

PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBASIS KONTEKSTUAL PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SD NEGERI 1 LANGSA

Maulida¹, Tengku Muhammad Sahudra², Mufti Riyani³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Samudra

mmaulidaa05@gmail.com¹, tengkusahudra@unsam.ac.id²,
m.riyani@unsam.ac.id³

ABSTRACT

Natural and Social Sciences (IPAS) learning in elementary schools is still dominated by the use of textbooks, making the learning process less engaging and causing students to be passive, particularly in understanding local cultural materials. This study aimed to develop contextual-based diorama learning media to improve the understanding of fifth-grade students at SD Negeri 1 Langsa. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and pre-tests and post-tests. The results showed that the developed diorama media was highly feasible and effective, as indicated by the increase in students' average scores from 54 to 91. The paired t-test yielded a t-value of 15.573, exceeding the t-table value of 2.20099 ($\alpha = 0.05$), indicating a significant improvement in learning outcomes. In addition, 90% of students gave very positive responses to the media, demonstrating its potential as an innovative learning resource in IPAS instruction.

Keywords: Diorama Media, IPAS Learning, Contextual Learning

ABSTRAK

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar masih didominasi penggunaan buku paket sehingga pembelajaran kurang menarik dan siswa cenderung pasif, terutama dalam memahami materi budaya daerah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media diorama berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 1 Langsa. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta pre-test dan post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata siswa dari 54 menjadi 91. Uji t berpasangan menghasilkan nilai t-hitung 15,573 yang lebih besar dari t-tabel 2,20099 ($\alpha = 0,05$), sehingga terdapat perbedaan signifikan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, 90% siswa memberikan respons sangat baik terhadap media yang digunakan. Temuan ini menunjukkan bahwa media diorama berbasis kontekstual dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Diorama, Pembelajaran IPAS, Kontekstual

A. Pendahuluan

Menciptakan tenaga kerja yang sangat terampil dan mampu bersaing di pasar kerja yang kompetitif merupakan tujuan penting pendidikan. Program pendidikan yang dirancang dengan baik adalah program yang mendorong setiap siswa untuk mencapai potensi intelektual, pribadi, dan sosialnya secara penuh (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) (Pristiwanti et al., 2022). Pendidikan juga menjadi fondasi dalam menciptakan masyarakat yang memiliki daya saing tinggi dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Oleh karena itu, upaya peningkatan kualitas pendidikan harus dilakukan secara maksimal agar dapat menghasilkan individu yang unggul dan siap menghadapi tantangan global (Assa, 2022).

Agar mereka dapat menerapkan apa yang mereka pelajari di kelas ke dunia nyata, siswa harus dapat terlibat dan memperoleh manfaat dari strategi pembelajaran yang efektif dan menarik. Kurikulum Mandiri adalah salah satu metode yang digunakan di sekolah; metode ini mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pendidikan mereka sendiri

dengan berfokus pada pembelajaran berbasis proyek dan eksploratif. Untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa, kurikulum ini juga menekankan penggunaan teknologi pembelajaran baru (Magdalena et al., 2021).

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa buku teks masih banyak digunakan di kelas. Guru-guru di SD Negeri 1 Langsa terus berjuang untuk menjadikan kelas mereka tempat yang menarik dan interaktif untuk mempelajari ilmu sosial dan alam (IPAS). Karena tidak banyak media yang membantu siswa memahami konten, mereka tidak aktif berpartisipasi dalam pembelajaran mereka. Selain itu, siswa kesulitan memahami konsep budaya daerah karena terbatasnya media pendidikan yang tersedia bagi mereka, yang membuat konten abstrak semakin sulit untuk diserap.

Dalam wawancara dengan guru kelas lima Ibu Dwi Maya Sari, S.Pd. dari SD Negeri 1 Langsa, terungkap bahwa guru menghadapi kesulitan dalam menghasilkan teknik pembelajaran yang lebih kreatif karena peralihan dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Independen. Terdapat kekurangan materi pembelajaran

yang signifikan, yang mencegah guru memenuhi kebutuhan akan pembelajaran yang lebih interaktif. Karena penyajian konten yang terus-menerus teoritis dan tidak adanya visual yang menarik, siswa juga merasa kesulitan untuk memahami unsur-unsur budaya yang spesifik untuk daerah mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, diorama dapat digunakan sebagai alternatif metode pengajaran tradisional, memberikan siswa pendekatan yang lebih nyata dan menarik untuk memahami materi pelajaran. Siswa dapat mengamati dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran melalui penggunaan diorama, yaitu model tiga dimensi yang secara akurat menggambarkan kejadian atau peristiwa. Diorama kelas sains dikatakan dapat membangkitkan minat siswa, membantu mereka memahami konsep, dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan kritis (Magdalena et al., 2021).

