



## Pengembangan Media Diorama Keragaman Budayaku Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal Kelas IV SD Negeri 1 Gedong Kabupaten Kendal

Safira Amalia Putri<sup>1\*</sup>, Dewi Nilam Tyas<sup>2</sup>

firadifa9@students.unnes.ac.id<sup>1\*</sup>, dewinilamtyas@mail.unnes.ac.id<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang

Received: 24 07 2025. Revised: 13 11 2025. Accepted: 14 12 2025.

**Abstract :** This study aims to develop a diorama media "My Cultural Diversity" for science learning on cultural diversity and local wisdom, to test its feasibility and effectiveness for science learning on cultural diversity and local wisdom, in improving the learning outcomes of fourth grade students. This R&D research with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) uses descriptive statistical analysis techniques on potential and problem data, expert opinions, teachers and students collected with interview sheets and questionnaires. The parametric inferential statistical analysis is used to test changes in student learning outcomes collected using pretest-posttest question instruments. The trial was conducted on a small scale (7 students) and a large scale (20 students). The results of the media validation are very suitable for use, reaching a score of 98% (material experts) and 93% (media experts). Based on the results of the paired sample t test, the t value = -16.606 with a p-value = 0.000. The significance value indicates a significant difference between learning outcomes before and after media use, supported by N-Gain values of 0.451 and 0.433, respectively (moderate category). Thus, the "My Cultural Diversity" diorama demonstrates effectiveness in student learning outcomes in the subject of cultural diversity in science.

**Keywords :** Diorama media, Cultural diversity, Learning outcomes.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media diorama "Keragaman Budayaku" untuk pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, menguji kelayakan dan efektivitasnya untuk pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Penelitian R&D dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) ini menggunakan teknik analisis statistika deskriptif pada data potensi dan masalah, pendapat ahli, guru dan siswa yang dihimpun dengan lembar wawancara dan angket. Adapun analisis statistika inferensial parametrik digunakan untuk menguji perubahan hasil belajar siswa yang dihimpun menggunakan instrumen soal *pretest-post test*. Uji coba dilakukan pada skala kecil (7 siswa) dan besar (20 siswa). Hasil validasi media sangat layak digunakan, mencapai skor 98% (ahli materi) dan 93% (ahli media).

Berdasarkan hasil *paired sample t test* menunjukkan nilai  $t = -16,606$  dengan  $p\text{-value} = 0,000$ . Nilai signifikansi artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media, didukung oleh nilai N-Gain masing-masing 0,451 dan 0,433 (kategori sedang). Dengan demikian, media diorama “Keberagaman Budayaku” menunjukkan epektivitas terhadap hasil belajar siswa materi keberagaman budaya IPAS.

**Kata Kunci :** Media diorama, Keragaman budaya, Hasil belajar.

## PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan keberagaman budaya, mencakup beragam suku, adat istiadat, pakaian tradisional, rumah adat, makanan khas daerah, tarian, dan kesenian yang tersebar di seluruh Nusantara. Oleh karena itu, pengenalan dan pengajaran keberagaman sejak dulu menjadi langkah strategis dalam membentuk generasi muda yang toleran dan nasionalis. Hal ini didukung oleh Lubis et al. (2023), integrasi nilai multikultural ke dalam kurikulum sangat efektif dalam meningkatkan toleransi, penghargaan terhadap perbedaan budaya, dan kesadaran multikultural siswa di sekolah dasar. Mengintegrasikan keragaman budaya ke dalam kehidupan sehari-hari perlu didukung melalui pembelajaran yang dirancang untuk memahami perbedaan budaya dan tradisi. Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran IPAS untuk membentuk karakter siswa yang kritis dan menghargai keberagaman melalui eksplorasi langsung (Wahyuningsih & Sumarmi, 2023). IPAS sendiri merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan konsep IPA dan IPS secara terpadu agar peserta didik memahami fenomena alam dan sosial secara menyeluruh. Pembelajaran ini menekankan pendekatan kontekstual melalui eksplorasi lingkungan sekitar dan pemanfaatan media visual untuk mendukung pemahaman terhadap keberagaman budaya (Sulastri & Mulyani, 2023).

