

**PERSEPSI SISWA PADA PENERAPAN MEDIA DIORAMA
DALAM KAITANNYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR
DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS**

SKRIPSI



Oleh

Hajar Aswad

148620622050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS BAHASA, SOSIAL, DAN OLAAHRAGA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH (UNIMUDA) SORONG**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

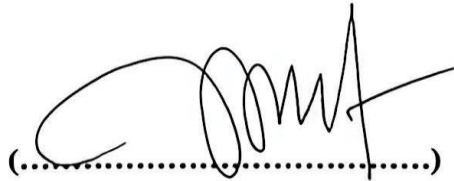
**PERSEPSI SISWA PADA PENERAPAN MEDIA DIORAMA DALAM
KAITANNYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR DI SD MUHAMMADIYAH
AIMAS**

**Hajar Aswad
148620622050**

**Telah disetujui tim pembimbing
Pada:**

Pembimbing I

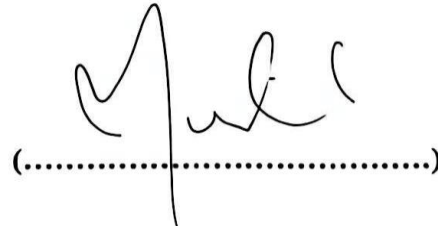
**Abdulrahman Hatsama, M.Pd.
NIDN. 1420097501**



(.....)

Pembimbing II

**Mustika Irianti, M.Pd.
NIDN. 1402039201**



(.....)

LEMBAR PENGESAHAN

PERSEPSI SISWA PADA PENERAPAN MEDIA DIORAMA DALAM KAITANNYA DENGAN MOTIVASI BELAJAR DI SD MUHAMMADIYAH AIMAS

NAMA : Hajar Aswad

NIM : 148620622050

Skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial dan
Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong

Pada: 19 Juni 2024

Dekan FABIO



Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN.1411129001

Tim Penguji Skripsi

Dr. Solehun, M.Pd.
NIDN. 1415108701

(.....)

Siti Fatihaturrahmah Al Jumroh, M.Pd.
NIDN.1428079201

(.....)

Abdulrahman Hatsama, M.Pd.
NIDN.1420097501

(.....)

PERNYATAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hajar Aswad
NIM : 148620622050
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atau pengambilan karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Segala sumber informasi, kutipan, pendapat, maupun hasil penelitian orang lain yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini telah dicantumkan dan disebutkan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun.

Sorong, 2026

Yang membuat pernyataan,

Hajar Aswad
148620622050

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Jalani setiap proses dengan ikhlas, nikmati setiap pembelajaran dengan sepenuh hati, dan syukuri setiap hasil yang Allah tetapkan. Karena hidup bukan hanya tentang mencapai tujuan, tetapi juga tentang bertumbuh dalam setiap perjalanan”.

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, seluruh keluarga besar, serta bibi dan paman, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, nasihat, dan semangat dalam setiap langkah perjalanan hidup dan pendidikan yang saya tempuh. Terima kasih atas segala pengorbanan, serta kepercayaan yang tidak pernah putus hingga saya dapat menyelesaikan tahap ini.
2. Keluarga besar MAPALA Gempa, khususnya Angkatan XVII Spes Nova Otter, Beo, dan rekan-rekan lainnya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, pelajaran, serta dukungan yang telah menjadi bagian penting dalam proses pendewasaan diri. Dari kalian, saya belajar tentang arti persahabatan, tanggung jawab, ketangguhan, dan bertahan dalam setiap keadaan.
3. Sahabat dan teman-teman perkuliahan, khususnya Dwi Fatmasari, Maryam Sauyai, dan Aprilia Ester Dimara, serta teman-teman lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu. Terima kasih telah hadir sebagai tempat berbagi cerita, bertukar pikiran, saling membantu, menguatkan, dan menemani perjalanan ini dengan tawa maupun air mata hingga akhirnya dapat sampai pada titik penyelesaian.
4. Keluarga besar UNIMUDA Press, terima kasih telah menjadi tempat saya belajar, bertumbuh, dan menemukan banyak dukungan. Kepada Kak Lydia Aprilia Jumroh, Rani Lestari, Risnasari Talimunga, serta rekan-rekan kerja lainnya,

terima kasih telah kebersamai setiap proses dengan kebersamaan, pengertian, dan semangat yang tulus. Kehadiran kalian membuat perjalanan ini terasa lebih ringan. Setiap pelajaran, pengalaman, dan kenangan yang terukir akan selalu saya kenang dengan penuh rasa syukur.

5. Fajar Ramadan, terima kasih karena selalu ada. Terima kasih atas dukungan, kesabaran, dan segala usaha yang diberikan, serta telah mendengarkan setiap keluh kesah dan menguatkan saya di tengah berbagai keraguan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini, dan turut berbahagia dalam setiap pencapaian yang berhasil saya raih.
6. Diri saya sendiri, terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan dan tidak menyerah. Terima kasih atas setiap usaha yang telah dilakukan, meskipun sering kali disertai rasa lelah, ragu, dan overthinking. Tidak semua hari berjalan mudah, tetapi nyatanya saya mampu melewati semuanya. Terima kasih karena terus melangkah, bangkit setiap kali ingin menyerah, dan berani menyelesaikan apa yang telah dimulai. Sampai di titik ini adalah bukti bahwa saya lebih kuat dari yang selama ini saya bayangkan. I am proud of myself for choosing to keep going, even when it was hard.

Semoga setiap kebaikan, dukungan, dan ketulusan yang telah diberikan menjadi kenangan yang bermakna serta dibalas dengan kebahagiaan dalam kehidupan masing-masing.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan persepsi siswa pada penerapan media diorama serta hubungannya dengan motivasi belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Aimas. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Subjek penelitian terdiri atas 21 siswa kelas V. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan observasi. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap penggunaan media diorama. Media diorama dinilai mampu menarik perhatian, memudahkan pemahaman materi, meningkatkan keaktifan, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil angket menunjukkan bahwa respons siswa didominasi oleh pilihan Sangat Sesuai dan Sesuai, yang mengindikasikan motivasi belajar yang baik, ditandai dengan semangat belajar, kegigihan menghadapi kesulitan, ketertarikan pada pembelajaran, perhatian terhadap penjelasan guru, serta rasa nyaman selama belajar. Hasil triangulasi juga menunjukkan kesesuaian temuan dari observasi, wawancara, dan angket. Dengan demikian, penerapan media diorama berkaitan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa melalui pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan interaktif.

Kata Kunci: Media Diorama, Motivasi Belajar, Pembelajaran IPAS, Persepsi Siswa.

This study aims to describe students' perceptions of the use of dioramas as teaching aids and their relationship to the learning motivation of fifth-grade students at SD Muhammadiyah Aimas. The study employed a qualitative, descriptive approach. The research subjects consisted of 21 fifth-grade students. Data were collected through interviews, questionnaires, and observations. Data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while data validity was tested through source triangulation and methodological triangulation.

The results showed that students had positive perceptions of the use of dioramas. Dioramas were considered effective in capturing attention, facilitating understanding of the material, increasing student engagement, and creating a pleasant learning atmosphere. The questionnaire results show that students' responses were dominated by the options "Very Appropriate" and "Appropriate," indicating good learning motivation, characterized by enthusiasm for learning, persistence in facing difficulties, interest in the learning process, attention to the teacher's explanations, and a sense of comfort during learning. The triangulation results also showed consistency among the findings from observations, interviews, and the questionnaire. Thus, the use of dioramas is associated with increased student learning motivation through a more concrete, engaging, and interactive learning experience.

Keywords: Diorama Media, Learning Motivation, IPAS Learning, Student Perception.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa pada Penerapan Media Diorama dalam Kaitannya dengan Motivasi Belajar di SD Muhammadiyah Aimas.” Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad saw, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong. Dalam proses penyusunannya, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa doa, dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rustamadji, M.Si., selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
2. Bapak Roni Andri Pramita, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
3. Ibu Desti Rahayu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.
4. Bapak Abdulrahman Hatsama, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Mustika Irianti, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Solehun, M.Pd., atas dorongan, motivasi, dan bantuan yang diberikan kepada penulis.
6. Ibu Siti Fatihaturrahmah Al Jumroh, M.Pd., atas arahan dan masukan yang sangat bermanfaat.

7. Seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
8. Kedua orang tua tercinta dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini.
9. Ibu Riyasih, S.Pd., selaku Kepala sekolah SD Muhammadiyah Aimas, beserta dewan guru, staf tata usaha, dan seluruh siswa yang telah memberikan izin serta membantu kelancaran pelaksanaan penelitian.
10. Teman-teman seperjuangan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas doa, dukungan, dan semangat yang diberikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan sekolah dasar, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Akhir kata, semoga Allah Swt. membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis. Aamiin ya Rabbal 'alamin.

Sorong,
2026

Hajar Aswad
148620622050

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
1.4.2. Manfaat Praktis	7
1.4.2.1. Kepada Guru.....	7
1.4.2.2. Kepada Siswa	7
1.4.2.3. Kepada Sekolah.....	8
1.4.2.4. Kepada Peneliti Lain	8
1.5. Definisi Operasional	8
1.5.1. Penerapan Media Diorama.....	8
1.5.2. Motivasi Belajar.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Kajian Teori	10
2.1.1. Media Pembelajaran	10
2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	12

2.1.1.3. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	14
2.1.1.4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	16
2.1.2. Media Diorama	18
2.1.2.1. Pengertian Media Diorama.....	18
2.1.2.2. Karakteristik Media Diorama	19
2.1.2.3. Kelebihan dan Keterbatasan Diorama	23
2.1.2.4. Alat dan Bahan Pembuatan Media Diorama Rantai Makanan.....	26
2.1.2.5. Langkah Penerapan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPAS	27
2.1.2.6. Relevansi Diorama Dengan Materi Ekosistem	31
2.1.3. Motivasi Belajar.....	33
2.1.3.1. Pengertian Motivasi Belajar	33
2.1.3.2. Jenis -Jenis Motivasi Belajar	35
2.1.3.3. Indikator Motivasi Belajar.....	38
2.1.3.4. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	41
2.1.4. Persepsi Siswa	44
2.1.4.1. Pengertian Persepsi.....	44
2.1.4.2. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi	46
2.1.4.3. Indikator Persepsi	48
2.2. Penelitian Yang Relevan.....	53
2.3. Kerangka Pikir	56
BAB III METODE PENELITIAN	59
3.1. Jenis Penelitian	59
3.2. Waktu dan Tempat Penelitian.....	59
3.3. Subjek Penelitian	61

3.4. Fokus Penelitian.....	61
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	62
3.5.1. Wawancara.....	63
3.5.2. Angket (Kuesioner).....	63
3.5.3. Observasi	64
3.6. Instrumen Penelitian	65
3.7. Teknik Analisis Data	65
3.7.1. Reduksi Data.....	66
3.7.2. Penyajian Data	67
3.7.3. Penarikan Kesimpulan	67
3.8. Keabsahan Data	68
3.8.1. Triangulasi Sumber.....	68
3.8.2. Triangulasi Teknik.....	69
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	71
4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	71
4.1.1. Profil Sekolah.....	71
4.1.2. Visi dan Misi Sekolah	72
4.1.3. Struktur Organisasi Sekolah.....	73
4.1.4. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	74
4.1.5. Kondisi Subjek Penelitian	74
4.1.6. Kendala Selama Proses Meneliti.....	75
4.1.7. Ketertarikan Siswa Pada Pembelajaran.....	77
4.1.8. Kemudahan Memahami Materi.....	79
4.1.9. Kejelasan Materi	81

4.1.10. Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran.....	83
4.1.11. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	86
4.1.12. Triangulasi Data.....	89
4.1.12.1. Triangulasi Sumber	89
4.1.12.2. Triangulasi Teknik	91
4.2. Pembahasan	95
4.2.1. Ketertarikan Siswa Pada Pembelajaran.....	95
4.2.2. Kemudahan Memahami Materi.....	97
4.2.3. Kejelasan Materi	98
4.2.4. Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran	99
4.2.5. Motivasi Belajar Siswa Pada Penerapan Media Diorama	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
5.1. KESIMPULAN.....	102
5.2. SARAN.....	103
5.2.1. Bagi Guru	103
5.2.2. Bagi Siswa.....	103
5.2.3. Bagi Sekolah	104
5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN	112

DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	60
Tabel 4 1 Profil Sekolah	72
Tabel 4 2 Sarana dan Prasarana	74
Tabel 4 3 Hasil Triangulasi Sumber	91
Tabel 4 4 Hasil Triangulasi Teknik	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Pikir.....	58
Gambar 4 1 Struktur Organisasi Sekolah SD Muhammadiyah Aimas	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

IPA, yang kini diintegrasikan pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka, semakin menekankan pentingnya keterhubungan antara sains, sosial, dan lingkungan sekitar siswa. IPAS pembelajaran tidak lagi berfokus pada hafalan konsep, tetapi lebih menitikberatkan pada pengalaman belajar yang menantang rasa ingin tahu, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta mendorong siswa untuk menemukan hubungan antarmakhluk hidup melalui aktivitas pengamatan dan eksplorasi (Guru et al., 2022). Tema ekosistem menjadi salah satu materi yang sangat relevan, karena mengajarkan bagaimana setiap makhluk hidup saling bergantung dan berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan demikian, siswa diharapkan tidak hanya mengingat definisi, tetapi mampu melihat, merasakan, dan menafsirkan hubungan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Namun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), khususnya tema ekosistem, masih menghadapi banyak tantangan. Minimnya variasi media pembelajaran konkret, metode pengajaran yang monoton, serta keterbatasan sarana praktik observasi menyebabkan pembelajaran cenderung berjalan satu arah. Siswa pun lebih sering berperan sebagai pendengar pasif daripada sebagai penjelajah aktif pengetahuan. Hal ini mengakibatkan adanya motivasi belajar siswa yang rendah. Tidak sedikit siswa yang terlihat kurang antusias, cenderung malas mengikuti pelajaran, enggan bertanya, dan minim respon pada pertanyaan guru. Padahal, sesuai semangat

Kurikulum Merdeka, pembelajaran yang berfokus pada murid seharusnya dapat menumbuhkan rasa percaya diri, membuat siswa aktif berpartisipasi, serta merdeka dalam bereksplorasi sesuai minat dan kemampuannya.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas V SD Muhammadiyah Aimas pada 24 November 2025 menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi ekosistem masih didominasi oleh penggunaan media gambar sebagai sarana utama. Guru memanfaatkan gambar cetak, ilustrasi, serta media sederhana hasil kreasi sendiri, terutama karena keterbatasan fasilitas pendukung seperti infokus dan video pembelajaran. Meskipun media tersebut cukup membantu dalam menjelaskan materi, pemahaman siswa belum merata. Beberapa siswa masih memerlukan penjelasan tambahan dan pendampingan agar dapat memahami konsep secara utuh.

Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian siswa belum terlibat aktif dalam diskusi dan cenderung menunggu arahan dari guru. Situasi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa belum berkembang secara optimal dan memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih partisipatif. Guru juga mengungkapkan bahwa penggunaan media visual dapat menarik perhatian siswa, namun keterlibatan mereka masih terbatas karena belum adanya media konkret tiga dimensi yang memungkinkan siswa melakukan pengamatan secara langsung dan lebih mendalam.

Di sisi lain, guru menyatakan belum pernah menerapkan media diorama dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, media tiga dimensi seperti diorama memiliki potensi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan membantu siswa memahami keterkaitan antar komponen ekosistem secara lebih jelas. Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, pembelajaran yang menghadirkan objek atau representasi nyata menjadi penting agar konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Kondisi tersebut menjadi perhatian, terutama pada materi ekosistem yang memuat konsep hubungan antarkomponen biotik dan abiotik, rantai makanan, serta keseimbangan lingkungan. Materi ini bersifat konseptual dan membutuhkan visualisasi yang jelas agar siswa mampu memahami keterkaitan antarunsur secara menyeluruh sekaligus menumbuhkan ketertarikan dan semangat belajar siswa pada materi yang dipelajari. Apabila pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penjelasan verbal, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang utuh. Dampaknya, motivasi belajar menjadi rendah, partisipasi kelas terbatas, dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan media diorama dipandang sebagai salah satu alternatif solusi yang relevan. Diorama merupakan media tiga dimensi yang menyajikan gambaran suatu peristiwa atau lingkungan dalam bentuk miniatur yang menyerupai kondisi nyata. Representasi visual yang konkret memungkinkan siswa mengamati hubungan antarkomponen ekosistem secara langsung, sehingga konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih mudah dipahami serta mendorong meningkatnya minat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran. (Mayuni

et al., 2024) menyatakan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep lingkungan secara lebih nyata karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat dan mengamati bentuk representatifnya secara langsung.

Temuan (Kusuma, n.d.) juga menguatkan bahwa media diorama efektif menyajikan konsep ekosistem melalui visualisasi tiga dimensi, sehingga hubungan antarunsur dapat dipahami secara lebih sistematis. Sementara itu, (Maulida et al., 2023) menjelaskan bahwa penggunaan media diorama dapat mendukung minat dan keterlibatan siswa karena materi ditampilkan dalam bentuk yang menarik dan mudah dipahami. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat ketika pembelajaran didukung oleh media yang konkret.

Sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran IPAS yang menekankan observasi, eksplorasi, dan pembelajaran bermakna, penggunaan media diorama membuka ruang bagi terciptanya pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil eksplorasi mereka. Dengan demikian, pembelajaran tidak berhenti pada aktivitas menghafal konsep, tetapi berkembang menjadi proses memahami dan mengaitkan materi dengan realitas kehidupan sehari-hari (Yang Gusti Feriyanti et al., 2025).

Rendahnya motivasi belajar yang tampak dari sikap pasif dan kurangnya antusiasme siswa perlu segera ditangani agar tidak berdampak pada lemahnya kemampuan berpikir ilmiah dan pemecahan masalah. Jika kondisi tersebut

dibiarkan, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam mengembangkan pola pikir kritis serta kepedulian pada lingkungan, yang seharusnya mulai ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem menjadi langkah strategis untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menarik, dan bermakna (Royannisa & Rahmi, 2025).

Melalui media diorama, siswa dapat mengamati detail objek, memahami keterkaitan antarunsur ekosistem, berdiskusi dengan teman sebaya, serta menyampaikan hasil pengamatan mereka secara percaya diri. Pengalaman belajar semacam ini memberikan rangsangan visual dan kognitif yang lebih kuat dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa dalam proses belajar, diharapkan motivasi belajar juga mengalami peningkatan (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan media diorama pada pembelajaran IPAS materi ekosistem di kelas V SD Muhammadiyah Aimas merupakan upaya yang relevan dan kontekstual untuk menjawab permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Media ini diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan bermakna sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam pembelajaran serta kaitannya dengan motivasi belajar kelas V pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi ekosistem di SD Muhammadiyah Aimas?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam pembelajaran serta menganalisis kaitannya dengan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) materi ekosistem di SD Muhammadiyah Aimas.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian teoretis dalam bidang pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar, khususnya terkait penerapan media diorama sebagai media pembelajaran tiga dimensi serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Secara konseptual, penelitian ini memperkuat pandangan bahwa siswa pada tahap operasional konkret memerlukan pengalaman belajar yang nyata dan dapat diamati secara langsung.

Penerapan media diorama diharapkan menjadi bukti empiris bahwa penggunaan media konkret tidak hanya membantu memperjelas pemahaman konsep ekosistem, tetapi juga mendorong peningkatan motivasi belajar. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan teori motivasi belajar dalam pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka serta menjadi dasar bagi penelitian selanjutnya mengenai efektivitas media pembelajaran inovatif di jenjang Sekolah Dasar.

1.4.2. Manfaat Praktis

1.4.2.1. Kepada Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Pemanfaatan media diorama dapat dijadikan alternatif dalam mengurangi dominasi metode ceramah, sehingga pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menjadi lebih interaktif melalui kegiatan pengamatan, diskusi, dan eksplorasi yang melibatkan siswa secara langsung.

1.4.2.2. Kepada Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik melalui penggunaan media diorama. Penyajian materi dalam bentuk tiga dimensi memungkinkan siswa melihat dan memahami keterkaitan antar komponen ekosistem secara lebih jelas. Melalui pengalaman tersebut, siswa diharapkan tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga

menunjukkan peningkatan motivasi belajar, rasa ingin tahu yang lebih kuat, serta keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

1.4.2.3. Kepada Sekolah

Hal ini dapat berfungsi sebagai bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk merancang rencana pembelajaran agar lebih kreatif, inovatif, serta mendorong pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung Kurikulum Merdeka dan pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman nyata.

1.4.2.4. Kepada Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penerapan media diorama serta hubungannya dengan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga membuka peluang untuk dikembangkan lebih lanjut pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda, sehingga dapat memperluas temuan dan memperkaya kajian dalam bidang pendidikan dasar.

1.5. Definisi Operasional

1.5.1. Penerapan Media Diorama

Penerapan media diorama dalam penelitian ini adalah penggunaan media tiga dimensi berupa miniatur ekosistem yang memuat komponen biotik dan abiotik dalam pembelajaran IPAS kelas V. Secara operasional, media digunakan dalam kegiatan pengamatan, diskusi, dan tanya jawab, di mana siswa mengidentifikasi hubungan antar komponen ekosistem dengan bimbingan guru sebagai fasilitator.

1.5.2. Motivasi Belajar

Motivasi belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri siswa yang mendorong mereka untuk aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPAS pada materi ekosistem melalui penggunaan media diorama. Motivasi belajar diukur berdasarkan indikator yang dikemukakan oleh (Umam, 2023), yaitu keinginan untuk berhasil, dorongan dan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita, ketertarikan pada kegiatan pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kondusif. Tingkat motivasi siswa terlihat dari perhatian, antusiasme, keaktifan dalam kegiatan belajar, ketekunan menyelesaikan tugas, dan respons positif selama pembelajaran berlangsung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup segala bentuk alat, bahan, dan sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor siswa. Dengan demikian, media tidak hanya dipahami sebagai alat bantu mengajar, tetapi sebagai bagian integral yang turut menentukan kualitas interaksi dan efektivitas pembelajaran (Windi Anisa et al., 2020)

Media pembelajaran memiliki berbagai bentuk, mulai dari media visual seperti gambar dan model, hingga media yang memanfaatkan teknologi, audio, maupun audiovisual. Keragaman tersebut memberikan keleluasaan bagi guru dalam menentukan media yang paling sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, tujuan pembelajaran, serta tingkat perkembangan siswa (Devi Khoiriyah, 2024).

Pemilihan media yang tepat, sebagaimana dikemukakan oleh (Kusuma, n.d.), dapat membantu proses penyampaian pesan pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga memudahkan guru dalam menjelaskan konsep secara lebih jelas dan terstruktur. Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan pengalaman langsung yang dimiliki siswa dengan menghadirkan gambaran atau representasi dari objek maupun peristiwa yang sulit diamati secara langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi, tetapi juga dapat menciptakan pengalaman

belajar yang lebih nyata, menarik, dan bermakna bagi siswa sehingga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran juga berperan dalam mengembangkan potensi siswa secara lebih luas. Media tidak sekadar menjadi sarana penyampaian materi, tetapi juga dapat mendorong kreativitas, daya pikir, dan partisipasi aktif siswa. Penggunaan media diorama, siswa diberi kesempatan untuk mengamati, mengeksplorasi, serta mengemukakan gagasan berdasarkan visualisasi yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media yang dirancang secara tepat mampu menggeser proses belajar dari sekadar transfer pengetahuan menuju pengalaman belajar yang lebih partisipatif dan konstruktif (Bali & Zahroh, 2023).

(Nurhaswinda. & Parisu, 2025) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbentuk tiga dimensi, seperti diorama, dapat menampilkan gambaran objek atau peristiwa yang menyerupai keadaan sebenarnya. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat dan memahami konsep pembelajaran secara lebih nyata. Dengan adanya tampilan yang konkret, siswa lebih mudah menghubungkan materi yang dipelajari dengan gambaran yang dapat mereka amati secara langsung. Penggunaan media tiga dimensi juga membantu mengurangi tingkat keabstrakan materi, karena siswa memperoleh visualisasi yang lebih jelas mengenai konsep yang dipelajari. Selain itu, pemanfaatan diorama dalam proses pembelajaran dapat mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif, misalnya melalui kegiatan mengamati, memperhatikan detail objek, serta

berdiskusi mengenai informasi yang disajikan. Dengan demikian, penggunaan media diorama tidak hanya membantu memperjelas penyampaian materi, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.

2.1.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang efektivitas proses belajar mengajar. Dalam perspektif (Hasan et al., 2021), media berfungsi untuk memperjelas penyampaian pesan agar pembelajaran tidak bersifat satu arah. Kehadiran media membantu mengonkretkan konsep-konsep yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media juga berperan dalam mengatasi berbagai keterbatasan pembelajaran, baik yang berkaitan dengan ruang, waktu, maupun pengalaman langsung siswa, seperti ketika guru perlu menghadirkan objek atau peristiwa yang tidak memungkinkan untuk diamati secara nyata di dalam kelas.

Media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai sarana pendukung dalam penyampaian materi, tetapi juga memiliki fungsi penting dalam mendukung proses pembelajaran dari sisi pedagogis. Pemanfaatan media yang sesuai dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berpengaruh pada peningkatan perhatian serta motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru secara lisan, tetapi juga dapat terlibat secara lebih aktif dalam proses belajar, misalnya melalui kegiatan mengamati, menelaah, serta berinteraksi

dengan materi yang disajikan. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendukung partisipasi siswa serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna (Kartini et al., 2024).

Pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran IPA berkaitan dengan keaktifan siswa. Penyajian materi melalui representasi tiga dimensi memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan secara langsung pada objek yang ditampilkan. Situasi ini mendorong siswa untuk lebih aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat, serta berdiskusi. Karakter konkret dan visual dari diorama menjadikan siswa tidak lagi berada pada posisi pasif, tetapi terlibat secara nyata dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pun berubah menjadi lebih dialogis dan partisipatif, bukan sekadar komunikasi satu arah (Evitasari & Aulia, 2022).

Temuan tersebut diperkuat oleh (Maulida et al., 2023) yang menunjukkan bahwa pengembangan serta penerapan media diorama positif pada motivasi belajar siswa sekolah dasar. Penyajian materi dalam bentuk yang lebih nyata dan terstruktur membantu siswa memahami keterkaitan antar konsep secara lebih sistematis. Ketika siswa dapat mengamati representasi yang menyerupai kondisi sebenarnya, proses pemahaman menjadi lebih mendalam dan tidak hanya bergantung pada penjelasan lisan guru.

Aspek kognitif, penggunaan media diorama juga berkaitan dengan perkembangan aspek afektif siswa dalam kegiatan pembelajaran. (Hurwanani et al., 2025) menjelaskan bahwa penyajian materi melalui media diorama yang bersifat

visual dan menggambarkan situasi yang mendekati kondisi nyata mampu menarik perhatian siswa sekaligus membangkitkan rasa ingin tahu mereka pada materi yang dipelajari. Keadaan ini mendorong siswa untuk lebih fokus dan menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

Keterlibatan siswa dalam mengamati serta membahas berbagai unsur yang terdapat pada diorama juga memberikan peluang bagi mereka untuk terlibat secara lebih aktif dalam kegiatan belajar. Partisipasi tersebut secara tidak langsung dapat menumbuhkan minat serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media diorama tidak hanya membantu memperjelas penyampaian materi, tetapi juga berperan dalam memperkuat motivasi belajar sebagai salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran (Bali & Zahroh, 2023).