Hasil dari sebuah studi dengan siswa kelas lima di SD Negeri 1 Langsa menguatkan pendekatan ini, menunjukkan bahwa siswa lebih mudah mengingat informasi ketika disajikan dengan alat bantu visual

seperti contoh dan model. Salah satu solusi yang mungkin untuk masalah pembelajaran yang tidak efektif di kelas sains adalah penggunaan diorama. Diorama memungkinkan siswa untuk melihat representasi budaya daerah dari dekat, yang meningkatkan relevansi dan signifikansi pembelajaran mereka. Kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa dapat ditingkatkan melalui partisipasi aktif dalam proses pembuatan diorama, yang merupakan manfaat lain dari media ini.

Selain itu, melalui pendekatan kontekstual dalam pembelajaran dengan media diorama tentunya sangat relevan dengan Kurikulum Merdeka. Hal ini dikarenakan pendekatan ini menekankan pembelajaran berbasis pengalaman. Kontekstual dalam hal ini berarti pembelajaran disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa, sehingga mereka dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata (Listiyarti, 2019).

Siswa sains dapat memperoleh manfaat dari penggunaan diorama berbasis kontekstual untuk mempelajari budaya lokal dengan melihat contoh arsitektur, pakaian, dan praktik tradisional. Siswa mampu

mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif dan praktis tentang materi pelajaran sebagai hasilnya, di samping pemahaman intelektual yang solid. Selain itu, siswa mendapatkan pemahaman praktis yang lebih baik tentang penerapan diorama berbasis kontekstual ini. Hal ini memberi siswa kesempatan untuk belajar tentang daerah mereka melalui observasi, analisis, dan bahkan pembuatan diorama berbasis kontekstual yang mencerminkan budaya mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran, tetapi juga mendorong kebanggaan akan warisan budaya dan memperkuat kebanggaan nasional (Nursehah & Ristianingsih, 2022).

Studi ini akan melanjutkan karya sebelumnya oleh Agustina (2021) dan lainnya dengan meneliti penggunaan diorama berbasis kontekstual dalam pelajaran sains tematik kelas empat; namun, alih-alih berfokus pada pelajaran tersebut, studi ini akan merancang diorama berbasis kontekstual untuk membantu siswa kelas lima di SD Negeri 1 Langsa dalam memahami materi pelajaran. Pengalaman nyata siswa dan hasil pembelajaran terbaik adalah

efek yang diharapkan dari penekanan pada penggunaan media diorama yang bergantung pada konteks budaya regional.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Para peneliti mampu menciptakan media pembelajaran yang sah, praktis, dan sukses dengan menggunakan model ADDIE, yang merupakan metodologi sistematis, terorganisir, dan mudah beradaptasi untuk mengembangkan sistem pembelajaran (Dafiq, 2025).

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media diorama berbasis kontekstual pada materi IPAS untuk siswa Kelas V di SD Negeri 1 Langsa, khususnya pada Bab 7 Daerah Kebanggaanku Topik A: Seperti Apakah Budaya di Daerahku? Pengembangan media diorama berbasis kontekstual diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran ilmiah dengan lebih baik dan meningkatkan minat mereka terhadap pelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media diorama

berbasis kontekstual yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Langsa serta mengetahui efektivitas penerapannya dalam meningkatkan proses pembelajaran IPAS pada peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Langsa pada siswa kelas V-D yang berjumlah 13 orang dengan tujuan mengembangkan media diorama berbasis kontekstual pada pembelajaran IPAS. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru dan peserta didik, serta tes berupa pre-test dan post-test untuk mengukur efektivitas media. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, angket berbasis skala Likert, dan soal tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif untuk mengolah hasil observasi, wawancara, dan

saran validator, sedangkan analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menghitung tingkat kelayakan media dan efektivitas pembelajaran melalui skor persentase hasil validasi, respons pengguna, serta peningkatan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pengembangan media diorama berbasis kontekstual dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Langsa dengan melibatkan 13 siswa kelas 5-D pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V, Ibu Dwi Maya Sari, S.Pd., pada Juni 2024. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode konvensional berbasis buku teks. Siswa kesulitan memahami konsep budaya daerah karena materi disajikan secara abstrak dan teoritis tanpa visualisasi yang memadai.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan menuntut pendekatan yang lebih kreatif, aktif, dan kontekstual, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang layout media diorama berbasis kontekstual yang menampilkan dua rumah adat, yaitu Rumah Adat Aceh (Rumoh Aceh) dan Rumah Adat Jawa (Joglo), dalam satu papan triplek. Perancangan mencakup pemilihan materi (Bab 7 "Daerah Kebanggaanku" Topik A), penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berdasarkan Kurikulum Merdeka, serta penyusunan soal pre-test dan post-test berbasis HOTS (level C4-C6).