Visualisasi pembelajaran melalui gambar, peta budaya, dan diorama dapat memfasilitasi pemahaman siswa dengan cara yang lebih konkret dan memikat. Pembelajaran IPAS di sekolah masih dihadapkan pada hambatan, salah satunya adalah ketergantungan terhadap buku teks sebagai sumber utama. Hal ini membuat siswa kurang mampu mengeksplorasi dan memahami keberagaman budaya secara menyeluruh. Keterbatasan ini menjadi faktor rendahnya pemahaman siswa terhadap materi berbasis budaya lokal, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang lebih kontekstual dan representatif (Lestari & Wibowo, 2023). Hal ini menekankan urgensi dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tingkat kesulitan materi. Media pembelajaran juga perlu dirancang secara menarik dan melibatkan siswa secara aktif agar hasil belajar yang dicapai sesuai dengan kriteria ketuntasan (Ningsih, 2022). Berdasarkan beberapa pendapat tersebut,

dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kontekstual dan interaktif menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya, guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan dari wawancara di SD negeri 1 Gedong, diperoleh informasi bahwa pembelajaran pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal di kelas IV belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru, terbatas pada metode ceramah dan penggunaan buku teks, serta minim pemanfaatan media pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif, mengalami kebosanan, serta kesulitan memahami konsep-konsep abstrak, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya capaian hasil belajar IPAS. Namun demikian, SD Negeri 1 Gedong memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran berbasis digital. Sekolah telah dilengkapi dengan beberapa perangkat tablet yang dapat digunakan oleh peserta didik. Meskipun jumlahnya terbatas, keberadaan perangkat tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media interaktif yang menunjang keterlibatan siswa dan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Upaya untuk mengoptimalkan capaian belajar IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, adalah dengan mengembangkan media Diorama Keragaman Budayaku sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran. Dirancang dalam bentuk tiga dimensi untuk memvisualisasikan konsep keberagaman budaya Jawa Tengah agar lebih mudah dipahami peserta didik.

Kebaruan dari pengembangan media ini terletak pada integrasi antara diorama fisik dengan buku panduan naratif yang saling melengkapi. Buku panduan tersebut berisi cerita atau penjelasan yang terstruktur dan terhubung langsung dengan elemen-elemen dalam diorama, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran dalam konteks nyata serta meningkatkan pemaknaan siswa terhadap materi. Selain itu, Diorama “Keberagaman Budayaku” tidak hanya menampilkan representasi umum keberagaman budaya, tetapi juga secara khusus memuat budaya ikonik dari berbagai daerah di Jawa Tengah, khususnya di Kabupaten Kendal, sehingga memperkuat relevansi materi dengan konteks lokal peserta didik. Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya menyajikan diorama budaya secara umum atau nasional, Diorama “Keberagaman Budayaku” secara khusus mengangkat kebudayaan yang ada di Kabupaten Kendal sebagai konteks pembelajaran. Pengintegrasian budaya lokal Kabupaten Kendal ke dalam media diorama memperkuat relevansi materi dengan pengalaman nyata peserta didik serta mendukung pembelajaran berbasis kearifan lokal. Hal ini sejalan dengan temuan Ningtias et al. (2023), yang menunjukkan bahwa diorama merupakan media yang efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa secara signifikan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas lima tahapan utama: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif, dengan dukungan data kualitatif pada tahap awal pengembangan. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara guru kelas, observasi aktivitas pembelajaran, angket respons siswa, serta lembar validasi dari ahli materi dan ahli media. Seluruh data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan kelayakan dan respons terhadap media. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Diorama “Keberagaman Budayaku”, yaitu media pembelajaran tiga dimensi berbasis budaya lokal Jawa Tengah yang dilengkapi dengan buku panduan naratif. Yang menjadi variabel terikat pada studi ini yaitu hasil belajar IPAS pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal, yang diukur menggunakan instrumen tes pilihan ganda.