2.1.1.3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam kajian teori karena memberikan gambaran yang jelas mengenai beragam jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. (Rahmilawati et al., 2025) menjelaskan bahwa pengelompokan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menentukan strategi serta sarana pembelajaran yang tepat guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Dengan memahami klasifikasi media tersebut, guru dapat menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik materi yang diajarkan, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta kebutuhan dan tingkat perkembangan siswa. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran sebaiknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan

didasarkan pada pertimbangan pedagogis yang matang sehingga dapat mendukung efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan cara penyampiannya. Secara umum, media pembelajaran terbagi menjadi media visual, media audio, media audiovisual, dan media berbasis objek atau tiga dimensi. Media visual mengandalkan indera penglihatan sebagai saluran utama dalam menerima informasi, seperti gambar, grafik, bagan, poster, maupun model. Media audio, di sisi lain, memanfaatkan unsur suara sebagai medium penyampaian pesan, misalnya melalui rekaman atau siaran. Adapun media audiovisual mengintegrasikan unsur gambar dan suara secara bersamaan, seperti pada video pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih utuh karena melibatkan lebih dari satu indera (Saleh et al., 2023).

Pandangan tersebut diperkuat oleh (Rayandra, 2022) yang mengemukakan bahwa klasifikasi media juga dapat ditinjau dari karakteristik fisiknya, yakni media dua dimensi dan media tiga dimensi. Media dua dimensi hanya memiliki panjang dan lebar sehingga penyajiannya terbatas pada satu arah pandang, contohnya gambar atau diagram. Sebaliknya, media tiga dimensi memiliki bentuk ruang yang dapat diamati dari berbagai sisi dan lebih menyerupai objek aslinya. Karakteristik ini menjadikan media tiga dimensi lebih mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, karena siswa dapat mengamati struktur, bentuk, serta hubungan antarbagian secara lebih jelas dan realistis.

Pemanfaatan media tiga dimensi dalam pembelajaran dinilai sangat relevan, terutama pada tingkat sekolah dasar. (Amalia et al., 2026) menyatakan bahwa pada tahap perkembangan kognitifnya, siswa masih membutuhkan bantuan media yang bersifat konkret untuk mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep pembelajaran. Media yang menampilkan objek secara nyata atau menyerupai kondisi sebenarnya dapat membantu siswa membangun pemahaman secara bertahap, dari pengalaman yang bersifat langsung menuju pemahaman yang lebih bersifat konseptual. Salah satu contoh media tiga dimensi yang sering dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah diorama, yaitu bentuk miniatur yang menggambarkan suatu peristiwa, lingkungan, atau keadaan tertentu secara visual dan kontekstual. Melalui penggunaan diorama, siswa dapat mengamati keterkaitan antara berbagai komponen dalam suatu sistem secara lebih jelas, sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

2.1.1.4. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam tahap perencanaan pembelajaran karena berkaitan langsung dengan kualitas proses belajar yang terjadi di kelas. (R. D. Putra et al., 2025) menjelaskan bahwa dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan berbagai komponen pembelajaran secara menyeluruh, termasuk dalam menentukan media yang akan digunakan. Media pembelajaran tidak sebaiknya dipilih secara sembarangan, tetapi perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, karakteristik materi yang diajarkan, serta kebutuhan dan kondisi siswa. Media yang dipilih secara tepat dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif serta

memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Dengan demikian, ketepatan dalam menentukan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang dapat mendukung tercapainya kompetensi yang telah direncanakan dalam proses pembelajaran.

Satu pertimbangan utama dalam memilih media adalah kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Media yang digunakan harus mendukung tercapainya kompetensi, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu, karakteristik materi juga perlu diperhatikan. Apabila materi bersifat abstrak atau sulit dibayangkan, maka diperlukan media yang dapat menghadirkan bentuk yang lebih konkret agar siswa lebih mudah memahami konsep yang dipelajari (Saleh et al., 2023).

Kondisi dan karakteristik siswa tidak dapat diabaikan dalam pemilihan media. Perbedaan tingkat perkembangan kognitif, pengalaman belajar, dan minat siswa akan memengaruhi efektivitas media yang digunakan. Pada jenjang Sekolah Dasar, siswa masih membutuhkan bantuan objek nyata atau representasi konkret untuk memahami materi secara bertahap. Oleh karena itu, media yang dapat diamati langsung dan memiliki bentuk visual yang jelas cenderung lebih sesuai digunakan (Shabrina, 2025).

Selain faktor tujuan, materi, dan karakteristik siswa, (Kusuma, n.d.) mengingatkan pentingnya mempertimbangkan ketersediaan sarana serta kondisi lingkungan belajar. Media yang secara teoritis baik belum tentu dapat digunakan secara optimal jika tidak didukung fasilitas yang memadai atau sulit dioperasikan. Guru juga perlu memperhatikan aspek efisiensi, kemudahan penggunaan, serta

kesesuaian dengan waktu pembelajaran agar media benar-benar membantu, bukan justru menghambat proses belajar.

2.1.2. Media Diorama

2.1.2.1. Pengertian Media Diorama

Diorama merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual tiga dimensi yang digunakan untuk menampilkan gambaran suatu peristiwa, proses, ataupun kondisi lingkungan dalam bentuk miniature (Nurhaswinda. & Parisu, 2025). (Angraini, 2025) menjelaskan bahwa diorama menyajikan objek atau situasi pembelajaran dalam ukuran yang diperkecil sehingga dapat memberikan gambaran yang mendekati keadaan sebenarnya.

Melalui penyajian visual tersebut, siswa dapat mengamati objek sekaligus memahami keterkaitan antarunsur yang terdapat di dalamnya secara lebih jelas. Dibandingkan dengan media dua dimensi seperti gambar atau poster, diorama memiliki kelebihan karena mampu menghadirkan unsur ruang, detail objek, serta susunan visual yang lebih mendekati kondisi nyata (Emilio, 2022).

Diorama merupakan media pembelajaran berupa model miniatur dalam bentuk kotak atau panggung kecil yang menampilkan tiruan pemandangan lengkap dengan latar, objek, serta unsur pendukung lainnya. Media ini memungkinkan siswa untuk mengamati fenomena dari berbagai sudut pandang, sehingga memberikan pengalaman visual yang lebih nyata dan konkret dibandingkan sekadar penjelasan verbal. Representasi visual semacam ini sangat bermanfaat dalam membantu siswa memahami konsep atau proses yang sulit dibayangkan, terutama materi yang tidak bisa langsung diamati di lingkungan sekolah.

Contohnya, alur rantai makanan, interaksi antar makhluk hidup dalam ekosistem, atau proses alam lainnya (Qadri et al., 2024).

Efektivitas diorama dalam meningkatkan pemahaman konsep juga terlihat dari penelitian-penelitian terbaru. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurtiansyah & Wardhani, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan diorama dalam pembelajaran mampu memberikan dampak yang signifikan pada peningkatan pemahaman siswa. Pada penerapannya, diorama bukan hanya berfungsi sebagai media untuk memperjelas materi, tetapi juga menjadi produk proyek yang dibuat secara langsung oleh siswa. Selama proses merancang, membuat, hingga mempresentasikan diorama, siswa terlibat aktif dalam mencari sumber informasi, berdiskusi, memecahkan permasalahan, dan menghasilkan karya nyata. Keterlibatan tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna, sekaligus berkontribusi pada tumbuhnya motivasi, kreativitas, kemampuan kolaborasi, serta keterampilan berpikir kritis pada diri siswa.

2.1.2.2. Karakteristik Media Diorama

Media diorama memiliki karakteristik tertentu yang membuatnya efektif dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada tingkat sekolah dasar. (Sidik, 2025) menjelaskan bahwa diorama sebagai media visual tiga dimensi dapat menyajikan objek pembelajaran secara lebih konkret melalui bentuk miniatur yang menggambarkan suatu keadaan atau peristiwa tertentu. Penyajian tersebut tidak hanya menampilkan bentuk fisik objek, tetapi juga memperlihatkan hubungan antarunsur yang terdapat dalam suatu lingkungan atau kejadian sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi secara lebih utuh.

Karakteristik ini sejalan dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang pada umumnya masih membutuhkan media yang bersifat konkret dalam proses pembelajaran. Melalui media yang dapat diamati secara langsung, siswa lebih mudah membangun pemahaman pada konsep yang dipelajari sehingga materi tidak lagi dipandang sebagai sesuatu yang bersifat abstrak (Kusmiati et al., 2024).

Salah satu karakteristik utama diorama ialah kemampuannya merepresentasikan peristiwa atau lingkungan dalam bentuk miniatur yang realistis. (Amattulloh, 2024) menyatakan bahwa diorama mampu menampilkan struktur objek secara lengkap, termasuk detail tekstur dan proporsi ruang. Representasi visual yang menyerupai kondisi nyata ini membantu siswa memahami hubungan antarunsur dalam materi yang sulit dijelaskan hanya dengan gambar dua dimensi atau penjelasan lisan.

Salah satu karakteristik utama media diorama adalah kemampuannya menghadirkan materi pembelajaran dalam bentuk yang konkret dan dapat diamati secara langsung oleh siswa. Keunggulan ini menjadikan diorama relevan digunakan pada pembelajaran IPA yang sering memuat konsep-konsep yang sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal.

Penggunaan media diorama berkontribusi dalam meningkatkan keaktifan siswa karena menyajikan representasi visual tiga dimensi yang menyerupai kondisi nyata. Tampilan miniatur yang detail dan kontekstual memungkinkan siswa melihat hubungan antarkomponen secara lebih jelas, sehingga mereka terdorong untuk mengamati, bertanya, dan berdiskusi (Evitasari & Aulia, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan siswa tidak hanya menerima penjelasan guru secara lisan, tetapi juga berpartisipasi langsung melalui kegiatan pengamatan pada materi yang disajikan. (Shoimah, 2020) menyatakan bahwa media yang bersifat visual dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran melalui pengalaman yang lebih nyata dan konkret. Ketika siswa berinteraksi dengan objek atau tampilan visual yang ditampilkan, mereka dapat membangun pemahaman berdasarkan hasil pengamatan langsung, bukan hanya melalui gambaran imajinatif. Hal ini sangat penting bagi siswa sekolah dasar yang umumnya masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga membutuhkan bantuan media yang dapat dilihat secara nyata untuk memahami konsep pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media seperti diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam pembelajaran, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa mampu mengaitkan apa yang mereka amati dengan konsep yang sedang dipelajari, sehingga materi terasa lebih jelas dan tidak lagi dianggap abstrak.

Diorama juga bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. (KementerianPUPR et al., 2023) menjelaskan bahwa diorama dapat dikembangkan dalam berbagai ukuran, desain, dan tingkat kerumitan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik usia siswa. Hal ini membuat diorama relevan digunakan di berbagai topik dalam pembelajaran tematik.

Selain memberikan dukungan pada pemahaman konsep, penggunaan diorama juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nurtiansyah & Wardhani, 2023) menunjukkan bahwa ketika siswa terlibat dalam kegiatan mengamati, menganalisis, serta berdiskusi mengenai isi diorama, mereka terdorong untuk menafsirkan informasi visual secara lebih mendalam dan merumuskan alternatif solusi atas persoalan yang muncul. Dengan demikian, diorama tidak hanya berperan sebagai media penyampai materi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong munculnya keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Karakteristik lain yang tidak kalah penting adalah kemampuan diorama mendorong kerja sama dan interaksi sosial. (Bali & Zahroh, 2023) menjelaskan bahwa penggunaan diorama dalam kerja kelompok membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi, berbagi ide, serta bekerja sama menyelesaikan tugas. Proses ini memperkuat pembelajaran kolaboratif di dalam kelas.

Selain itu, diorama memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Temuan (Maulida et al., 2023) menunjukkan bahwa desain diorama yang konkret dan menarik dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta membuat mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media ini menjadi alternatif yang menarik untuk mengatasi kejenuhan pada metode ceramah.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, karakteristik media diorama dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menyajikan visual tiga dimensi yang realistis.
2. Memberikan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual.
3. Memiliki daya tarik visual dan meningkatkan fokus siswa.
4. Bersifat multisensorik apabila dipadukan dengan audio.
5. Fleksibel dan dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
6. Mengasah kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah.
7. Mendukung pembelajaran kolaboratif dan interaksi sosial.
8. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

Dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, diorama tidak sekadar berperan sebagai penunjang tampilan visual, tetapi juga menjadi media yang mampu memperluas pengalaman belajar siswa secara lebih komprehensif. Media ini sangat sesuai digunakan pada pembelajaran yang membutuhkan pemahaman visual dan hubungan antar komponen, seperti materi ekosistem di Sekolah Dasar.

2.1.2.3. Kelebihan dan Keterbatasan Diorama

Media diorama merupakan salah satu jenis media pembelajaran tiga dimensi yang digunakan untuk menampilkan gambaran objek, struktur, atau suatu peristiwa melalui bentuk miniatur yang menyerupai kondisi aslinya. (Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, 2024) menjelaskan bahwa pemanfaatan diorama dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu menyajikan konsep-konsep pelajaran secara lebih konkret melalui tampilan visual yang dapat diamati secara langsung oleh siswa. Dengan adanya visualisasi tersebut, konsep yang sebelumnya bersifat abstrak dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Dalam pembelajaran di

sekolah dasar, penggunaan media konkret seperti diorama dinilai sangat relevan karena siswa pada tahap perkembangan kognitifnya masih memerlukan bantuan visual yang nyata untuk membantu mereka membangun pemahaman pada konsep-konsep yang dipelajari.

Penggunaan media diorama berkontribusi pada peningkatan efektivitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan diorama dalam mengkonkretkan materi yang sebelumnya hanya disampaikan secara verbal atau melalui gambar dua dimensi. Representasi visual-spasial dalam bentuk tiga dimensi memungkinkan siswa melihat hubungan antar komponen materi secara lebih utuh dan sistematis. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai keterkaitan antar unsur dalam suatu konsep pembelajaran (Qadri et al., 2024).

Sejalan dengan temuan tersebut, (I. K. D. Putra & Suniasih, 2021) menyatakan bahwa media diorama yang dikembangkan dalam penelitian mereka memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya menyajikan struktur maupun proses pembelajaran secara runtut dan mudah diamati. Siswa dapat mengidentifikasi bagian-bagian objek secara langsung, sehingga proses pemahaman menjadi lebih mendalam. Selain itu, penggunaan diorama juga mendorong terjadinya pembelajaran yang lebih aktif karena siswa terlibat dalam kegiatan mengamati, mendiskusikan, dan menginterpretasikan objek yang disajikan.

