitas baik secara fisik maupun mental, yaitu berbuat serta berfikir menjadi satu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Gairah dan semangat belajar siswa dapat mencerminkan keaktifan dalam pembelajaran. Ketika siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, mereka cenderung aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan berusaha menyelesaikan masalah, berpikir kritis, dan mampu menyimpulkan hasil pembelajaran. Semangat belajar juga membuat siswa lebih fokus dan cenderung bertanya selama proses pembelajaran, menciptakan keaktifan belajar yang diharapkan dalam pembelajaran.

Keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat penting hal tersebut sejalan dengan pendapat (Wibowo, 2016:130) yang menjelaskan bahwa kualitas pembelajaran diukur dengan tingkat keterlibatan peserta didik, dimana keberhasilan tercapai jika sebagian besar atau seluruhnya terlibat aktif secara fisik, mental dan sosial dalam proses pembelajaran. Silberman (dalam Evitasari, 2022:3) menyampaikan bahwa siswa dikatakan aktif jika memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) adanya aktivitas bertanya secara aktif terkait materi yang belum dimengerti atau suatu permasalahan; (2)

siswa mampu menyampaikan pendapatnya secara pribadi; (3) siswa menyelesaikan seluruh tugas dengan proses berpikir kritis, melakukan analisis, menuntaskan permasalahan, dan mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang sudah dipelajari pada kehidupan sehari-hari. Aktivitas belajar haruslah menyenangkan, bersemangat, dan sangat bergairah.

Dalam pembelajaran IPA, keaktifan belajar peserta didik menjadi sangat penting, sebab pelajaran IPA harus melibatkan siswa secara aktif sehingga meningkatkan pengetahuan mereka terhadap konsep-konsep ilmiah. Interaksi langsung dengan materi pembelajaran, percobaan, dan diskusi dapat memperkuat keterampilan pemecahan masalah, berpikir kritis serta mengembangkan rasa ingin tahu siswa terhadap fenomena alam. Hal ini dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran aktif dan memberikan pengalaman secara langsung serta mempermudah siswa untuk mendalami konsep-konsep IPA dengan lebih baik.

Pentingnya keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran menuntut guru untuk bisa menciptakan kegiatan belajar yang lebih efektif, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Tetapi, pada hasil penelitian dalam jurnal Evitasari (2022:3) diperoleh informasi bahwa keaktifan belajar siswa pada mata Pelajaran IPA khususnya materi Komponen Ekosistem masih rendah. Kondisi tersebut membuktikan bahwa peserta didik masih cenderung bersifat pasif dalam pembelajaran, peserta didik masih hanya duduk mendengarkan guru berbicara bahkan terkadang siswa cenderung syik dengan dirinya sendiri atau mengobrol dengan teman sebangku, sehingga interaksi atau keterlibatan aktif dalam pembelajaran kurang optimal. Ini bisa mempengaruhi kualitas pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran. Hal ini dapat dilihat ketika guru memberikan latihan soal atau memberikan pertanyaan secara langsung beberapa siswa masih belum mampu menjawab dengan tepat, tidak hanya itu peserta didik juga cenderung jarang memberikan pertanyaan kepada guru tentang materi yang belum mereka pahami. Guru juga masih menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti proses belajar di dalam kelas. Fenomena seperti ini seharusnya membuat guru sadar untuk

menggunakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan pembelajaran peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media diorama merupakan sebuah model tiga dimensi yang menggambarkan adegan atau situasi tertentu pada skala kecil yang ditempatkan pada kotak atau ruang tertentu. Media ini seringkali dirancang menggunakan bahan seperti kertas, karton, cat, tanah liat, dan miniatur untuk merepresentasikan adegan yang ingin ditampilkan. Dengan adanya media pembelajaran diorama akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru dan juga memudahkan guru dalam menyalurkan materi yang akan diajarkan (Aprilia & Putri, 2020). Media pembelajaran dapat dipergunakan pada setiap mata pelajaran khususnya mata pelajaran IPA, karena IPA merupakan pelajaran yang harus memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks, memudahkan pemahaman, serta memperjelas eksperimen yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.

Cara kerjanya dimulai menggunakan konsep atau pandangan baru yang ingin diwakili. lalu, dibuatlah rencana desain untuk diorama tersebut. Setelahnya, bahan-bahan yang dibutuhkan dikumpulkan, seperti kotak atau wadah untuk diorama, bahan penghasil lanskap, miniatur, serta cat atau bahan dekoratif lainnya. Proses konstruksi melibatkan pembuatan lanskap, pemasangan miniatur, serta penyesuaian detail supaya membangun adegan yang akurat.