Instrumen penelitian berupa 40 butir soal pilihan ganda yang dikembangkan berdasarkan indikator pembelajaran IPAS kelas IV. Analisis kualitas butir dilakukan sebelum uji coba meliputi validitas (dengan kriteria Corrected Item-Total Correlation  $\geq 0,30$ ), daya beda ( $\geq 0,20$ , tergolong cukup hingga sangat baik), dan tingkat kesukaran (dominan kategori sedang dan mudah), sesuai karakteristik siswa sekolah dasar (Arikunto, 2013). Hasil uji reliabilitas dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,653 dinyatakan cukup reliabel, sehingga instrumen dinyatakan layak digunakan. Analisis statistik inferensial parametrik digunakan dalam menganalisis efektivitas media, digunakan perangkat lunak SPSS. Tahapan awal melibatkan analisis uji normalitas untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara normal. Selanjutnya, digunakan *uji paired sample t test* yang membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media. Uji N-Gain sebagai alat ukur seberapa besar peningkatan hasil belajar terjadi. Interpretasi data didasarkan pada kriteria signifikansi statistik ( $\alpha = 0,05$ ) dan klasifikasi N-Gain menurut Hake dalam Astalini et al. (2021).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Diorama “Keragaman Budayaku” dikembangkan melalui lima tahap model ADDIE, yang mencakup: 1) Analisis, mengkaji kebutuhan siswa, karakteristik, dan relevansi kurikulum IPAS; 2) *Design*, berfokus perancangan media 3D berbasis budaya lokal, penyusunan instrumen pembelajaran dan evaluasi; 3) *Development*, pengembangan produk dengan aplikasi digital serta validasi oleh ahli materi dan ahli media; (4) *Implementation*, yaitu uji coba skala kecil dan besar untuk menguji fungsionalitas dan efektivitas media; dan (5)

Evaluation, yaitu analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas, uji-t, dan uji N-Gain.

Pengembangan Media Diorama “Keragaman Budayaku” mengikuti tiga tahap awal model ADDIE, yakni analisis, desain, dan pengembangan. Pada tahap analisis, dilakukan mengkaji kebutuhan siswa, karakteristik, serta relevansi kurikulum IPAS dan capaian pembelajaran pada materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Berdasarkan hasil wawancara dan angket, diketahui bahwa siswa SD Negeri 1 Gedong memiliki minat tinggi terhadap media visual dan digital, namun pembelajaran di kelas masih konvensional dan kurang memanfaatkan media konkret. Potensi pendukung seperti ketersediaan tablet meskipun terbatas, memungkinkan pemanfaatan media berbasis digital secara terbimbing. Tahap pengembangan dilakukan melalui produksi media menggunakan *Assembler Edu Interactive Learning 3D*, *Blender*, dan *Canva* untuk menghasilkan media Diorama “Keragaman Budayaku” baik dalam bentuk digital maupun fisik yang interaktif dan menarik secara visual.



Gambar 1. Cuplikan Media Diorama “Keragaman Budayaku”

Pendekatan ini mengacu pada prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan keterpaduan aspek visual, fungsi, dan kemudahan penggunaan (Arsyad, 2020). Dalam studi Ridho dan Tyas (2022) membuktikan penerapan media berbasis visual interaktif seperti 3D secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian Sabirin et al (2022), membuktikan bahwa media berbasis 3D untuk mata kuliah Geologi Dasar valid, praktis, serta efektif digunakan untuk mendukung pemahaman konsep secara visual. Temuan ini memperkuat pentingnya pemanfaatan media berbasis visual 3D dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Media Diorama “Keragaman Budayaku” dilengkapi buku panduan yang dirancang khusus untuk memfasilitasi guru dan siswa dalam menggunakan diorama secara optimal. Buku panduan penggunaan Diorama “Keragaman Budayaku” memuat alur pembelajaran kontekstual yang terintegrasi dengan diorama, serta narasi cerita atau penjelasan dan terhubung langsung dengan elemen-elemen dalam diorama. Temuan Wulandari dan

Rachmadyanti (2022) menunjukkan bahwa keberadaan buku panduan terstruktur signifikan dalam meningkatkan efektivitas penggunaan media pembelajaran oleh pengguna.