Dari aspek afektif, (Gunawan, 2022) menemukan bahwa penerapan media diorama memberikan dampak positif pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Media yang memiliki daya tarik visual cenderung mampu menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat, suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Kondisi ini menunjukkan bahwa diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus yang dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, media diorama juga tidak terlepas dari sejumlah keterbatasan. (I. K. D. Putra & Suniasih, 2021) menjelaskan bahwa proses perancangan dan pembuatan diorama memerlukan waktu, ketelitian, serta keterampilan tertentu. Guru perlu melakukan perencanaan yang matang agar media yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keterbatasan waktu dan sumber daya dapat menjadi hambatan dalam implementasinya, terutama apabila guru harus menyiapkan media untuk beberapa materi sekaligus.

Selain itu, (Qadri et al., 2024) mengindikasikan bahwa sebagai media fisik, diorama memiliki keterbatasan dalam hal jangkauan visual. Pada kelas dengan jumlah siswa yang besar, tidak semua siswa dapat mengamati detail media secara bersamaan tanpa pengaturan yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan strategi penggunaan yang efektif agar media dapat dimanfaatkan secara optimal oleh seluruh siswa. Di samping itu, efektivitas diorama cenderung lebih maksimal pada materi yang bersifat konkret dan kontekstual. Untuk konsep-konsep yang sangat abstrak atau teoritis, representasi dalam bentuk miniatur mungkin belum sepenuhnya mampu menjelaskan kedalaman konsep secara komprehensif. (Gunawan, 2022) juga menyatakan bahwa media yang menarik perhatian siswa

perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas yang baik, agar antusiasme siswa tidak berubah menjadi distraksi yang mengganggu proses pembelajaran.

2.1.2.4. Alat dan Bahan Pembuatan Media Diorama Rantai Makanan

1. Alat

- a. Gunting
- b. Cutter
- c. Lem tembak (glue gun)
- d. Penggaris
- e. Pensil
- f. Kuas kecil (jika diperlukan)
- g. Printer untuk mencetak gambar latar dan label
- h. Alat laminasi (opsional)

2. Bahan

- a. Kotak plastik atau kotak penyimpanan sebagai wadah diorama
- b. Rumput sintetis sebagai alas diorama
- c. Miniatur hewan (misalnya singa, harimau, zebra, jerapah, rusa, dan hewan lainnya)
- d. Bunga hias plastik
- e. Tanaman hias mini atau tanaman sintetis
- f. Batu hias atau kerikil mini
- g. Kertas stiker atau kertas foto untuk mencetak latar belakang dan tulisan "Rantai Makanan"
- h. Karton atau foam board sebagai penyangga latar belakang

- i. Lem tembak atau stik lem
- j. Double tape
- k. Plastik laminating (jika ingin melapisi hasil cetakan agar lebih awet)

3. Cara Singkat Pembuatan

- a. Siapkan kotak plastik sebagai dasar diorama.
- b. Tempelkan rumput sintetis pada bagian alas menggunakan lem.
- c. Buat latar belakang bertema rantai makanan, kemudian cetak dan tempelkan pada karton atau foam board.
- d. Pasang latar belakang pada sisi belakang kotak.
- e. Susun miniatur hewan sesuai dengan konsep rantai makanan yang akan dipelajari.
- f. Tambahkan bunga, tanaman, dan batu hias agar diorama tampak lebih menarik dan menyerupai kondisi lingkungan nyata.
- g. Pastikan seluruh komponen terpasang dengan kuat dan rapi sebelum digunakan sebagai media pembelajaran.

2.1.2.5. Langkah Penerapan Media Diorama Dalam Pembelajaran IPAS

Penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) pada penelitian ini dilaksanakan secara terencana dan sistematis oleh peneliti sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mendeskripsikan persepsi siswa serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Aimas. Penggunaan media diorama didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga

lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui representasi visual yang nyata dan dapat diamati secara langsung. (Qadri et al., 2024) menyatakan bahwa media diorama mampu mengonkretkan konsep abstrak melalui visualisasi tiga dimensi, sehingga membantu siswa memahami hubungan antarkomponen materi secara lebih jelas. Oleh karena itu, penerapan media ini dalam penelitian dilakukan melalui tahapan yang sistematis, mulai dari perencanaan hingga evaluasi.

Tahap pertama adalah perencanaan pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menganalisis capaian pembelajaran serta materi IPAS yang akan diajarkan, kemudian menentukan kesesuaiannya dengan penggunaan media diorama. Materi yang memiliki unsur struktur, proses, atau keterkaitan antarkomponen dipilih karena memungkinkan untuk divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi. (I. K. D. Putra & Suniasih, 2021) menegaskan bahwa media diorama yang dirancang sesuai dengan isi materi dan tujuan pembelajaran dapat dinyatakan valid serta praktis untuk digunakan. Pada tahap ini, peneliti menyiapkan berbagai instrumen penelitian, seperti pedoman wawancara, dan angket motivasi belajar. Instrumen tersebut digunakan untuk mengumpulkan data terkait persepsi siswa pada penerapan media diorama serta hubungannya dengan motivasi belajar selama pembelajaran berlangsung.

Tahap kedua dalam proses ini adalah persiapan media pembelajaran. Pada tahap tersebut, peneliti menyiapkan media diorama dengan memperhatikan ketepatan konsep yang disajikan, kejelasan tampilan visual, serta kesesuaian bentuk dan proporsi setiap bagian agar mudah diamati oleh siswa. (Jannah & Faelasup, 2025) menjelaskan bahwa dalam pengembangan media diorama,

beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan meliputi kejelasan visual, kesesuaian dengan konsep pembelajaran, serta penataan komponen yang terstruktur sehingga materi dapat disampaikan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, media dirancang secara terencana agar mampu menggambarkan konsep pembelajaran secara runtut serta membantu siswa melihat hubungan antarunsur yang terdapat di dalamnya. Selain itu, posisi penempatan media di kelas juga diatur dengan baik agar seluruh siswa dapat mengamati media tersebut secara jelas dan memperoleh kesempatan yang sama dalam proses pengamatan.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pembelajaran sebagai bentuk perlakuan penelitian. Kegiatan diawali dengan apersepsi untuk mengaitkan materi dengan pengalaman awal siswa guna membangun kesiapan belajar. Selanjutnya, peneliti memperkenalkan diorama sebagai media utama dalam kegiatan inti. Peneliti memberikan penjelasan awal mengenai komponen dalam diorama, kemudian membimbing siswa melakukan observasi secara aktif. Siswa diarahkan untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang ada, menjelaskan fungsi masing-masing komponen, serta menganalisis hubungan antarunsur. Diskusi dan tanya jawab difasilitasi untuk mendorong partisipasi siswa. (Gunawan, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton.

Tahap berikutnya adalah kegiatan refleksi sekaligus penguatan konsep pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti bersama siswa meninjau kembali hasil pengamatan serta diskusi yang telah dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung. (Nurmalia & Fitriyeni, 2025) menjelaskan bahwa kegiatan refleksi dalam pembelajaran yang menggunakan media diorama bertujuan untuk membantu siswa menghubungkan hasil pengamatan yang mereka lakukan dengan konsep ilmiah yang sedang dipelajari. Melalui proses refleksi tersebut, pemahaman siswa pada materi dapat berkembang secara lebih tepat dan terarah. Apabila dalam proses tersebut ditemukan pemahaman yang kurang sesuai, guru memberikan penjelasan tambahan sebagai bentuk klarifikasi agar konsep yang dipahami siswa tetap selaras dengan materi IPAS yang diajarkan. Dengan demikian, kegiatan refleksi memungkinkan pengalaman belajar yang diperoleh siswa melalui pengamatan media diorama dapat dipadukan dengan pemahaman konseptual yang lebih terstruktur dan sistematis.

Tahap akhir dalam rangkaian kegiatan pembelajaran adalah evaluasi. Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah dipelajari sekaligus untuk melihat tingkat motivasi belajar mereka setelah penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran. (Qadri et al., 2024) menjelaskan bahwa evaluasi pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media dalam mendukung kegiatan belajar siswa. Pelaksanaan evaluasi dapat dilakukan dengan memberikan tes hasil belajar kepada siswa serta menyebarkan angket motivasi belajar. Data yang diperoleh dari kedua instrumen tersebut kemudian dianalisis guna mengetahui

sejauh mana penerapan media diorama memberikan motivasi belajar siswa kelas V.

Secara keseluruhan, dalam penelitian ini penerapan media diorama dilaksanakan oleh peneliti melalui lima tahapan, yaitu perencanaan, persiapan media, pelaksanaan pembelajaran, refleksi, dan evaluasi. Tahapan tersebut dirancang untuk memastikan bahwa perlakuan yang diberikan berjalan secara sistematis sehingga data yang diperoleh valid dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

2.1.2.6. Relevansi Diorama Dengan Materi Ekosistem

Materi ekosistem dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di Sekolah Dasar mengharuskan siswa untuk memahami tidak hanya komponen yang menyusunnya, tetapi juga hubungan saling memengaruhi yang terjadi di dalam suatu lingkungan. Siswa perlu mengenal komponen biotik dan abiotik serta memahami bagaimana kedua komponen tersebut saling berinteraksi hingga membentuk suatu sistem ekosistem yang utuh. (Rahayu et al., 2025) menjelaskan bahwa pemahaman mengenai ekosistem mencakup keterkaitan antara berbagai unsur yang ada di dalamnya, seperti hubungan dalam rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan keseimbangan ekosistem. Konsep-konsep tersebut menunjukkan bahwa setiap komponen dalam ekosistem memiliki fungsi dan saling berhubungan satu sama lain. Oleh karena itu, karena materi ekosistem memiliki keterkaitan antar konsep yang kuat, penyajiannya dalam pembelajaran memerlukan media yang mampu memperlihatkan struktur serta hubungan antarunsur tersebut

secara lebih nyata dan menyeluruh sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Media diorama menjadi alternatif yang relevan. Sebagai media tiga dimensi, diorama menghadirkan representasi miniatur suatu lingkungan yang dapat diamati secara langsung oleh siswa. Visualisasi ini memungkinkan siswa melihat secara utuh bagaimana komponen ekosistem tersusun dalam satu kesatuan ruang, sehingga hubungan antarbagian lebih mudah dipahami. Penelitian yang dilakukan oleh (Pendidikan & Sapitri, 2025) menunjukkan bahwa pengembangan media diorama pada tema ekosistem kelas V sekolah dasar dinyatakan layak serta efektif digunakan dalam pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa visualisasi tiga dimensi membantu siswa memahami keterkaitan antara makhluk hidup dan lingkungannya secara lebih jelas dibandingkan penyampaian materi yang hanya bersifat verbal.

Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan diorama memberikan kontribusi positif pada pemahaman konsep siswa. Melalui pengamatan langsung pada struktur ekosistem dalam bentuk miniatur, siswa lebih mudah mengidentifikasi peran setiap komponen dan memahami hubungan yang terbentuk di antara unsur-unsur tersebut. Representasi konkret ini membantu siswa membangun pemahaman yang lebih terstruktur dan tidak sekadar menghafal informasi.

Dampak pada aspek kognitif, penggunaan diorama juga memiliki implikasi pada motivasi belajar siswa. Penyajian materi dalam bentuk visual yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar. Kegiatan mengamati, berdiskusi, serta menjelaskan bagian-bagian diorama mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Situasi ini menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Temuan (Inovasi et al., 2024) turut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih terlibat selama pembelajaran berlangsung.

2.1.3. Motivasi Belajar

2.1.3.1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar dipandang sebagai aspek kunci yang sangat memengaruhi keberhasilan seorang siswa dalam mengikuti pembelajaran. (Kusniawati & Subayani, 2023) menjelaskan bahwa motivasi tersebut merupakan dorongan, baik yang muncul dari dalam diri maupun yang berasal dari lingkungan belajar, yang mampu menumbuhkan semangat, ketekunan, serta kemauan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Dorongan ini muncul karena adanya kebutuhan, minat, tujuan, dan harapan tertentu yang ingin dicapai siswa. Dengan demikian, motivasi berfungsi sebagai tenaga pendorong yang mengarahkan perilaku belajar serta mempertahankan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi umumnya memperlihatkan sejumlah sikap positif, seperti rasa ingin tahu pada materi yang dipelajari, antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta kesiapan mental saat menerima pengetahuan baru. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi biasanya tampak

kurang aktif, mudah bosan, dan tidak memberikan respon optimal pada kegiatan pembelajaran. (Novitasari, 2023) membedakan motivasi belajar menjadi dua jenis. Motivasi belajar dapat bersumber dari dua arah. Pertama, motivasi intrinsik, yaitu dorongan yang timbul dari dalam diri siswa, misalnya rasa puas saat mempelajari hal baru atau ketertarikan pada suatu materi. Kedua, motivasi ekstrinsik, yakni dorongan yang muncul seperti apresiasi guru, pemberian hadiah, atau dukungan orang tua. Kedua jenis motivasi tersebut saling melengkapi dan bersama-sama berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar dapat diamati melalui beberapa indikator, yaitu minat dan perhatian siswa pada materi pelajaran, ketekunan dalam mengikuti kegiatan belajar, kesiapan mental maupun fisik, rasa senang ketika mengerjakan tugas, keinginan mencapai prestasi, serta partisipasi aktif dalam diskusi atau kegiatan kelompok. Dalam pembelajaran IPAS, terutama pada materi ekosistem yang mengandung konsep-konsep abstrak, motivasi belajar sangat berpengaruh pada kemampuan siswa dalam melakukan pengamatan, bertanya, serta memahami hubungan antarkomponen ekosistem. Dengan demikian, pendidik dituntut untuk merancang kegiatan belajar yang mampu menarik perhatian siswa, bersifat nyata, serta berkaitan dengan pengalaman yang mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari (Vidy et al., 2025).

Sejalan dengan itu, (Maulida et al., 2023) menegaskan bahwa motivasi belajar siswa dapat meningkat ketika mereka memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Mereka menemukan bahwa penggunaan media visual yang kaya informasi dan memungkinkan eksplorasi dapat merangsang keingintahuan

serta memperkuat perhatian siswa selama pembelajaran. Penggunaan media yang menghadirkan bentuk nyata dari suatu objek atau lingkungan, seperti diorama, dapat memberikan bantuan besar bagi siswa dalam memahami materi. Selain mempermudah proses penyerapan konsep, media tersebut juga berkontribusi dalam menumbuhkan minat serta dorongan siswa untuk belajar.