Tahap Pengembangan (*Development*)

Media diorama dibuat menggunakan bahan yang mudah didapat dan terjangkau, meliputi triplek, stik es krim, karton, gelas plastik bekas, cat minyak, dan lem. Miniatur Rumoh Aceh berukuran 30 x 17 x 30 cm dengan ciri atap segitiga tinggi dan rumah panggung, sedangkan miniatur Rumah Joglo

berukuran 28 x 28 x 30 cm dengan atap limasan bertingkat. Media dilengkapi aksesoris berupa orang-orangan berpakaian adat, pagar, lampu jalan, gapura, dan alas berumput untuk menciptakan tampilan yang realistis dan kontekstual.

Setelah produk selesai dibuat, dilakukan validasi oleh dua validator, yaitu ahli materi dan ahli media. Proses validasi berlangsung dalam dua kali pertemuan untuk masing-masing validator. Hasil rekapitulasi penilaian kedua validator disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	I	II
1	Kesesuaian materi dengan CP, TP, dan ATP	3	5
2	Kedalaman materi tentang rumah adat Aceh dan Joglo	3	5
3	Keakuratan informasi budaya yang disampaikan dalam soal	4	5
4	Relevansi soal dengan media diorama berbasis kontekstual	3	4
5	Tingkat kesulitan soal sesuai karakteristik siswa kelas V SD	4	5
6	Kemampuan soal mendorong berpikir kritis dan kreatif (HOTS)	4	5
7	Kesesuaian pilihan jawaban (distraktor) dengan isi soal	4	5
8	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam soal	4	5
9	Kesesuaian soal sebagai alat evaluasi pre-test dan post-test	4	5
10	Kesesuaian soal dengan pendekatan Kurikulum Merdeka	4	5
Skor		37 / 74%	49 / 98%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi mengalami peningkatan dari 74% (Layak) pada pertemuan pertama menjadi 98% (Sangat Layak) pada pertemuan kedua setelah dilakukan revisi sesuai saran validator. Revisi meliputi penyesuaian rumusan capaian pembelajaran, penambahan kata kerja operasional yang terukur, dan perampingan jumlah soal dari 20 menjadi 10 butir berkualitas HOTS.

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai	I	II
1	Kesesuaian media dengan materi IPAS dan Kurikulum Merdeka	3	5
2	Tampilan visual (warna, bentuk, ukuran proporsional)	3	5
3	Daya tarik media dalam memotivasi siswa untuk belajar	3	5
4	Kesesuaian isi media dengan konteks budaya lokal (Aceh & Jawa)	4	5
5	Kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa	3	5
6	Kreativitas dan estetika dalam desain media diorama	4	5
7	Kekuatan bahan dan kerapian pembuatan media	4	5
8	Kemampuan media menstimulasi interaksi dan diskusi siswa	4	4
9	Efektivitas media dalam membantu pemahaman konsep budaya	4	4
10	Kesesuaian sebagai alat bantu pembelajaran berbasis kontekstual	4	5
Skor		36 / 72%	48 / 96%
Kategori		Layak	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Validasi ahli media meningkat dari 72% (Layak) pada pertemuan pertama menjadi 96% (Sangat Layak)

pada pertemuan kedua. Revisi difokuskan pada penyempurnaan detail ornamen budaya, perapian tata letak elemen diorama, serta penambahan elemen rambu lalu lintas untuk meningkatkan kesan realistis dan kontekstual.