Penilaian kelayakan media Diorama “Keberagaman Budayaku” melibatkan validasi ahli materi dan media, melalui angket skala Likert 4 *poin* tanpa opsi netral, sebagaimana disarankan oleh Kusmaryono et al (2022), untuk menghindari bias respons netral. Interpretasi hasil penilaian mengacu pada kriteria tingkat kelayakan dari Khotimah et al (2023).

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Presentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
< 21%	Tidak Layak

Perhitungan kelayakan dengan perhitungan:  $NP = \frac{R}{SM} \times 100$  di mana NP adalah nilai persentase, R skor mentah, dan SM skor maksimum (Adeningsih et al., 2024). Validasi oleh ahli materi mencakup 16 butir pernyataan yang menilai aspek kelayakan isi, keterpaduan materi, serta kejelasan bahasa dan keterbacaan. Hasil rekapitulasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar 98%, tergolong sangat layak. Catatan dari validator meliputi penyesuaian ilustrasi pada buku panduan agar menampilkan profil budaya lokal Jawa Tengah.

Tabel 2. Rekap Validasi Ahli Materi

No.	Indikator yang dinilai	Skor yang diperoleh	Jumlah Skor
1	Kelayakan isi dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	Jumlah skor	24
2	Pembelajaran dan keterpaduan materi	Jumlah skor	19
3	Penggunaan bahasa, Keterbacaan dan kejelasan informasi	Jumlah skor	12
Presentase Total			98%

Sementara itu, validasi oleh ahli media menilai empat aspek utama, yaitu kualitas isi, desain visual, tampilan media, serta kesesuaian fungsi. Media memperoleh skor kelayakan sebesar 93%, juga tergolong sangat layak. Adapun saran perbaikan yaitu penyempurnaan tampilan ilustrasi pada diorama agar lebih representatif secara visual.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator yang dinilai	Skor yang diperoleh	Jumlah Skor
1	Kualitas isi media dengan tujuan pembelajaran	Jumlah skor	12
2	Desain media	Jumlah skor	19
3	Tampilan media	Jumlah skor	15
4	Kesesuaian fungsi dan efektivitas media	Jumlah skor	14

Presentase Total	93%
------------------	-----

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli, media Diorama “Keragaman Budayaku” dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba, media terlebih dahulu direvisi sesuai dengan masukan dari kedua ahli, seperti penyempurnaan ilustrasi visual agar lebih representatif dan penyesuaian pada tampilan buku panduan. Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan siap untuk diujicobakan pada skala kecil dan besar guna menguji efektivitas penggunaannya guna mengoptimalkan pencapaian hasil belajar.

Tahap implementasi bertujuan untuk menguji efektivitas media Diorama “Keberagaman Budayaku” dalam pembelajaran IPAS materi keberagaman budaya dan kearifan lokal. Untuk menguji hipotesis, menerapkan uji t berpasangan dari dua kelompok uji coba, dengan tujuan mengevaluasi perbedaan signifikan dalam hasil belajar setelah penggunaan media Diorama “Keragaman Budayaku”. Tahap implementasi dalam model ADDIE dilaksanakan dengan dua kelompok uji (kecil dan besar) untuk menilai fungsionalitas media serta efektivitasnya dalam konteks pembelajaran. Pelaksanaan Uji skala kecil 7 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Gedong. Hasil pretest diperoleh rata-rata 70,86, adapun hasil posttest naik mencapai 84,00. Kegiatan ini bertujuan untuk mengamati fungsionalitas media dan keterpahaman instrumen evaluasi. Berdasarkan hasil observasi, media dapat digunakan dengan baik oleh siswa, dan tidak diperlukan revisi pada tampilan maupun isi setelah uji coba ini.

Setelah uji coba skala kecil, media Diorama “Keragaman Budayaku” diterapkan dalam uji coba skala besar pada 20 siswa di sekolah yang sama. Rata-rata nilai pretest sebesar 70,70 meningkat menjadi 83,40 pada posttest. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang konsisten dan positif pada kedua tahap uji coba. Seluruh proses pembelajaran dilaksanakan dengan pendampingan. Siswa tampak antusias, mampu menggunakan media dengan dampingan serta bantuan buku panduan yang tersedia. Selama uji coba skala besar, siswa menunjukkan antusiasme tinggi, tapi tidak merata untuk semua siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Mereka tampak aktif berdiskusi, membaca buku panduan diorama keragaman budayaku, serta mengeksplorasi tampilan 3D pada tablet yang disediakan. Sesi pembelajaran difasilitasi oleh peneliti langsung sehingga mempengaruhi gaya belajar dan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran.