Pada penelitian tersebut, penggunaan diorama tidak hanya dimanfaatkan sebagai media tampilan visual, tetapi juga sebagai sarana yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengamati secara langsung, melakukan analisis, serta mengaitkan representasi visual pada diorama dengan konsep yang sedang dipelajari. Siswa terlihat lebih fokus, lebih antusias, dan lebih terlibat aktif ketika pembelajaran memanfaatkan diorama. (Abdullah et al., 2025) mengidentifikasi beberapa indikator peningkatan motivasi melalui penggunaan diorama, yakni meningkatnya perhatian siswa selama penyampaian materi, tingginya antusiasme ketika mengamati dan mendiskusikan isi diorama, meningkatnya keaktifan dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat, munculnya rasa ingin tahu karena visualisasi tiga dimensi yang menyerupai kondisi nyata, serta bertambahnya rasa percaya diri siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit.

2.1.3.2. Jenis -Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar secara umum dibedakan menjadi dua jenis utama, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. (Raskita Enjelika Manik et al., 2024) menjelaskan bahwa pembagian tersebut didasarkan pada sumber dorongan yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar. Motivasi intrinsik muncul dari dalam diri siswa, misalnya karena adanya rasa ingin tahu, minat pada suatu

materi, atau keinginan untuk memahami pelajaran dengan lebih baik. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik timbul akibat adanya faktor luar, seperti dorongan dari guru, pemberian penghargaan, maupun dukungan dari lingkungan belajar. Oleh karena itu, perbedaan antara kedua jenis motivasi tersebut terletak pada asal sumber dorongan yang menggerakkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran..

Motivasi intrinsik merujuk pada dorongan internal yang tumbuh secara alami dari kesadaran, minat, dan kebutuhan individu untuk berkembang. Dorongan ini tidak bergantung pada imbalan atau tekanan eksternal, melainkan lahir dari rasa ingin tahu, kebutuhan untuk memahami, serta kepuasan pribadi ketika berhasil menguasai suatu materi. (Simatupang & Tan, 2025) menegaskan bahwa motivasi intrinsik berakar pada kesadaran individu akan pentingnya belajar bagi pengembangan diri. Siswa yang digerakkan oleh motivasi intrinsik biasanya menunjukkan ketekunan yang lebih konsisten, kemandirian dalam menyelesaikan tugas, serta tanggung jawab akademik yang tinggi. Aktivitas belajar tidak dipandang sebagai beban atau sekadar kewajiban sekolah, melainkan sebagai kebutuhan pribadi yang memberikan makna dan kepuasan tersendiri. Belajar menjadi proses yang bersifat reflektif dan berorientasi pada penguasaan kompetensi, bukan sekadar pencapaian nilai.

Sebaliknya, motivasi ekstrinsik bersumber dari faktor-faktor eksternal yang memengaruhi perilaku belajar siswa. Bentuknya dapat berupa penghargaan, pujian, nilai, hadiah, maupun konsekuensi tertentu seperti teguran atau sanksi. (Utami et al., 2024) menjelaskan bahwa motivasi ekstrinsik memiliki fungsi strategis dalam pendidikan formal karena dapat menjadi pemicu awal keterlibatan siswa dalam

kegiatan belajar. Melalui penguatan positif, siswa terdorong untuk memenuhi standar yang telah ditetapkan, sementara konsekuensi negatif dapat berperan sebagai kontrol perilaku. Pada tahap awal, dorongan eksternal ini sering kali menjadi faktor dominan, terutama pada siswa usia sekolah dasar yang masih membutuhkan arahan dan penguatan dari lingkungan sekitarnya.

Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik tidak dapat dipahami sebagai dua bentuk motivasi yang saling bertentangan atau berdiri sendiri. Keduanya justru memiliki keterkaitan yang saling melengkapi dalam mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. (Anwar, 2025) menjelaskan bahwa dorongan belajar yang pada awalnya berasal dari faktor luar dapat berkembang menjadi motivasi yang muncul dari dalam diri individu ketika seseorang mulai memahami nilai serta manfaat dari aktivitas yang dijalankan. Dalam situasi pembelajaran, berbagai faktor eksternal seperti bimbingan guru, pemberian penghargaan, serta lingkungan belajar yang kondusif dapat menjadi pemicu awal tumbuhnya motivasi belajar siswa. Seiring berjalannya proses pembelajaran, dorongan tersebut dapat mengalami proses internalisasi sehingga siswa tidak lagi belajar hanya karena pengaruh dari luar, melainkan juga karena adanya kesadaran dan kemauan dari dalam dirinya sendiri. Oleh sebab itu, keterpaduan antara motivasi ekstrinsik dan intrinsik dapat membentuk dinamika motivasi yang lebih kuat dalam mendukung keterlibatan siswa selama proses belajar.

2.1.3.3. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar merupakan sejumlah tanda atau perilaku yang dapat diamati untuk mengetahui sejauh mana siswa memiliki dorongan dalam mengikuti proses pembelajaran. (Umam, 2023) menjelaskan bahwa motivasi belajar dapat terlihat dari berbagai ciri yang muncul dalam perilaku siswa yaitu:

1. Adanya keinginan untuk meraih keberhasilan dalam belajar, yang ditunjukkan melalui kesungguhan siswa dalam menyelesaikan tugas, keinginan memperoleh nilai yang baik, serta usaha untuk memahami materi secara maksimal.
2. Dorongan atau kebutuhan untuk belajar, yang tercermin dari inisiatif siswa dalam mengikuti pembelajaran tanpa paksaan, seperti aktif bertanya, mencari informasi tambahan, atau mengulang materi secara mandiri.
3. Memiliki harapan atau cita-cita yang ingin dicapai, yang menjadi pendorong internal bagi siswa untuk belajar lebih giat karena mereka memiliki tujuan jangka panjang yang ingin diwujudkan melalui proses pendidikan.
4. Ketertarikan pada kegiatan pembelajaran, yang terlihat dari antusiasme siswa saat mengikuti pelajaran, perhatian yang fokus, serta keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas pembelajaran.
5. Tersedianya dukungan dari lingkungan belajar yang kondusif, seperti suasana kelas yang nyaman, penggunaan media pembelajaran yang menarik (misalnya diorama), serta peran guru yang mampu memotivasi siswa sehingga mendorong semangat belajar.

Indikator motivasi belajar menjadi penting karena membantu peneliti menghubungkan konsep motivasi yang bersifat abstrak dengan perilaku nyata yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran. Dengan adanya indikator, peneliti dapat mengamati, mengidentifikasi, dan menilai tingkat motivasi siswa secara lebih objektif dan terukur, terutama dalam konteks penerapan media pembelajaran tertentu seperti diorama.

Dengan indikator yang dirumuskan secara jelas dan sistematis, peneliti dapat:

1. Menyusun instrumen pengumpulan data secara lebih terarah, karena setiap butir pertanyaan atau pengamatan disesuaikan dengan aspek motivasi yang ingin diukur.
2. Mengembangkan alat ukur seperti angket, lembar observasi, dan pedoman wawancara, sehingga data yang diperoleh lebih valid dan relevan dengan fokus penelitian mengenai persepsi siswa dan motivasi belajar.
3. Melakukan pengukuran motivasi belajar secara lebih sistematis dan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga hasil penelitian dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai hubungan antara penerapan media diorama dengan tingkat motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar tercermin dalam perilaku nyata siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Motivasi tidak dipahami sekadar sebagai semangat sesaat, melainkan sebagai kecenderungan yang relatif stabil dalam diri siswa untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi biasanya menunjukkan dorongan yang kuat untuk meraih keberhasilan akademik. Hal

tersebut tampak dari kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran, ketekunan saat menghadapi kesulitan, serta kemauan untuk terus berusaha hingga tugas terselesaikan dengan baik. Selain itu, minat dan perhatian pada materi pelajaran menjadi indikator penting yang terlihat melalui fokus, keterlibatan aktif, dan antusiasme selama proses belajar. Kemandirian dalam menyelesaikan tugas serta tanggung jawab pada kewajiban akademik seperti disiplin dan ketepatan waktu juga menjadi cerminan adanya motivasi belajar yang berkembang secara internal sekaligus dipengaruhi oleh lingkungan (Habbah & Husna, 2024).

Motivasi belajar sebagai konstruksi yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan perilaku. Motivasi dapat dikenali melalui adanya hasrat untuk berhasil dan orientasi yang jelas pada tujuan belajar. Dorongan dan kebutuhan untuk belajar memengaruhi intensitas usaha yang dilakukan siswa, sementara harapan serta cita-cita masa depan memberikan arah jangka panjang bagi aktivitas belajar. (Iswara & Usman, 2025)

Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendukung jalannya proses pembelajaran. Salah satu di antaranya adalah adanya penghargaan atau bentuk apresiasi pada usaha yang dilakukan siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Penghargaan tersebut dapat diberikan dalam berbagai bentuk, seperti pengakuan dari guru, pemberian nilai yang baik, maupun bentuk apresiasi lain yang mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Selain itu, penyajian pembelajaran yang menarik serta didukung oleh suasana kelas yang nyaman dan kondusif juga memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat secara aktif

serta menunjukkan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, motivasi belajar tidak hanya terlihat dari antusiasme siswa selama proses belajar berlangsung, tetapi juga tercermin dari ketekunan mereka dalam berusaha serta adanya tujuan belajar yang ingin mereka capai secara jelas (Delvya et al., 2026).

Motivasi belajar dapat teramati dalam pembelajaran, khususnya melalui pengelolaan media pembelajaran. Meskipun tidak merumuskan indikator secara konseptual, temuan mereka menunjukkan bahwa peningkatan motivasi dapat dilihat dari bertambahnya partisipasi aktif siswa, munculnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta respons positif pada penggunaan media yang digunakan guru. Temuan tersebut menegaskan bahwa motivasi belajar dapat diidentifikasi melalui perubahan perilaku yang nyata dan terukur di dalam kelas (Husna & Supriyadi, 2023).

2.1.3.4. Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berperan dalam menumbuhkan, mengembangkan, serta mempertahankan dorongan untuk terlibat dalam kegiatan belajar. (Muchammad Iqbal Chailani, Abdul Wahab Fahrub, 2025) menjelaskan bahwa motivasi belajar tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi terbentuk melalui proses yang melibatkan berbagai unsur yang saling berkaitan.

Motivasi belajar siswa tidak muncul dengan sendirinya, tetapi dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan tempat mereka belajar. Lingkungan sekolah yang kondusif, hubungan sosial yang positif, serta pengelolaan pembelajaran yang baik oleh guru dapat memberikan dukungan yang kuat dalam menumbuhkan minat dan dorongan belajar siswa. Kondisi tersebut berperan dalam membantu siswa lebih bersemangat dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran (Kirom et al., 2025).

Motivasi belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merujuk pada kondisi yang bersumber dari dalam diri siswa, terutama aspek psikologis yang berkaitan dengan kebutuhan, minat, rasa ingin tahu, persepsi pada kemampuan diri, serta orientasi tujuan. Unsur-unsur tersebut membentuk dorongan intrinsik yang menjadi energi utama dalam aktivitas belajar. Siswa yang memiliki tujuan belajar yang jelas dan keyakinan pada kemampuannya cenderung menunjukkan ketahanan yang lebih baik ketika menghadapi kesulitan. Mereka lebih gigih, tidak mudah menyerah, serta memiliki komitmen yang lebih stabil dalam menyelesaikan tugas akademik. Dengan demikian, kekuatan motivasi sangat dipengaruhi oleh cara siswa memaknai proses belajar dan relevansinya bagi perkembangan dirinya (Nanda & Handayani, 2025).

Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Faktor eksternal berkaitan dengan kondisi lingkungan pembelajaran yang dialami siswa selama proses belajar berlangsung. Lingkungan belajar yang mendukung dapat menciptakan suasana yang nyaman sehingga siswa lebih terdorong untuk mengikuti kegiatan

pembelajaran secara aktif. Selain itu, peran guru dalam mengelola pembelajaran serta cara penyampaian materi yang digunakan juga turut memengaruhi tingkat keterlibatan siswa dalam belajar. Interaksi yang baik antara guru dan siswa dapat membantu menumbuhkan minat serta semangat belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar pada dasarnya berkembang melalui hubungan antara kondisi pribadi siswa dengan dukungan lingkungan belajar yang mereka peroleh (Yogi Fernando et al., 2024).

Pandangan tersebut sejalan dengan (Kusniawati & Subayani, 2023) yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh sejumlah komponen yang saling berkaitan. Kebutuhan dan dorongan untuk belajar menjadi dasar munculnya motivasi, sementara harapan dan cita-cita masa depan berperan sebagai pengarah jangka panjang yang memberikan makna pada aktivitas belajar. Ketika siswa memiliki aspirasi yang jelas, belajar tidak lagi dipandang sebagai kewajiban semata, melainkan sebagai upaya untuk mencapai tujuan hidup yang lebih luas. Selain itu, penghargaan dalam belajar baik dalam bentuk nilai, pengakuan, maupun apresiasi sosial dapat memperkuat usaha siswa. Lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan pembelajaran yang menarik juga menjadi faktor situasional yang meningkatkan keterlibatan dan intensitas usaha siswa. Dengan demikian, motivasi lahir dari perpaduan antara dorongan internal dan dukungan lingkungan yang memadai.

Faktor eksternal yang lebih spesifik, yakni manajemen media pembelajaran. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan media yang dirancang secara tepat, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat mendukung partisipasi aktif, menumbuhkan antusiasme, serta memperkuat ketekunan dalam menyelesaikan tugas. Media pembelajaran yang relevan dan kontekstual mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan merasa tertarik untuk terlibat. Temuan ini mempertegas bahwa kualitas desain dan pengelolaan pembelajaran memiliki dampak nyata pada kondisi motivasional siswa (Husna & Supriyadi, 2023).