Diorama dipilih menjadi alat bantu pembelajaran sebab mampu memberikan visualisasi yang nyata dan jelas tentang topik yang diajarkan. Diorama membantu peserta didik memahami konsep yang rumit dengan cara yang lebih visual serta interaktif. Diorama pula memungkinkan pengalaman belajar yang hands-on, memicu kreativitas peserta didik, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam karena mereka bisa melihat serta merasakan elemen-elemen adegan secara langsung. Diorama dapat menjadi pilihan media pembelajaran IPA karena kemampuannya untuk membuat representasi tiga dimensi dari lingkungan atau konsep ilmiah tertentu. Manfaatnya antara lain memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan hubungan antara unsur-unsur yang berbeda, memahami konsep secara lebih menyeluruh, serta memberikan

pengalaman visual yang lebih mendalam yang dapat meningkatkan pemahaman konsep ilmiah.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan keaktifan siswa di dalam kelas, salah satunya Pada penelitian Evitasari (2022:5) dengan judul “Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memiliki dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dengan menggunakan media diorama, keaktifan belajar siswa dapat meningkat melalui aktivitas fisik, psikis, dan emosional. Hal Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti media diorama, dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPA.

Media diorama bisa menjadi alat yang sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Keterlibatan peserta didik dalam menggunakan diorama memungkinkan mereka untuk memvisualisasikan dan menjelajahi konsep-konsep yang mungkin sulit dipahami secara abstrak. Penggunaan diorama dapat mendorong diskusi dengan memberikan peserta didik kesempatan secara nyata untuk melibatkan diri dalam pengamatan, analisis, dan pemahaman atas objek-objek yang dipresentasikan. Misalnya, dalam IPA diorama bisa digunakan untuk mendeskripsikan ekosistem tertentu, seperti hutan, gunung atau lingkungan perairan. Peserta didik bisa melihat secara langsung bagaimana hubungan antarorganisme terjadi di lingkungan tersebut, sehingga merangsang pertanyaan, serta dapat memulai diskusi mengenai proses-proses alamiah yang terjadi.

Tidak hanya itu, diorama dapat menjadi sarana untuk kegiatan peserta didik, seperti menciptakan model diorama sendiri. Proses pembuatan diorama ini akan memaksa peserta didik untuk mengerti lebih mendalam konsep yang ingin mereka gambarkan, dan kemudian berbagi dengan teman yang lainnya, sehingga memperkaya pemahaman mereka bersama. Secara keseluruhan penggunaan diorama dalam pembelajaran IPA dapat memperluas pengalaman peserta didik dengan cara yang interaktif, visual, dan konkrit yang kemudian memicu diskusi, pemahaman serta pemikiran kritis.

Meskipun media diorama sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, tetapi terdapat tantangan yang mungkin muncul dalam pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran IPA. Tantangan tersebut anatara lain adalah:

1. Tantangan dalam sumber daya

Membuat media diorama yang berkualitas bisa memakan biaya yang tidak sedikit. Biaya ini meliputi bahan-bahan seperti model, cat bahan tambahan untuk detail dan alat-alat khusus jika diperlukan. Hal ini bisa menjadi kendala terutama jika anggaran pendidikan terbatas. Dalam membuat media diorama yang baik juga memerlukan waktu yang cukup lama. Guru yang bertanggung jawab untuk membuat media diorama mungkin perlu meluangkan waktu ekstra di luar jam kerja untuk menyelesaikan pekerjaan ini. Selain itu pembuatan diorama yang edukatif dan mendukung pembelajaran diperlukan keterampilan desain dan pengetahuan tentang materi IPA yang akan di pergunakan. Tidak semua orang memiliki keterampilan atau pengetahuan yang cukup untuk membuat diorama yang sesuai.

2. Tantangan menyesuaikan materi dengan media diorama

Sebagian besar konsep pada pembelajaran IPA bisa bersifat abstrak atau kompleks, hal ini sulit diwujudkan dalam bentuk fisik yang terbatas seperti media diorama. Seperti konsep-konsep fisika yang melibatkan gerakan, interaksi partikel, atau fenomena alam yang rumit bisa sulit ditampilkan dengan detail dalam sebuah media diorama. Ketidaktepatan atau kurangnya detail dalam media diorama dapat menyebabkan pemahaman yang tidak akurat atau bahkan salah terhadap materi yang ingin disampaikan. Hal ini bisa membuat bingung siswa dan mengganggu pemahaman mereka terhadap konsep IPA.

3. Tantangan gaya belajar peserta didik yang bervariasi

Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda. Tantangan disini bagaimana menghadirkan media diorama secara efektif sehingga memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.

4. Tantangan dalam mengembangkan keterampilan untuk membuat media diorama

Memahami bagaimana merencanakan, mendesain, dan membangun diorama yang informatif dan representatif diperlukan keterampilan desain yang kreatif dan pemahaman yang mendalam terhadap konsep yang akan disampaikan melalui diorama tersebut. Tidak hanya itu saja kemampuan untuk memvisualisasikan dan menampilkan ide-ide dalam bentuk fisik merupakan aspek penting dalam pengembangan keterampilan media diorama yang menarik dan informative.