Tahap evaluasi dalam model ADDIE pada penelitian ini dilakukan bersamaan dengan tahap implementasi, yaitu melalui *pretest* dan *posttest* yang hasilnya selanjutnya dianalisis untuk mengetahui efektivitas media terhadap hasil belajar. Evaluasi dilakukan melalui uji normalitas, uji-t, dan uji N-Gain, guna menilai peningkatan hasil belajar siswa setelah

menggunakan media Diorama “Keberagaman Budayaku”. Sebelum dilakukan uji efektivitas, Shapiro-Wilk digunakan metode uji normalitas dengan karakteristik data responden <50. Hasil menunjukkan seluruh nilai signifikansi > 0,05, yaitu pretest dan posttest skala kecil (0,107; 0,139) serta skala besar (0,279; 0,156), sehingga data berdistribusi normal (Ghozali, 2016).

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Uji Skala Kecil dan Besar

	Skala	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>PreTest</i>	Kecil	.326	7	.024	.844	7	.107
	Besar	.145	20	.200*	.944	20	.279
<i>PostTest</i>	Kecil	.235	7	.200*	.856	7	.139
	Besar	.192	20	.052	.930	20	.156

Uji efektivitas media dilakukan dengan paired-sample t-test. Uji-t guna mengevaluasi perbedaan hasil belajar antara pretest dan posttes penggunaan media Diorama “Keragaman Budayaku”.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Paired Sample (Pretest dan Posttest)

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 <i>Pre Test</i>	70.7407	27	2.89020	.55622
	83.5556	27	5.00256	.96274

Tabel 6. Korelasi Pasangan Sampel (Paired Samples Correlation)

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 <i>Pre Test &amp; Post Test</i>	27	.598	.001

Tabel 7. Analisis *Paired Samples t-Test*

	Paired Differences						Sig. (2-tailed)	
	95% Confidence Interval of the Difference							
	Mean	Std. Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	
Pair 1 <i>PreTest</i>	-	4.00996	.77172	-	-	-	26	.000
1 <i>PostTest</i>	12.81481			14.40110	11.22853	16.606		

Berdasarkan hasil analisis data, selisih rata-rata (mean difference) sebesar -12,81 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang bermakna. Nilai korelasi sebesar 0,598 dengan signifikansi p = 0,001, yang menunjukkan hubungan sedang dan signifikan. Diperoleh nilai t = -16,606 dengan p-value = 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$ , maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak. Hal ini menunjukkan, terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media Diorama “Keragaman Budayaku”. Temuan ini sejalan sebagaimana diungkapkan oleh Sugiyono (2019), uji t teknik statistik untuk

mengetahui efektivitas perlakuan terhadap suatu kelompok berdasarkan hasil pengukuran dua waktu yang berbeda. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah penggunaan media, sehingga media Diorama dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Arikunto, 2013).