2.1.4. Persepsi Siswa

2.1.4.1. Pengertian Persepsi

Istilah persepsi pada dasarnya banyak digunakan dalam kajian psikologi untuk menjelaskan bagaimana individu memahami dan memberi makna pada lingkungan di sekitarnya. Persepsi dapat dipahami sebagai suatu proses mental yang melibatkan kegiatan menginterpretasikan, mengorganisasi, serta memberikan arti pada berbagai stimulus yang diterima. Proses ini tidak terjadi secara spontan, melainkan dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, serta hasil belajar yang dimiliki oleh individu (Nisa et al., 2023).

Persepsi juga dapat dilihat sebagai bentuk pengalaman seseorang pada objek, peristiwa, maupun hubungan tertentu yang diperoleh melalui proses penafsiran dan penyimpulan informasi. Artinya, apa yang dipahami seseorang tidak hanya berasal dari apa yang dilihat atau didengar, tetapi juga dari bagaimana individu tersebut mengolah dan menafsirkan informasi tersebut (Madura, n.d.).

Persepsi juga berkaitan erat dengan masuknya informasi ke dalam otak manusia melalui alat indera. Melalui proses ini, individu secara terus-menerus berinteraksi dengan lingkungannya. Informasi yang diterima oleh indera kemudian diproses lebih lanjut di dalam otak sehingga menghasilkan pemahaman tertentu. Proses ini menunjukkan bahwa persepsi menjadi jembatan penting antara individu dengan lingkungan sekitarnya.

Lebih lanjut, persepsi berlangsung ketika individu menerima rangsangan dari lingkungan melalui berbagai indera, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa. Rangsangan tersebut kemudian diolah melalui proses kognitif hingga akhirnya disadari dan dipahami. Hasil dari proses tersebut akan membentuk suatu pemaknaan tertentu dalam diri individu, yang pada akhirnya dapat memengaruhi sikap, respons, dan perilaku pada objek atau situasi yang dihadapi (Nisa et al., 2023).

Secara umum, persepsi dapat diartikan sebagai proses yang melibatkan penerimaan, pemilihan, pengorganisasian, dan penafsiran informasi indrawi sehingga individu mampu memahami dan memberi makna pada lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, persepsi tidak hanya berkaitan dengan apa yang diterima oleh indera, tetapi juga dengan bagaimana individu mengolah informasi tersebut menjadi suatu pemahaman yang bermakna (Li & Persepsi, n.d.).

Persepsi memiliki peran yang sangat penting karena berkaitan dengan bagaimana siswa memahami dan menilai pengalaman belajar yang mereka alami. Persepsi siswa pada pembelajaran dapat terbentuk dari interaksi langsung dengan guru, materi, maupun media yang digunakan. Persepsi yang positif biasanya akan

mendorong siswa untuk lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, sedangkan persepsi yang kurang baik dapat menghambat keterlibatan siswa dalam proses belajar (Kadang, 2025).

2.1.4.2. Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Persepsi siswa pada suatu objek atau pengalaman belajar tidak terbentuk secara sederhana, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan. Proses persepsi sebagai kegiatan memberi makna pada stimulus sangat dipengaruhi oleh kondisi yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan di sekitarnya. Kedua aspek ini bekerja secara bersamaan dalam membentuk cara siswa memahami dan menilai pengalaman yang mereka alami (Korompot et al., 2020).

Dari sisi internal, persepsi dipengaruhi oleh berbagai kondisi psikologis yang dimiliki siswa, seperti pengetahuan, pengalaman, perhatian, motivasi, kebutuhan, dan minat belajar. Pengetahuan serta pengalaman sebelumnya berperan penting dalam membantu siswa menafsirkan informasi yang diterima. Siswa yang telah memiliki pengalaman belajar yang relevan cenderung lebih mudah memahami materi dan memberikan makna yang lebih tepat pada apa yang dipelajarinya. Selain itu, minat dan perhatian juga menentukan seberapa besar keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki ketertarikan tinggi biasanya akan lebih fokus dan cenderung membentuk persepsi yang positif pada proses belajar (Nanda & Handayani, 2025).

Di sisi lain, faktor eksternal juga memiliki dampak yang tidak kalah penting dalam membentuk persepsi siswa. Faktor ini berkaitan dengan lingkungan tempat siswa berinteraksi, baik di keluarga, sekolah, maupun lingkungan sosial. Dalam konteks pembelajaran, hal-hal seperti metode mengajar guru, penggunaan media pembelajaran, serta suasana kelas sangat berperan dalam memengaruhi cara pandang siswa. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, seperti penggunaan media diorama, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, sehingga mendorong terbentuknya persepsi yang lebih positif (Salsabilla et al., 2024).

Selain faktor internal dan eksternal, kondisi situasional juga turut memengaruhi proses persepsi. Situasi yang terjadi saat pembelajaran berlangsung, seperti kondisi kelas, waktu belajar, serta interaksi antara guru dan siswa, dapat memengaruhi bagaimana siswa menerima dan menginterpretasikan informasi. Lingkungan belajar yang kondusif akan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, sedangkan kondisi yang kurang mendukung dapat menghambat terbentuknya persepsi yang positif (Permana, 2024).

Dengan demikian, persepsi siswa merupakan hasil dari interaksi antara faktor internal, faktor eksternal, dan kondisi situasional yang saling berkaitan. Ketiga faktor tersebut bersama-sama memengaruhi bagaimana siswa memahami, menilai, dan merespons pengalaman belajar yang mereka alami.

2.1.4.3. Indikator Persepsi

Persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam pembelajaran dapat dilihat melalui beberapa indikator yang mencerminkan bagaimana siswa menanggapi dan menilai pengalaman belajarnya. Dalam penelitian ini, indikator persepsi siswa meliputi ketertarikan, kemudahan memahami materi, kejelasan materi, dan keterlibatan siswa (Riski & Susiyawati, 2023).

1. Ketertarikan

Ketertarikan menggambarkan sejauh mana media diorama mampu menarik perhatian siswa sekaligus menumbuhkan rasa senang selama proses pembelajaran berlangsung. (Intaniasari et al., 2022) menjelaskan aspek indikator awal yang cukup penting, karena ketika siswa merasa tertarik pada suatu media, mereka cenderung menunjukkan sikap yang lebih fokus, antusias, dan aktif dalam mengikuti kegiatan belajar. Media diorama yang disajikan dalam bentuk visual yang konkret dan menyerupai kondisi nyata dapat memberikan rangsangan yang kuat pada rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka terdorong untuk memperhatikan, mengamati, serta memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik.

Ketertarikan juga tidak terlepas dari respon emosional siswa pada pengalaman belajar yang mereka alami. Ketika siswa merasa senang dan nyaman saat menggunakan media diorama, mereka umumnya akan menunjukkan sikap yang lebih positif pada pembelajaran. Hal ini dapat terlihat dari meningkatnya semangat belajar, berkurangnya rasa bosan, serta kesiapan siswa dalam menerima materi yang diajarkan. Sebaliknya, apabila ketertarikan siswa rendah, maka

perhatian dan partisipasi mereka dalam pembelajaran cenderung menurun, sehingga proses belajar menjadi kurang optimal (Islam et al., 2024).

Munculnya ketertarikan siswa pada media diorama dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti tampilan media yang menarik, penggunaan warna yang variatif, bentuk yang unik, serta penyajian yang berbeda dari metode pembelajaran yang biasa mereka terima. Kondisi ini menjadikan media diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Angraini, 2025).

Dalam penelitian ini, indikator ketertarikan diukur melalui berbagai pernyataan yang berkaitan dengan perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama, tingkat kesenangan yang mereka rasakan, serta minat untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, tingkat ketertarikan siswa dapat memberikan gambaran awal mengenai bagaimana mereka memandang dan menilai penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran.

2. Kemudahan Memahami Materi

Kemudahan dalam memahami materi menunjukkan sejauh mana penggunaan media diorama dapat membantu siswa dalam menangkap dan mengerti konsep ekosistem yang dipelajari. Kehadiran media diorama yang menampilkan bentuk visual secara konkret memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan dengan penjelasan secara verbal semata. Melalui visualisasi tersebut, siswa tidak hanya membayangkan konsep yang bersifat abstrak, tetapi dapat

melihat representasi langsung yang menyerupai kondisi sebenarnya (Ilmiah et al., 2024).

Dengan adanya tampilan yang lebih konkret, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami hubungan antar komponen ekosistem, seperti keterkaitan antara makhluk hidup dan lingkungannya. Proses ini membantu siswa dalam menyusun pemahaman secara lebih sistematis, karena informasi yang diterima tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga didukung oleh gambaran visual yang jelas. Selain itu, penggunaan media diorama juga dapat mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap rumit atau sulit dibayangkan (Studi et al., 2024)

Kemudahan memahami materi juga berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengingat kembali apa yang telah dipelajari. Informasi yang disajikan melalui visual yang menarik dan nyata cenderung lebih mudah tersimpan dalam ingatan, sehingga siswa dapat mengingat serta menjelaskan kembali materi dengan lebih baik. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama tidak hanya membantu dalam proses pemahaman awal, tetapi juga berperan dalam memperkuat daya ingat siswa pada materi pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media diorama dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan mendalam, karena melibatkan pengalaman belajar yang bersifat visual, konkret, dan bermakna.

3. Kejelasan Materi

Kejelasan materi berkaitan dengan sejauh mana penggunaan media diorama mampu membantu penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih jelas, runtut, dan mudah dipahami oleh siswa. Media diorama menghadirkan visualisasi yang konkret dan terstruktur, sehingga materi yang disampaikan tidak hanya bersifat abstrak, tetapi dapat dilihat secara langsung dalam bentuk yang lebih nyata. Hal ini membantu siswa dalam memahami alur dan hubungan antar konsep secara lebih sistematis (Riski & Susiyawati, 2023).

Melalui penyajian yang lebih jelas, siswa dapat lebih mudah mengikuti penjelasan guru karena informasi yang diberikan didukung oleh tampilan visual yang memperjelas isi materi. Media diorama juga berperan dalam mengurangi kesalahpahaman yang mungkin terjadi ketika siswa hanya menerima penjelasan secara lisan. Dengan melihat secara langsung bentuk atau gambaran dari konsep yang dipelajari, siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membingungkan.

Selain itu, kejelasan materi juga dapat dilihat dari bagaimana siswa mampu menangkap inti pembelajaran serta menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya. Penyajian yang terstruktur melalui media diorama memungkinkan siswa untuk memahami materi secara lebih utuh, bukan hanya sebagian-sebagian. Hal ini menjadikan proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna bagi siswa (Trisnawaty et al., 2025)

Dalam penelitian ini, indikator kejelasan materi diukur melalui pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan tingkat kejelasan penjelasan guru saat menggunakan media diorama serta kemudahan siswa dalam memahami materi yang sebelumnya dirasakan sulit. Dengan demikian, indikator ini memberikan gambaran tentang sejauh mana media diorama mampu membantu memperjelas penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.

4. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan siswa mencerminkan tingkat partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan ini tidak hanya ditunjukkan melalui kehadiran fisik di dalam kelas, tetapi juga dari sejauh mana siswa ikut berperan dalam berbagai aktivitas pembelajaran. (Hurwanani et al., 2025) menjelaskan Penggunaan media diorama diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan tersebut, karena media ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata dan menarik, sehingga mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif.

Melalui penggunaan media diorama, siswa diberi kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengamati objek, mengajukan pertanyaan, menyampaikan pendapat, serta berdiskusi dengan teman maupun guru. Kegiatan-kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pihak yang aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Semakin tinggi tingkat keterlibatan siswa, maka semakin besar kemungkinan mereka untuk memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna (Abrori et al., 2025).

Keterlibatan siswa juga dapat dilihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap tahap pembelajaran, mulai dari kegiatan awal hingga penutup (No & Vi, 2025). Siswa yang aktif biasanya menunjukkan perhatian yang lebih baik, keberanian dalam mengemukakan pendapat, serta respons yang cepat pada arahan atau pertanyaan dari guru. Sebaliknya, keterlibatan yang rendah sering ditandai dengan sikap pasif, kurangnya interaksi, dan minimnya kontribusi dalam kegiatan belajar.

Dalam penelitian ini, keterlibatan siswa diukur melalui pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan aktivitas dan keaktifan siswa selama pembelajaran menggunakan media diorama, seperti keterlibatan dalam mengamati, bertanya, menjawab, serta berdiskusi. Dengan demikian, indikator ini dapat memberikan gambaran mengenai sejauh mana media diorama mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

2.2. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan media diorama memiliki kaitannya dengan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas V.

Penelitian yang dilakukan oleh (Gunawan, 2022) berfokus pada pengujian pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama pada motivasi belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Kajian tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran tematik, sehingga diperlukan inovasi media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, penelitian

menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen, yang memungkinkan peneliti membandingkan kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama dalam proses pembelajaran.

Penilaian motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen angket yang disusun berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar. Data yang diperoleh dari angket tersebut selanjutnya dianalisis secara statistik untuk mengetahui tingkat motivasi siswa sekaligus melihat perubahan yang terjadi setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Menurut (Yugakisha & Jayanta, 2021), penggunaan instrumen penilaian motivasi yang disusun secara sistematis dapat membantu peneliti memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai kondisi motivasi belajar siswa. Melalui hasil pengukuran tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi adanya peningkatan motivasi setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu. Peningkatan ini dapat terlihat dari perubahan sikap dan perilaku siswa selama proses belajar berlangsung, seperti meningkatnya perhatian pada materi, keterlibatan yang lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme dan minat yang lebih besar pada materi yang dipelajari.

Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu membangkitkan dorongan belajar siswa. Visualisasi tiga dimensi yang konkret membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat abstrak. Dengan demikian, hasil penelitian (Gunawan, 2022) memberikan bukti empiris bahwa penerapan

media diorama bersifat positif pada motivasi belajar siswa kelas V, serta memperkuat argumentasi bahwa inovasi media pembelajaran dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas proses belajar di Sekolah Dasar.

