

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA EKOSISTEM LAUT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V SD NEGERI 76 PALEMBANG

Clara Isabel Citra¹, Yusni Arni Yusuf², Kintana Bunga Lestari³, Widya Khafifah⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

[¹, isabelcitraclara@gmail.com](mailto:isabelcitraclara@gmail.com), [², yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id](mailto:yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id),

[³, kintanapcc@gmail.com](mailto:kintanapcc@gmail.com), [⁴, khafifawidya@gmail.com](mailto:khafifawidya@gmail.com)

ABSTRACT; *This research is motivated by the low understanding and learning outcomes of students regarding marine ecosystem material, which is not optimal. This is caused by the use of inappropriate learning media in the learning process. The focus of this research is to develop learning media in the form of marine ecosystem dioramas to improve IPAS learning outcomes. The purpose of this study was to evaluate the feasibility of diorama media made its impact on science learning outcomes on marine ecosystem material in class V SDN 76 Palembang. This type of research is Research and Development (R & D) The research was conducted in the fifth grade of SDN 76 Palembang, involving 18 students as subjects. Media validity was assessed by media experts and material experts. The results showed that the diorama media developed proved to be valid based on the assessment of experts and practitioners. In addition, this learning media is also well received by students, which can be seen from their enthusiasm during the learning process.*

Keywords: *Diorama Media Development, Improving Understanding, Marine Ecosystems.*

ABSTRAK; Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman dan hasil belajar siswa mengenai materi ekosistem laut, yang belum optimal. Hal ini disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dalam proses pembelajaran. Fokus dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa diorama ekosistem laut untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kelayakan media diorama yang dibuat dampaknya terhadap hasil belajar IPA pada materi ekosistem laut di kelas V SDN 76 Palembang. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN 79 Palembang, dengan melibatkan 18 siswa sebagai subjek. Validitas media dinilai oleh para ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan penilaian dari para ahli dan praktisi. Selain itu, media pembelajaran ini juga diterima dengan baik oleh siswa, yang terlihat dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: Pengembangan Media Diorama, Meningkatkan Pemahaman Siswa, Ekosistem Laut.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses penting dalam menanamkan karakter dan nilai-nilai kepada siswa, dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi yang mereka miliki. Pendidikan berperan dalam membantu siswa mengembangkan semua bakat, kemampuan, dan karakteristik pribadinya agar menjadi lebih bermanfaat, baik bagi diri mereka sendiri maupun bagi lingkungan sekitar. Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peranan yang sangat krusial sebagai fondasi awal bagi kemampuan belajar di jenjang selanjutnya. Pada tahap ini, anak-anak sedang dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang signifikan, di mana mereka sangat peka dan cepat dalam menyerap informasi baru. Oleh karena itu, penting untuk menyediakan kegiatan belajar yang berkualitas agar perkembangan anak dapat berlangsung dengan baik. Salah satu mata pelajaran yang wajib diambil oleh siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar harus berupa media yang baik dan sesuai agar dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Menurut Asyar (2012:11), "media pembelajaran yang baik harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut: (a) mampu meningkatkan motivasi peserta didik, (b) memberikan rangsangan belajar kepada peserta didik, (c) mempertahankan retensi peserta didik terhadap materi pembelajaran, (d) dapat mengoptimalkan respon peserta didik dalam memberikan tanggapan dan umpan balik, serta (e) mendorong peserta didik untuk melakukan praktik dengan benar." Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan serta karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan tujuan untuk menarik perhatian, minat, serta pemikiran dan perasaan peserta didik selama proses belajar. Kehadiran media pembelajaran sangat mendukung peserta didik agar lebih terhubung dengan materi yang mereka pelajari (Santyasa, 2007: 3). Selain itu, materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar meliputi studi tentang makhluk hidup, lingkungan tak hidup (abiotik), serta fenomena alam yang terjadi di sekitar kita.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti, pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V SDN 76 Palembang sudah sesuai dengan standar proses

pendidikan, namun penggunaan medianya belum maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar agar menjadi lebih baik. Salah satu cara yang efektif adalah dengan memanfaatkan media yang dapat menarik perhatian, memotivasi, dan mengaktifkan siswa, sehingga mereka lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Media yang tepat untuk mata pelajaran IPAS adalah media tiga dimensi. Salah satu contohnya adalah diorama. Diorama dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mengatasi masalah ini, karena sangat sesuai untuk mendalami berbagai fenomena alam yang sering dibahas dalam pelajaran IPAS.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah media diorama. Media diorama adalah representasi tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang nyata. Menurut Putra (2013:241), "Dengan menghadirkan situasi nyata ke dalam kelas, guru mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dengan demikian, konsep ini diharapkan dapat membuat hasil pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa. "