Rata-rata hasil *pretest* pada skala kecil sebesar 70,86 dan meningkat menjadi 84,00 pada *posttest*; sementara pada skala besar meningkat dari 70,70 menjadi 83,40. Untuk memperjelas perubahan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Diorama “Keberagaman Budayaku”, juga dilakukan uji N-Gain. Hasil analisis menunjukkan peningkatan skor rata-rata, dari 70,86 meningkat 84,00 pada uji coba skala kecil, dan dari 70,70 menjadi 83,40 pada tahap uji coba skala besar. Diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,451 dan 0,433. Berdasarkan klasifikasi Hake (1999) dalam Astalini et al. (2021), kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sedang. Meskipun berada pada kategori sedang, hasil ini tetap menunjukkan adanya efektivitas media dalam mendukung peningkatan hasil belajar. Namun, efektivitas yang belum mencapai kategori tinggi kemungkinan dipengaruhi oleh beberapa faktor implementasi, di antaranya: (1) keterlibatan guru kelas yang belum maksimal selama proses pembelajaran karena media masih difasilitasi langsung oleh peneliti, dan (2) keterlibatan siswa yang bervariasi, di mana tidak semua peserta menunjukkan partisipasi aktif. Hal ini menyebabkan adanya perbedaan adaptasi siswa terhadap gaya penyampaian serta penggunaan media baru, yang mempengaruhi tingkat pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil ini diperkuat oleh penelitian Ramdhani (2022) sebagaimana dikutip dalam Juhana dan Ruminda (2023), yang menyatakan bahwa media visual konkret seperti diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar melalui penyajian yang kontekstual dan menarik, namun efektivitasnya sangat dipengaruhi oleh kondisi implementasi, keterlibatan guru, dan keterlibatan aktif dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Tabel 8. Tabel Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
N-Gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-Gain ≤ 0,7	Sedang
N-Gain < 0,3	Rendah

Tabel 9. Tabel N-Gain Kategori Persentase

Nilai N-Gain (%)	Kategori
N-Gain > 75	Sangat Efektif
55 < N-Gain ≤ 75	Efektif
40 < N-Gain ≤ 55	Cukup Efektif
N-Gain < 40	Kurang Efektif

Untuk mendukung pemaknaan hasil tersebut dilakukan juga pengumpulan data angket respon pengguna, baik dari guru sebagai praktisi maupun siswa sebagai pengguna langsung media. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan respons sangat positif dengan persentase 90% (kategori "sangat baik"), sementara respon siswa mencapai 92% (kategori "sangat baik"). Temuan ini menunjukkan bahwa media tidak hanya layak secara isi dan visual menurut ahli, tetapi juga diterima secara positif oleh pengguna lapangan. Dukungan dari guru dan siswa ini memperkuat bahwa media Diorama memiliki daya tarik, kemudahan penggunaan, serta relevansi kontekstual terhadap materi IPAS. Dalam konteks pengujian hipotesis, hasil analisis statistik yang menunjukkan signifikansi ( $p < 0,05$ ) mendukung diterimanya hipotesis alternatif ( $H_a$ ) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Diorama. Temuan ini mengindikasikan secara statistik, media diorama berkontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya. Meski demikian, nilai N-Gain dalam klasifikasi sedang menunjukkan bahwa peningkatan tersebut masih memiliki ruang untuk ditingkatkan, terutama melalui optimalisasi implementasi media dalam konteks pembelajaran yang lebih alami, yakni ketika difasilitasi oleh guru kelas yang telah terbiasa berinteraksi dengan karakteristik siswanya.

Secara teori, pembelajaran dengan media visual konkret seperti diorama mampu menjembatani kesenjangan antara konsep abstrak dan pengalaman nyata siswa, khususnya dalam topik keberagaman budaya dan kearifan lokal. Menurut teori pembelajaran kontekstual dan konkret, representasi visual membantu siswa memproses informasi secara lebih menyeluruh dan menarik. Hal ini didukung oleh studi Astalini et al (2021) yang menekankan pentingnya konteks lokal dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman. Selain itu, Ramdhani (2022) dalam Juhana & Ruminda (2023) menyatakan bahwa media konkret seperti diorama efektif dalam menyampaikan informasi pembelajaran secara langsung dan kontekstual. Dengan demikian, meskipun efektivitas media berada pada kategori sedang, hasil ini tetap menunjukkan bahwa media Diorama "Keragaman Budayaku" berfungsi secara signifikan dalam mendukung pembelajaran IPAS berbasis budaya lokal. Ke depannya, integrasi penuh antara media, guru, dan siswa perlu diperkuat agar proses belajar tidak hanya interaktif secara teknis, tetapi juga holistik secara pedagogis. Temuan ini juga sejalan dengan penelitian Oktaviani et al. (2025) dalam Jurnal Simki Pedagogia yang menunjukkan bahwa penggunaan media miniatur diorama pada pembelajaran IPAS SD mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui visualisasi yang kontekstual dan bermakna.