Penggunaan media diorama dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa kelas V, khususnya dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Penelitian tersebut menggunakan desain quasi eksperimen untuk membandingkan tingkat motivasi belajar antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media diorama dan siswa yang belajar melalui pendekatan konvensional (Yogi Fernando et al., 2024).

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang menampilkan visual tiga dimensi dapat memberikan dampak positif pada peningkatan motivasi belajar siswa. Media yang menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan lebih mudah. Melalui tampilan visual yang bersifat tiga dimensi, siswa tidak hanya memperoleh penjelasan secara lisan dari guru, tetapi juga dapat mengamati secara langsung bentuk atau gambaran dari materi yang dipelajari. Keadaan ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa, sehingga mampu menumbuhkan dorongan yang lebih besar untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Delvya et al., 2026) yang menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran visual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena mampu menarik perhatian, membantu siswa lebih fokus, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Sementara itu, penelitian (Bali & Zahroh, 2023) menunjukkan bahwa implementasi media diorama mampu meningkatkan kreativitas siswa melalui pembelajaran yang lebih konkret dan menarik. Meskipun variabel yang diteliti bukan motivasi secara langsung, hasil penelitian ini tetap relevan karena menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan yang tinggi tersebut secara teoritis berkaitan erat dengan aspek motivasional.

2.3. Kerangka Pikir

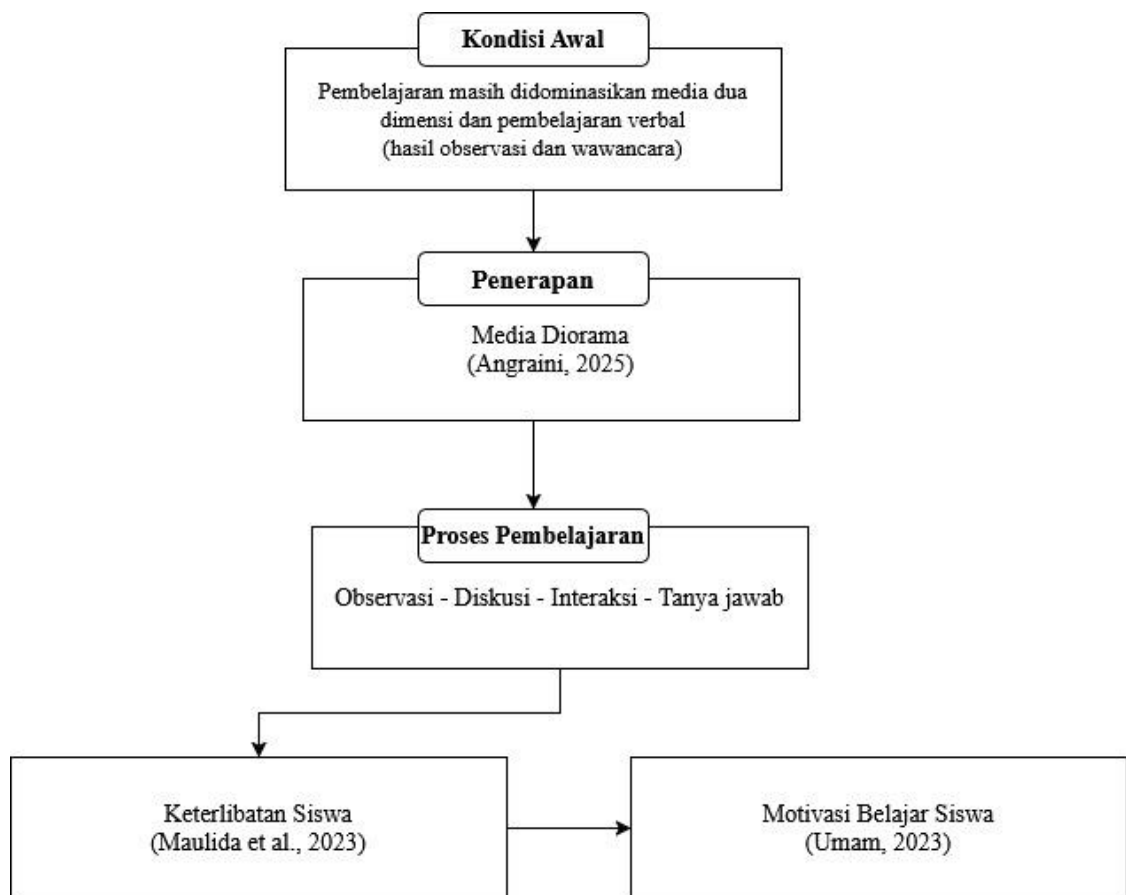
Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan seperti observasi dan eksplorasi dalam memahami fenomena yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pada materi ekosistem, siswa diharapkan tidak hanya mengetahui konsep dasar, tetapi juga mampu memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik, rantai makanan, serta keseimbangan lingkungan. Oleh karena itu, penyajian materi perlu dilakukan secara jelas dan konkret agar siswa dapat memahami keterkaitan antar komponen ekosistem secara lebih menyeluruh (Zulaika et al., 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V SD Muhammadiyah Aimas, proses pembelajaran IPAS pada materi ekosistem masih didominasi oleh penggunaan media gambar disertai penjelasan secara verbal. Meskipun media tersebut membantu penyampaian materi, keterlibatan siswa dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal sehingga motivasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan mampu melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar (Fahrudin & Ulfah, 2023).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media diorama, yaitu media visual tiga dimensi berbentuk miniatur yang mampu menggambarkan suatu lingkungan secara lebih nyata. Dalam pembelajaran ekosistem, penggunaan diorama dapat membantu siswa memahami hubungan antara komponen biotik dan abiotik secara lebih konkret sekaligus mendorong keterlibatan mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Nurmalia & Fitriyeni, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa penerapan media diorama dalam pembelajaran memiliki keterkaitan dengan motivasi belajar siswa. Semakin optimal penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem, maka kecenderungan motivasi belajar siswa juga semakin berkembang. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media diorama serta mengkaji kaitannya dengan motivasi belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Aimas. Model keterkaitan tersebut disajikan dalam bagan kerangka pikir berikut.



Gambar 2 1 Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

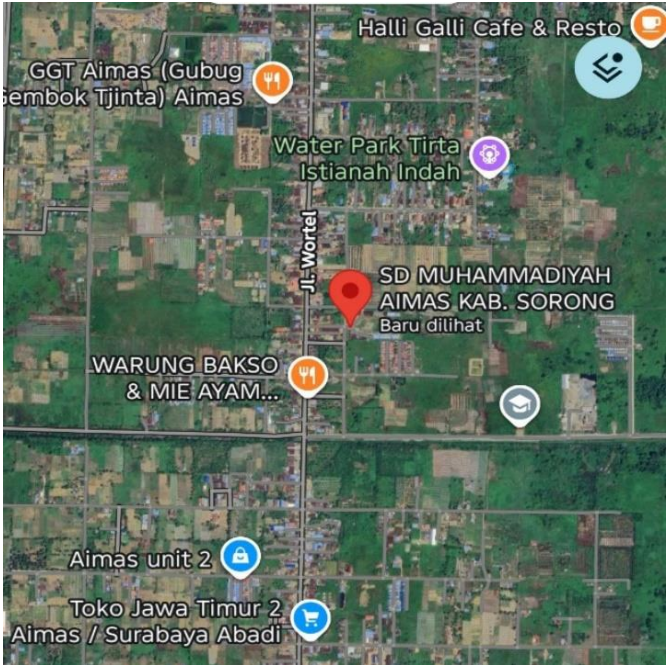
Penelitian ini merupakan penelitian terapan dengan pendekatan kualitatif dan jenis deskriptif. Penelitian terapan dipilih karena berfokus pada penerapan media diorama dalam situasi nyata untuk mengkaji permasalahan yang terjadi di lapangan, khususnya terkait motivasi belajar siswa.

Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami secara mendalam proses penerapan media diorama serta keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa. (Mayuni et al., 2024), penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama, menggunakan teknik pengumpulan data secara triangulasi, serta analisis yang bersifat induktif dan berfokus pada makna.

Sejalan dengan itu, (Ratnaningtyas et al., 2023) menyatakan bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan konteks yang terjadi di lapangan.

3.2. Waktu dan Tempat Penelitian

No	Aspek	Uraian
1	Waktu Penelitian	Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 18 – 30 Mei pada semester genap tahun ajaran 2025/2026
2	Tahapan Penelitian	Pelaksanaan penelitian meliputi: 1) Persiapan instrument 2) Penerapan media diorama dalam pembelajaran 3) Pengumpulan data (observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket) 4) Analisis data 5) Penyusunan laporan penelitian

No	Aspek	Uraian
3	Tempat Penelitian	Peta Lokasi Penelitian 
4	Alasan Memilih Lokasi	Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pembelajaran IPAS pada materi ekosistem masih didominasi media dua dimensi sehingga keterlibatan dan motivasi siswa belum optimal
5	Pertimbangan Akademik	Siswa kelas V berada pada tahap operasional konkret sehingga memerlukan media pembelajaran yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung
6	Kesesuaian Penelitian	Sekolah dinilai relevan untuk penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS guna mengkaji kaitannya dengan motivasi belajar siswa

Tabel 3 1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini meliputi siswa kelas V dan guru kelas V di SD Muhammadiyah Aimas. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive, yaitu berdasarkan pertimbangan bahwa siswa kelas V merupakan pihak yang secara langsung terlibat dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem yang menggunakan media diorama.

Guru kelas V juga dilibatkan sebagai subjek karena memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran serta dapat memberikan informasi yang relevan terkait penggunaan media diorama dan kondisi motivasi belajar siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Melalui kedua subjek tersebut, diharapkan diperoleh data yang mendalam mengenai proses penerapan media diorama serta keterkaitannya dengan motivasi belajar siswa di SD Muhammadiyah Aimas.

3.4. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini diarahkan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana persepsi siswa pada penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS pada materi ekosistem, serta bagaimana persepsi tersebut berkaitan dengan motivasi belajar siswa kelas V di SD Muhammadiyah Aimas.

Penelitian ini menitikberatkan pada tiga aspek utama, yaitu persepsi siswa pada penggunaan media diorama, motivasi belajar siswa, serta hubungan antara persepsi tersebut dengan motivasi belajar. Ketiga aspek ini dipilih untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai pengalaman belajar siswa ketika media diorama diterapkan dalam pembelajaran.

Aspek persepsi siswa, penelitian ini berupaya memahami bagaimana siswa memandang dan menilai penggunaan media diorama selama proses pembelajaran berlangsung. Persepsi ini dilihat dari beberapa indikator, seperti ketertarikan siswa pada media, kemudahan dalam memahami materi, kejelasan penyampaian konsep ekosistem, serta tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Persepsi tersebut terbentuk melalui pengalaman langsung siswa, baik saat mengamati media, berdiskusi, maupun berinteraksi dalam proses pembelajaran di kelas.

Aspek motivasi belajar, penelitian ini mengkaji bagaimana dorongan belajar siswa muncul dan berkembang selama mengikuti pembelajaran IPAS dengan bantuan media diorama. Motivasi ini dapat dikenali dari berbagai perilaku yang ditunjukkan siswa, seperti perhatian pada penjelasan materi, keaktifan dalam mengikuti kegiatan, rasa ingin tahu yang muncul, ketekunan dalam menyelesaikan tugas, serta partisipasi dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran lainnya.

Selanjutnya, penelitian ini juga berupaya melihat keterkaitan antara persepsi siswa dengan motivasi belajar mereka. Persepsi yang positif pada penggunaan media diorama diduga dapat meningkatnya motivasi belajar siswa. Hal ini dapat terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif, sikap yang lebih antusias, serta partisipasi yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memahami penerapan media diorama serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa. Dalam penelitian kualitatif, data dikumpulkan secara langsung di lapangan dengan menggunakan berbagai teknik yang saling melengkapi. Teknik pengumpulan data

dilakukan melalui wawancara, angket yang didukung oleh data observasi . Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk memperoleh informasi secara menyeluruh (Desvi Dahlia et al., 2025).

3.5.1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam dari subjek penelitian, yaitu siswa sebagai fokus utama serta guru sebagai informan pendukung. Teknik ini dilakukan melalui interaksi langsung dalam bentuk tanya jawab antara peneliti dengan narasumber, dengan tujuan menggali data mengenai persepsi siswa pada penerapan media diorama serta keterkaitannya dengan motivasi belajar. Melalui wawancara ini, diharapkan diperoleh informasi yang komprehensif terkait pengalaman, pandangan, dan tanggapan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media diorama (Nurrisa & Hermina, 2025).

Melalui wawancara, peneliti dapat mengungkap informasi yang tidak dapat diperoleh hanya melalui pengamatan, sehingga data yang dihasilkan menjadi lebih kaya dan komprehensif. Dengan demikian, wawancara berperan penting dalam melengkapi hasil observasi serta membantu peneliti memahami fenomena yang diteliti secara lebih mendalam (Aimah, 2023).

3.5.2. Angket (Kuesioner)

Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai instrumen utama untuk memperoleh gambaran umum mengenai motivasi belajar siswa setelah penerapan media diorama dalam pembelajaran. Data hasil angket dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai tingkat motivasi belajar siswa berdasarkan

indikator yang telah ditetapkan. Menurut (Mayuni et al., 2024), penggunaan angket dalam penelitian kualitatif dapat membantu peneliti memperoleh data yang lebih sistematis dan mendukung temuan yang diperoleh melalui wawancara. Sementara itu, observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat temuan penelitian.

3.5.3. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada objek atau peristiwa yang diteliti. Data yang diperoleh melalui observasi bersifat faktual karena menggambarkan kondisi yang terjadi di lapangan. Dalam penelitian ini, observasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil wawancara dan angket terkait persepsi siswa pada penerapan media diorama serta motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran (Rahayu et al., 2025).

Observasi dalam penelitian ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data pendukung untuk memperkuat temuan yang diperoleh melalui wawancara dan angket. Melalui observasi, peneliti dapat mengamati secara langsung pelaksanaan pembelajaran menggunakan media diorama serta respons siswa selama mengikuti kegiatan belajar. Data hasil observasi digunakan untuk memberikan gambaran mengenai keterlibatan, perhatian, dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Firdaus et al., 2023).