Implementasi dan Penilaian

Praktisi Guru

Setelah dinyatakan layak oleh kedua validator, media diorama diimplementasikan dalam pembelajaran IPAS kelas V-D. Sebelum penerapan, guru kelas memberikan penilaian melalui angket respon pendidik yang mencakup aspek relevansi materi, isi dan penyajian, serta kualitas teknis media. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Penilaian Praktisi Guru

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
1	Relevansi Materi	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
2		Materi sesuai dengan capaian pembelajaran	5	Sangat Baik
3		Isi diorama mencerminkan konsep rumah adat secara tepat	5	Sangat Baik
4		Materi bermanfaat bagi peserta didik	5	Sangat Baik
5		Materi sesuai dengan karakteristik siswa	5	Sangat Baik
6		Materi membantu siswa membedakan warisan budaya benda dan tak benda	5	Sangat Baik

No	Aspek	Indikator	Skor	Kategori
7	Isi dan Penyajian	Ketepatan konsep rumah adat dalam diorama	5	Sangat Baik
8		Diorama membantu memperjelas materi	5	Sangat Baik
9		Penyajian materi runtut dan sistematis	5	Sangat Baik
10		Detail diorama mendukung pemahaman siswa	5	Sangat Baik
11		Diorama memudahkan pengenalan ciri khas rumah adat	5	Sangat Baik
12	Kualitas Teknis	Petunjuk penggunaan jelas	5	Sangat Baik
13		Media mudah digunakan dalam pembelajaran	5	Sangat Baik
14		Konstruksi diorama rapi dan kuat	4	Baik
15		Warna dan desain sesuai materi	4	Baik
16		Tampilan diorama menarik	5	Sangat Baik
17		Media aman digunakan siswa	5	Sangat Baik
18		Media mendukung pembelajaran aktif	5	Sangat Baik
Skor			88	97,7% - Sangat Baik

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Guru praktisi memberikan skor 88 dari skor maksimal 90 dengan persentase 97,7% (Sangat Baik). Seluruh indikator pada aspek relevansi materi dan isi penyajian memperoleh skor 5 (Sangat Baik). Dua indikator pada aspek kualitas teknis, yaitu konstruksi diorama dan kesesuaian warna, memperoleh skor 4 (Baik), namun media tetap dinyatakan layak, mudah digunakan,

aman, dan mendukung pembelajaran aktif.

Efektivitas Penggunaan Media

Diorama Berbasis Kontekstual

Efektivitas media diukur melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test dari 13 siswa kelas 5-D SD Negeri 1 Langsa. Pre-test diberikan sebelum penerapan media, sedangkan post-test diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Data lengkap disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Data Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Siswa Kelas V SDN 1 Langsa

No	Nama Siswa	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	NRPJ	50	90
2	SA	40	80
3	AM	50	90
4	QGA	30	70
5	MT	70	90
6	PN	60	100
7	RYP	50	80
8	JH	60	100
9	QA	70	100
10	MKA	40	90
11	VAA	70	100
12	YQS	70	100
13	MAP	40	90
Rata-rata		54	91

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Tabel 4 di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan pada nilai rata-rata siswa, dari 54 pada pre-test menjadi 91 pada post-test, atau terjadi kenaikan sebesar 37,15 poin. Seluruh siswa melampaui nilai KKM 75 pada post-test. Untuk membuktikan kebermaknaan peningkatan ini secara

statistik, dilakukan uji-t sampel berpasangan (paired sample t-test) menggunakan SPSS versi 26. Hasil uji statistik disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test

Keterangan	t-hitung	t-tabel ($\alpha=0,05$)	Sig.
Pre-test - Post-test (Paired Sample t-test)	15,573	2,20099	0,000

Sumber: Output SPSS ver.26 (2026)

Berdasarkan Tabel 5, nilai t-hitung (15,573) lebih besar dari t-tabel (2,20099) dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media diorama berbasis kontekstual. Peningkatan ini bukan karena faktor kebetulan, melainkan karena pengaruh nyata dari penerapan media tersebut.

Respon Peserta Didik terhadap Media Diorama

Pada tahap evaluasi, seluruh siswa mengisi angket respon terhadap media diorama berbasis kontekstual. Rekapitulasi hasil angket disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Nama Siswa	Skor Perolehan	Skor Maksimal	%	Kategori
1	NRPJ	48	50	96	Sangat Layak
2	SA	40	50	80	Layak
3	AM	47	50	94	Sangat Layak
4	QGA	43	50	86	Sangat Layak
5	MT	44	50	88	Sangat Layak
6	PN	45	50	90	Sangat Layak
7	RYP	47	50	94	Sangat Layak
8	JH	48	50	96	Sangat Layak
9	QA	45	50	90	Sangat Layak
10	MKA	47	50	94	Sangat Layak
11	VAA	40	50	80	Layak
12	YQS	45	50	90	Sangat Layak
13	MAP	47	50	94	Sangat Layak
Total		586	650	90,15	Sangat Layak

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2026

Hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase kelayakan sebesar 90,15% dengan kategori Sangat Layak. Sebelas dari tiga belas siswa (84,6%) memberikan penilaian Sangat Layak, sedangkan dua siswa lainnya memberikan penilaian Layak. Respon positif ini menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi, lebih mudah memahami materi, dan lebih aktif berdiskusi ketika menggunakan media diorama berbasis kontekstual.