## **SIMPULAN**

Media berbentuk diorama tiga dimensi ini memvisualisasikan budaya dan kearifan lokal Kendal Jawa Tengah, seperti rumah adat, senjata tradisional, seni pertunjukan, dan alat musik, sebagai solusi atas kesulitan siswa dalam memahami konsep keberagaman secara abstrak. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak, dengan skor 98% dari ahli materi dan 93% dari ahli media, sedangkan respon guru sebagai praktisi mencapai 90% dan respon siswa sebagai pengguna sebesar 95% dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan skor *pretest* ke *posttest* pada uji coba skala kecil dan besar, dengan hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi  $< 0,05$  yang menandakan adanya pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar. Selain itu, nilai N-Gain sebesar 0,451 dan 0,433 termasuk dalam kategori sedang, yang mengindikasikan peningkatan hasil belajar yang cukup efektif. Dengan demikian, media Diorama “Keberagaman Budayaku” dinyatakan layak dan efektif untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV dalam mendukung pemahaman materi keberagaman budaya berbasis kearifan lokal.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Adeningsih, S. A., Ntobuo, N. E., Umar, M. K., Mursalin, M., Buhungo, T. J., & Abdjul, T. (2024). Development of e-modules based on local wisdom to improve Junior High School student learning outcomes in science learning. ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, 10(1), 118–126. <https://doi.org/10.31764/orbita.v10i1.20684>
- Afifah, D. N., Widiyono, A., & Attalina, S. N. C. (2022). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK),4(3), 528-533. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4374>
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Astalini, A., Kurniawan, D. A., Darmaji, D., & Anggraini, L. (2021). Comparison of Perception and Implementation of Mathematical Physics for Matrices. Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK), 7(1), 35–44. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v7i1.9509>
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Juhana, J., & Ruminda, R. (2023). The Effects of Self-Directed Learning Strategy on Students' Reading Comprehension Skills. *Scope: Journal of English Language Teaching*, 8(1), 33-43. <http://dx.doi.org/10.30998/scope.v8i1.18700>
- Kusmaryono, I., Wijayanti, D., & Maharani, H. R. (2022). Number of response options, reliability, validity, and potential bias in the use of the Likert scale: Education and social science research—a literature review. *International Journal of Educational Management*, 8(4), 625–637. [https://pdf.ijem.com/IJEM\\_8\\_4\\_625.pdf](https://pdf.ijem.com/IJEM_8_4_625.pdf)
- Lestari, A. R., & Wibowo, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 45–53.
- Lubis, N. K., Amarullah, K., & Yunita, S. (2023). Analisis pemahaman nilai multikultural melalui makanan tradisional pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas III SD. *Jurnal Sekolah*, 7(3). <https://doi.org/10.24114/js.v7i3.45668>
- Ningsih, S. D. (2022). Media pembelajaran kreatif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 87–95.
- Ningtias, S. C., Tarno, T., & Suardin, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa melalui Metode Eksperimen Berbantuan Media Diorama Kelas V SD Negeri 68 Buton. *Penuh Asa: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 88-95. <https://doi.org/10.35326/penuhasa.v1i1.3834>
- Oktaviani, S. N., Faradita, M. N., & Martati, B. (2025). Pengembangan media miniatur diorama siklus air pada mata pelajaran IPAS SD. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1), 232–241. <https://doi.org/10.29407/jsp.v8i1.1024>
- Ridho, F. M., & Tyas, D. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran hologram 3D berbasis Android pada pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SDN Wonosari 01 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.14534>
- Sabirin, F., Mustofa, M., & Sulistiaryarini, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran 3D untuk mata kuliah geologi dasar. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 11(1), 57–70. <https://doi.org/10.31571/saintek.v11i1.3607>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sulastri, S., & Mulyani, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran IPAS untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 30(1), 12–22.
- Wahyuningsih, E., & Sumarmi. (2023). Penguanan karakter dan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di SD. *ELEMENTARY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–54.
- Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 125-147.  
<https://doi.org/10.59525/ijois.v3i2.112>
- Wulandari, D., & Rachmadyanti, E. (2022). The role of user guidance in improving the usability of educational media. *Journal of Educational Media Development*, 3(1), 45–53.