Pembelajaran yang memanfaatkan media model tiga dimensi memberikan manfaat yang sangat signifikan. Menurut Sudjana (2015:206), sebuah model mampu memberikan impresi tiga dimensi dari objek nyata, baik yang hidup maupun yang mati. Dengan demikian, model ini sangat membantu dalam menyampaikan hakikat berbagai jenis benda, baik yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh, maupun dekat, sehingga siswa dapat memahaminya dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Gay (1990), tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menciptakan produk yang efektif yang dapat diterapkan di kelas, bukan untuk mereduksi teori yang ada. Dalam konteks Metode Penelitian dan Pendidikan, Sugiyono menegaskan bahwa Riset dan Pengembangan (R&D) adalah teknik yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas produk tertentu. Sebagai definisi, penelitian dan pengembangan dapat dijelaskan sebagai proses yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Proses ini, yang dikenal sebagai R&D, mencakup beberapa langkah, yaitu studi tentang produk yang akan dikembangkan, pengembangan produk, evaluasi penelitian, dan pemantauan proses guna mengurangi risiko yang mungkin muncul. Melalui metode R&D, kita dapat memupuk semangat dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, metode ini juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil akhir pembelajaran mereka.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Meningkatkan representasi siswa tentang media ekosistem laut dalam proses pendidikan lingkungan hidup di SD Negeri 76 Palembang merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan pemahaman siswa tentang ekosistem. Diorama, yang merupakan tiga dimensi dari lingkungan atau situasi saat ini, memberikan siswa pengalaman belajar visual yang bermakna dan kesempatan belajar yang menarik karena memungkinkan mereka untuk melihat miniatur ekosistem dengan cara yang tenang dan santai. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan.

Media, yang berasal dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari kata "medium," secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media merujuk pada perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Heinich dan rekan-rekannya menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah pengantar pesan atau informasi yang memiliki tujuan untuk pembelajaran dan mengandung makna mendidik. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam konteks ini disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menggabungkan bahan ajar (perangkat lunak) dan alat ajar (perangkat keras). Dengan kata lain,

media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan selama proses belajar mengajar, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dapat meningkatkan kreativitas mereka selama kegiatan belajar.

Media pembelajaran adalah alat yang membantu menyampaikan pesan dan berfungsi sebagai sarana komunikasi dalam belajar. Media ini penting dalam proses pembelajaran karena dapat menghindari kebosanan. Media pembelajaran dianggap sebagai inti dari pembelajaran karena dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa. Selain itu, media juga memberikan pengalaman baru bagi siswa. Bagi guru, penggunaan media meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam merancang pembelajaran yang baik. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, dengan tujuan meningkatkan semangat belajar dan keberhasilan mereka dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, fungsi utama media pembelajaran adalah untuk mendukung tujuan instruksional, yaitu melibatkan peserta didik secara mental maupun melalui aktivitas nyata, sehingga proses pembelajaran bisa berlangsung efektif.

Derek Rowntree menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan dalam meningkatkan motivasi belajar, membantu mengulang materi yang telah dipelajari, serta mengaktifkan respon peserta didik saat proses belajar tengah berlangsung. Dengan menggunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi, diharapkan peserta didik dapat lebih terlibat dan memahami pelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga menarik perhatian peserta didik. Penyediaan media yang relevan dan menarik dapat membuat peserta didik lebih aktif saat belajar di kelas, sehingga kualitas pembelajaran juga dapat meningkat.

A. Media Diorama Ekosistem Laut

Menurut Sudjana (2013: 170), diorama didefinisikan sebagai sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang mencerminkan suasana atau gambaran yang nyata atau konkret.

Diorama ekosistem merupakan sebuah representasi tiga dimensi dari ekosistem tertentu, yang menampilkan berbagai elemen seperti tanaman, hewan, dan lingkungan fisiknya. Karya ini sering digunakan untuk tujuan pendidikan atau terapi, membantu individu memahami interaksi antara berbagai organisme dengan lingkungan mereka. Sebagai bentuk seni, media

diorama menggambarkan objek dalam konteks lingkungannya, di mana setiap elemen disajikan dalam skala yang lebih kecil dan dalam bentuk tiga dimensi. Diorama sering dipakai untuk mengilustrasikan peristiwa atau proses tertentu, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Media pendidikan ini sangat berguna di dalam kelas, terutama ketika pembelajaran yang lambat atau diam tidak memungkinkan.