Selain itu, hasil penilaian LKPD menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengidentifikasi ciri

khas rumah adat Aceh dan Jawa, menjelaskan fungsi dan nilai budayanya, serta menganalisis perbedaan kedua rumah adat tersebut dengan baik melalui kegiatan pengamatan kelompok.

2. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama berbasis kontekstual yang dikembangkan dengan model ADDIE berhasil memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validitas media dibuktikan melalui penilaian ahli materi (98%) dan ahli media (96%) yang keduanya masuk kategori Sangat Layak setelah dilakukan revisi. Kepraktisan media tercermin dari penilaian praktisi guru yang mencapai 97,7% (Sangat Baik), menunjukkan bahwa media mudah diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media terbukti melalui peningkatan rata-rata hasil belajar dari 54 menjadi 91 dan dikonfirmasi oleh uji-t yang menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Temuan ini sejalan dengan penelitian Agustina (2021) yang juga menemukan peningkatan signifikan pemahaman konseptual siswa melalui

penggunaan diorama dalam pembelajaran sains tematik. Demikian pula, Mayuni dkk. (2024) dan Pentianasari & Firmannandya (2022) membuktikan bahwa media diorama efektif meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Keunggulan media diorama berbasis kontekstual dalam penelitian ini dibandingkan penelitian sebelumnya terletak pada integrasi unsur budaya daerah secara spesifik, yaitu Rumah Adat Aceh dan Jawa, dalam konteks pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka. Pendekatan kontekstual yang diterapkan memungkinkan siswa untuk menghubungkan materi dengan kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Mahbubi & Sa'diyah, 2025). Media ini tidak sekadar berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mendukung pembelajaran aktif melalui observasi, diskusi kelompok, presentasi, dan pemecahan masalah.

Respon positif siswa dengan persentase 90,15% (Sangat Layak) memperkuat bukti bahwa media diorama berbasis kontekstual mampu membangkitkan minat belajar, meningkatkan motivasi, dan memfasilitasi pemahaman konsep

budaya daerah yang sebelumnya dirasa abstrak dan sulit dipahami melalui pembelajaran konvensional berbasis buku teks.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media diorama berbasis kontekstual yang dikembangkan melalui model ADDIE dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 1 Langsa berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Penggunaan media ini juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 54 pada pre-test menjadi 91 pada post-test dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), serta didukung oleh respons siswa yang sangat positif dengan persentase kelayakan 90,15%. Oleh karena itu, media diorama berbasis kontekstual dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang inovatif oleh guru, didukung pengembangannya oleh sekolah, serta dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti berikutnya pada materi atau model pembelajaran yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Assa, B. R., & Arifianto, Y. A. (2022). Peran Pendidikan Agama Kristen Terhadap Prinsip Memelihara Kesucian Dalam 1 Petrus 1:16 di era disrupsi. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 3(1), 63-79.
- Dafiq, A. K. A. (2025). Penggunaan Model ADDIE dalam Pengembangan Aplikasi Belajar Nahwu Sharaf (Tanusha) (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia*).
- Listiyarti, N. (2019). Pendekatan Contextual Teaching and Learning Ilmu Pengetahuan Sosial Melalui Pemanfaatan Media Alam Sekitar di SD Muhammadiyah 1 Purbalingga (*Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto*).
- Mahbubi, M., & Sa'diyah, H. (2025). Penerapan pendekatan kontekstual terhadap motivasi belajar siswa pada mata pembelajaran PAI. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 168-176.
- Mayuni, S., Hendracipta, N., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik di SDN Pagintungan. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 147-154.
- Magdalena, I., Purwanti, K. N., Silitonga, E. A., & Silfia, S. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Masa Pandemi di SDN Panunggangan 1. *Jurnal Sosial*

dan Sains, 1(2), 63-74.
<https://doi.org/10.59188/journalsosains.v1i2.28>

Nursehah, U., & Ristianingsih, Y. D. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. *Jurnal Pelita Calistung*, 3(01), 29-40.

Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VF di SDN Tanah Kalikedinding V Surabaya. *Proceeding Umsurabaya*, 1(1).

Pristiwanti, D., Badariah, B., Damayanti, E., & Hilaliya, T. (2022). Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1351-1358.
<https://doi.org/10.31004/jote.v4i2.10219>