5. Tantangan evaluasi dan pengukuran hasil belajar

Menentukan cara yang akurat untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan melalui media diorama bisa menjadi tantangan. Media diorama memberikan gambaran visual, dan menentukan cara mengukur sejauh mana siswa paham dengan konsep-konsep tersebut. Evaluasi terhadap diorama dan pemahaman siswa dapat cenderung bersifat subjektif. Menilai seberapa baik suatu media diorama menggambarkan konsep dan seberapa baik peserta didik memahaminya dapat memerlukan pendekatan penilaian yang lebih objektif. Tantangan lainnya ialah mengukur pemahaman peserta didik yang mendalam. Terkadang media diorama dapat memberikan pemahaman yang visual namun tidak selalu menjamin pemahaman konsep yang mendalam kepada peserta didik.

Dari berbagai tantangan dalam pemanfaatan media diorama pada pembelajaran IPA yang disebutkan di atas, terdapat cara untuk mengatasi tantangan tersebut.

1. Cara mengatasi tantangan dalam hal pembiayaan ialah dengan cara memanfaatkan bahan daur ulang atau sumber daya lain yang murah dan gratis untuk membuat media diorama. Hal ini dapat mengurangi biaya pembuatan. Atau cara lain yang bisa dilakukan ialah menggunakan pendekatan lain seperti penggunaan media digital menjadi pilihan lain yang lebih hemat dan efisien dalam menyampaikan konsep-konsep IPA secara visual.
2. Cara mengatasi tantangan yang kedua ialah gunakan symbol atau gambaran yang sederhana, kombinasikan dengan penjelasan lisan serta libatkan siswa dalam diskusi atau kolaborasi untuk menghasilkan ide-ide sederhana tetapi efektif.

3. Cara mengatasi tantangan yang ketiga adalah dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda untuk bekerjasama dalam membuat media diorama. Kerja sama semacam ini akan membuat mereka saling mendukung dan belajar dari gaya belajar satu sama lain.
4. Cara mengatasi tantangan yang ke empat adalah dengan cara berlatih dengan konsisten, mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran atau melalui tutorial, serta eksplorasi kreatif akan membantu dalam pengembangan keterampilan membuat diorama yang efektif dan bermakna.
5. Cara guru untuk mengatasi tantangan yang ke lima adalah dengan cara mengembangkan rubrik penilaian yang jelas dan terinci, melakukan tes atau pertanyaan yang spesifik dan terukur, serta dapat mendorong siswa untuk tidak hanya bisa membuat media diorama tetapi juga dapat menjelaskan konsep-konsep yang digambarkan dalam media diorama tersebut melalui presentasi.

SIMPULAN

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, hal tersebut terbukti dari beberapa studi yang menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memiliki dampak positif terhadap keaktifan belajar siswa. Keaktifan belajar siswa dapat meningkat melalui aktivitas fisik, psikis, dan emosional. Penggunaan diorama dapat mendorong diskusi dengan memberikan peserta didik kesempatan secara nyata untuk melibatkan diri dalam pengamatan, analisis, dan pemahaman atas objek-objek yang dipresentasikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhani et al., (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPA Kelas IV SD." *Jurnal Pijar Mipa* 16 (2): 170.
- Hazmiwati, Hazmiwati.(2018). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7 (1): 178.

- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Maimunah, Maimunah. (2016). “Metode Penggunaan Media Pembelajaran.” *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban* 5 (1).
- Neolaka, Amos dan Grace Amialia A. Neolaka. (2015). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Riwahyudin, Arvi. (2015). “Pengaruh Sikap Siswa Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kabupaten Lamandau.” *Jurnal Pendidikan Dasar* 6 (1): 11.
- Widiana, I Wayan. (2016). “Pengembangan Asesmen Proyek Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar.” *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 5 (2): 147.
- Yuniarsih, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Model Problem Based Learning dengan Media Diorama. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Yunidawati et al. 2019. “Implementasi Model Pembelajaran Experiential Learning Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswa Dalam Mencipta Puisi Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 2 Ngebel Tahun Ajaran 2017/2018.” *Widyabastra* 07 (1): 26–36.
- Nadhliroh, I., Prasetyaningtyas, F. D., & Artikel, I. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan Ips Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4), 25–33.
- Prastowo. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Prabowo, D. M. (2019). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–242.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rizqiya, H. M. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di MI NU Nurul Haq Kudus (Doctoral dissertation, IAIN KUDUS).
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electronics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*. 1 (2), 128-139.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama Dan keaktifan belajar Peserta Didik Dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1.
- Budiani, L. S., Sutisnawati, A., & Maula, L. H. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi melalui Penggunaan media diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1011–1016.
- Murtiana, A. I. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Aprilia, H & Linda I,P, (2020). Penggunaan Media Diorama: Solusi Pembelajaran Matematika Materi Skala Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Jenjang Dasar. *Teori dan Riset Matematika*, Vol. 5, No.2.