Menurut Prabowo, ada beberapa manfaat dari penggunaan media diorama, antara lain: (1) sangat efektif untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran, dan (2) mampu menghidupkan situasi objek sehingga siswa dapat memahami konsep dengan lebih utuh. Salah satu keuntungan dari penggunaan media diorama dalam pengajaran adalah kemampuannya untuk merangsang kreativitas siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media ini juga dapat menumbuhkan semangat dan keaktifan siswa dalam belajar, serta mempercepat pemahaman mereka terhadap pelajaran mengenai ekosistem. Namun pembuatan diorama media ini membutuhkan banyak waktu dan bahan yang diperlukan. Cara pembuatan media diorama ekosistem laut:

A. Alat dan bahan

- Kardus
- Lem dan isolasi
- Gunting
- Miniatur hewan-hewan
- Kertas karton
- Gambar pemandangan
- Lidi

B. Cara pembuatan media diorama

- Gunting kardus sesuai dengan rangka yang akan dibuat
- Lapi kardus dengan kertas karton
- Tempel sebagian gambar yang diperlukan (rumput, hewan-hewan laut)
- Tempel miniatur hewan sesuai dengan tempatnya (ekosistem laut)



C. Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Carin dan Sund (1993), Ilmu Pengetahuan Alam merupakan jenis pengetahuan yang terstruktur dan memiliki aplikasi yang universal, yang berasal dari data observasi serta pengalaman empiris. Hal ini menunjukkan bahwa semua usaha ilmiah berakar dari observasi dan eksperimen. Secara sederhana, ilmu pengetahuan dapat dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan oleh individu-individu yang menguasainya. Dengan demikian, ilmu pengetahuan tidak hanya terbatas pada pemahaman tentang objek atau aspek kehidupan sehari-hari, melainkan juga mencakup metode, penalaran, serta kemampuan dalam memecahkan masalah.



foto ekosistem laut



Foto siswa mengerjakan post tes



Foto menjelaskan media kepada peserta didik



Foto lembar post test



Foto bersama siswa-siswi SD Negeri 76
Palembang

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 76 Palembang tahun ajaran 2025/2026 dengan peserta didik berjumlah 18 siswa, dapat disimpulkan bahwa media diorama ini berhasil meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Dari hasil uji coba media diorama ekosistem laut memberikan dampak baik terhadap pembelajaran siswa, karena siswa lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media diorama ekosistem laut tersebut. Bukan hanya itu media ini juga layak digunakan untuk seterusnya dalam kegiatan belajar agar membantu peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, EL. M., Kholidah, N. A., & Prayogo, M. S. (2024). PELNGELMBANGAN MELDIA DIORAMA ELKOSISTELM PADA PELMBELLAJARAN ILMU PELNGELTAHUAN ALAM KELLAS V MI DARUL FALAH AJUNG JELMBELR. *Al-Ashr: Jurnal Pelndidikan dan Pelmbellajaran Dasar*, 9(1), 49-59.
- Prabowo, D. M., & Wulandari, D. (2019). Pelgelmbangan Meldia Diorama 3 Dimelnsi Dalam Pelmbellajaran Ipa Matelri ELkosistelm Kellas V. *Joyful Lelarning Journal*, 6(4), 234-242.

- Santyasa, I.,W. (2007). Landasan KONSEPTUAL MELDIA PELMBELAJARAN. Disajikan dalam Workshop Meldia Pelmbellajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.http://filel.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PELND._LUAR_SELKOLAH/194704171973032MULIATI_PURWASASMITA/MELDIA_PELMBELLAJARAN.pdf
- Sudjana, Nana., dan Rivai, Ahmad. 2015. Meldia Pelngajaran. Bandung: Sinar Baru Algelesindo
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algelesindo
- Asyhar, Rayandra. 2012. Meldia Pelmbellajaran Sekolah Dasar. Jambi: FKIP Universitas Jambi
- Putra, Nusa. 2013. Riset & Pengembangan Penelitian dan Pengembangan Suatu Pelngantar. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PELSADA
- Carin & Sund. (1993). Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek, Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.