Pengamatan yang dilakukan tidak hanya berfokus pada aktivitas guru, tetapi juga pada respon dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Dengan observasi, peneliti dapat memahami situasi kelas secara lebih menyeluruh,

termasuk interaksi antara guru dan siswa serta bagaimana siswa merespons penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam pendekatan kualitatif berfungsi sebagai alat untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam menjawab fokus penelitian. Peneliti berperan sebagai instrumen utama yang terlibat langsung dalam proses pengumpulan data di lapangan.

Peneliti bertindak sebagai human instrument yang secara langsung berinteraksi dengan subjek penelitian untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu, peneliti perlu memiliki kemampuan dalam memahami situasi, berkomunikasi, serta menafsirkan data yang diperoleh (Mauizdati et al., 2024).

Selain itu, digunakan pula instrumen pendukung berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, angket, dan dokumentasi. Pedoman observasi dan wawancara berfungsi sebagai panduan agar data yang diperoleh tetap sesuai dengan tujuan penelitian, sedangkan angket dan dokumentasi digunakan sebagai pelengkap untuk memperkuat data yang telah dikumpulkan.

3.7. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan untuk mengolah dan menafsirkan data hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi guna memahami penerapan media diorama serta kaitannya dengan motivasi belajar siswa. (Mayuni et al., 2024), analisis data kualitatif berlangsung secara interaktif hingga data mencapai kejenuhan, melalui tiga tahap utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

3.7.1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan tahap awal dalam proses analisis data kualitatif yang bertujuan untuk menata data agar lebih terarah. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pemilihan dan pemusatan perhatian pada data yang diperoleh dari lapangan, sehingga data yang digunakan benar-benar berkaitan dengan fokus penelitian.

Reduksi data dilakukan dengan memilah informasi yang relevan dengan penerapan media diorama dan motivasi belajar siswa. Data yang diperoleh dari berbagai teknik pengumpulan seperti observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi tidak semuanya digunakan, melainkan diseleksi sesuai kebutuhan penelitian.

Melalui proses reduksi, data yang awalnya kompleks dan beragam disederhanakan menjadi lebih terstruktur. Informasi yang tidak relevan akan disisihkan, sedangkan data yang penting dikelompokkan dan disusun secara sistematis. Hal ini bertujuan agar peneliti lebih mudah dalam memahami data serta melanjutkan ke tahap analisis berikutnya.

Reduksi data merupakan proses pemilihan, penyederhanaan, dan pemfokusan data agar lebih terarah. Dengan demikian, tahap reduksi data membantu peneliti dalam menghasilkan data yang lebih jelas, terorganisir, dan sesuai dengan tujuan penelitian (Mayuni et al., 2024).

3.7.2. Penyajian Data

Penyajian data berperan sebagai tahap untuk menata hasil pengolahan data ke dalam bentuk yang lebih terstruktur. Data yang sebelumnya telah melalui proses reduksi kemudian disusun kembali agar lebih sistematis, sehingga memudahkan peneliti dalam memahami isi data secara menyeluruh.

Pada tahap ini, data tidak hanya disusun, tetapi juga ditampilkan dalam bentuk yang dapat membantu peneliti melihat keterkaitan antar informasi. Dalam penelitian ini, penyajian data dilakukan melalui uraian naratif yang dilengkapi dengan tabel serta deskripsi singkat, sehingga mampu memperjelas hasil penelitian mengenai penerapan media diorama dan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayuni et al., 2024) bahwa penyajian data bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam memahami dan menafsirkan data.

Dengan penyajian data yang tersusun secara baik, proses analisis menjadi lebih terarah dan membantu peneliti dalam menarik kesimpulan secara lebih tepat.

3.7.3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir dalam proses analisis data yang bertujuan untuk menemukan makna dari data yang telah dianalisis. Pada tahap ini, peneliti melakukan penafsiran pada data yang telah disajikan sehingga dapat diperoleh pemahaman yang jelas mengenai hasil penelitian yang dilakukan.

Kesimpulan yang dihasilkan tidak bersifat tetap, melainkan dapat berkembang seiring dengan berlangsungnya proses analisis. Oleh karena itu, peneliti melakukan peninjauan kembali pada data dengan membandingkan berbagai hasil yang diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan

dokumentasi. Langkah ini dilakukan agar kesimpulan yang dihasilkan benar-benar didukung oleh data yang valid dan dapat dipercaya. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mayuni et al., 2024) yang menyatakan bahwa penarikan kesimpulan dalam penelitian kualitatif dilakukan secara berkelanjutan dan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung.

3.8. Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar dapat dipercaya dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Untuk menguji kredibilitas data, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi.

Triangulasi dalam penelitian kualitatif merupakan proses pengecekan data melalui berbagai sumber dan cara untuk memperoleh data yang lebih akurat serta mampu menggambarkan fenomena secara lebih utuh. Hal ini sejalan dengan pendapat (Husnullail & Dkk, 2024) yang menyatakan bahwa triangulasi digunakan untuk menguji keabsahan data melalui perbandingan berbagai sumber dan teknik pengumpulan data.

3.8.1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari beberapa sumber yang berbeda guna memastikan kebenaran informasi. Dalam penelitian ini, data dihimpun dari guru dan siswa sebagai subjek utama. Perbandingan antar sumber tersebut bertujuan untuk melihat kesesuaian informasi sekaligus mengidentifikasi kemungkinan adanya perbedaan atau variasi data dari masing-masing sumber. Dengan cara ini, peneliti dapat memperoleh gambaran

yang lebih menyeluruh mengenai fenomena yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pandangan (Mekarisce, 2020) yang menyatakan bahwa triangulasi sumber digunakan untuk menguji keabsahan data melalui perbandingan berbagai sumber informasi.

Data yang terkumpul tidak langsung disimpulkan, melainkan terlebih dahulu dianalisis secara mendalam untuk menemukan pola, hubungan, dan makna yang relevan dengan fokus penelitian. Proses analisis dilakukan dengan menelaah serta membandingkan data dari setiap sumber secara berulang hingga diperoleh informasi yang konsisten. Melalui tahapan tersebut, data yang dihasilkan menjadi lebih akurat, mendalam, dan memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, sehingga mampu memperkuat hasil penelitian (Nurrisa & Hermina, 2025).

3.8.2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan dengan cara memeriksa data yang diperoleh dari sumber yang sama melalui penggunaan berbagai metode pengumpulan data. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Penerapan beberapa teknik tersebut bertujuan untuk memperoleh data yang lebih lengkap serta memberikan gambaran yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat (Mekarisce, 2020) yang menyatakan bahwa triangulasi teknik digunakan untuk menguji keabsahan data dengan memanfaatkan beragam metode pengumpulan data.

Apabila ditemukan perbedaan data dari masing-masing teknik, peneliti kemudian melakukan pengecekan ulang untuk memastikan kebenaran informasi

yang diperoleh. Proses ini dilakukan dengan membandingkan hasil dari setiap teknik secara cermat hingga diperoleh data yang konsisten. Melalui langkah tersebut, data yang dihasilkan menjadi lebih valid dan dapat dipercaya, sehingga mampu memperkuat temuan penelitian (Nurrisa & Hermina, 2025).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

4.1.1. Profil Sekolah

Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong yang beralamat di Jalan Wortel RT 002 RW 006 Kelurahan Malasom, Kecamatan Aimas, Kabupaten Sorong. Sekolah ini merupakan sekolah dasar swasta yang berada di bawah naungan yayasan dan memiliki lingkungan belajar yang kondusif untuk menunjang proses pembelajaran.

Adapun identitas sekolah adalah berikut:

Identitas Sekolah	Keterangan
Nama Sekolah	: SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong
NPSN	: 60401302
Status Sekolah	: Swasta
Bentuk Pendidikan	: Sekolah Dasar (SD)
Status Kepemilikan	: Yayasan
Alamat Sekolah	: Jl. Wortel RT 002 RW 006 Kel. Malasom Kec. Aimas Kabupaten Sorong
SK Pendirian Sekolah	: 066/KEP/III.O/F/2002
Tanggal SK Pendirian	: 2002-07-17

Identitas Sekolah		Keterangan
SK Izin Operasional		: 425.1/201
Tanggal Operasional	SK	: 2006-01-26

Tabel 4 1 Profil Sekolah

4.1.2. Visi dan Misi Sekolah

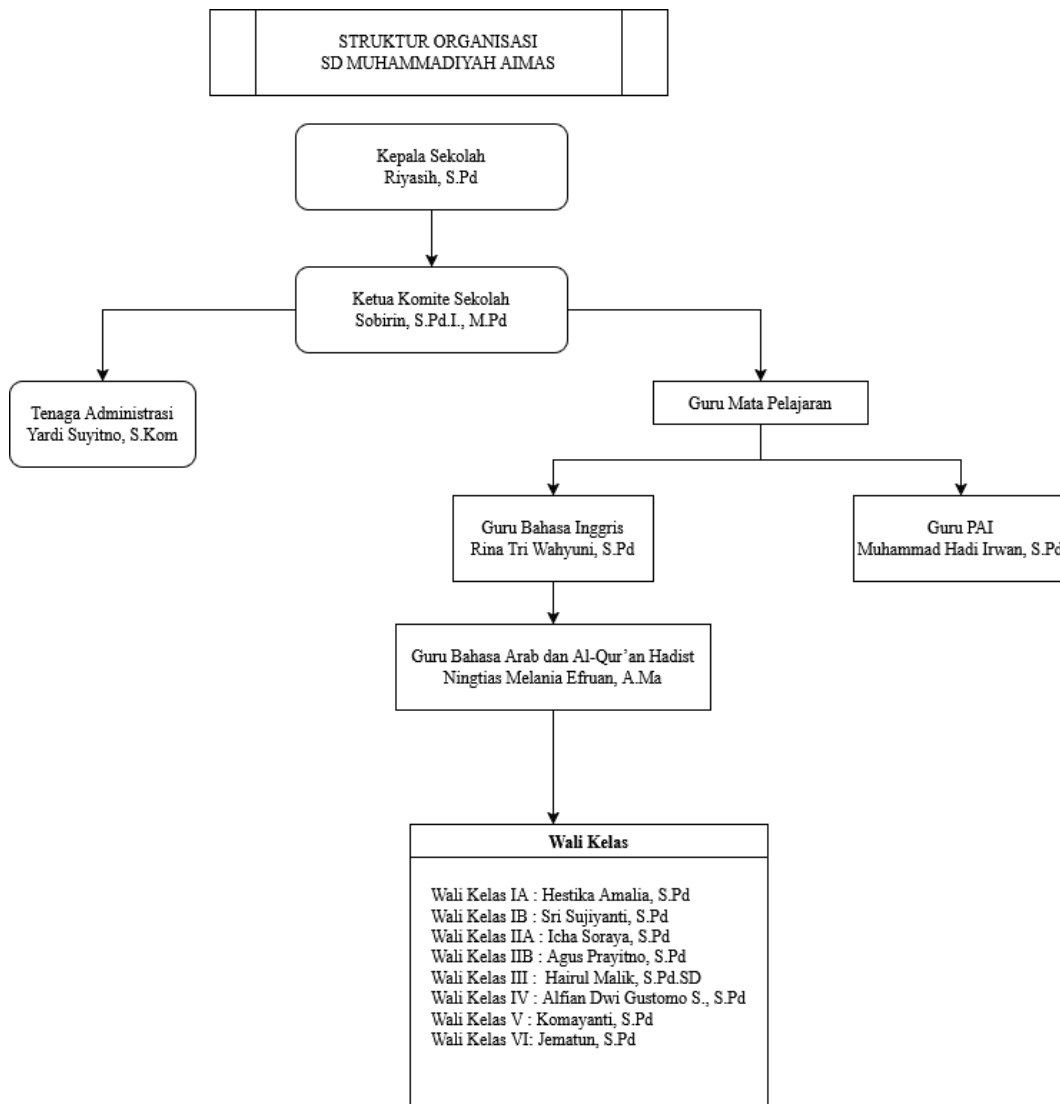
Visi:

“ Unggul Dalam Ilmu , Berwawasan Lingkungan Kompetitif dan Berakhlak Muliah”

Misi:

1. Memelihara kedisiplinan, mental, akhlak dan budi pekerti luhur dengan bernuansa islami.
2. Menciptakan dan memelihara lingkungan sekolah yang bersih, sehat dan nyaman.
3. Menjelaskan pembelajaran yang bertujuan pelestarian lingkungan, mencegah pencemaran dan kerusakan lingkungan.
4. Menumbuhkan sikap disiplin dan etika dalam kehidupan sosial di sekolah, di rumah dan masyarakat.
5. Mengimplementasikan ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun rumah.
6. Meningkatkan kegiatan ekstra kurikuler dalam langkah kaderisasi.

4.1.3. Struktur Organisasi Sekolah



Gambar 4 1 Struktur Organisasi Sekolah SD Muhammadiyah Aimas

4.1.4. Sarana dan Prasarana Sekolah

No	Nama Sarana dan Prasarana	Ada	Tidak Ada
1	Ruang kelas	✓	
2	Ruang guru	✓	
3	Ruang kepala sekolah	✓	
4	Perpustakaan	✓	
5	Toilet	✓	
6	Kamar Mandi	✓	
7	Lapangan	✓	
8	Papan tulis	✓	
9	Meja	✓	
10	Kursi	✓	
11	Proyektor/LCD	✓	
12	Aula	✓	
13	Koperasi sekolah	✓	
14	Tempat sampah	✓	
15	Laboratorium	-	✓
16	UKS	-	✓

Tabel 4 2 Sarana dan Prasarana

4.1.5. Kondisi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. Berdasarkan hasil observasi awal, dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang fokus dan kurang aktif saat kegiatan belajar berlangsung. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran diorama diterapkan untuk membantu meningkatkan motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

Lingkungan sekolah yang kondusif serta dukungan guru memberikan hal yang positif pada pelaksanaan penelitian. Selain itu, karakteristik siswa yang beragam menjadi pengalaman penting dalam penerapan media pembelajaran diorama pada proses pembelajaran di kelas.

4.1.6. Kendala Selama Proses Meneliti

Selama proses penelitian berlangsung, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peneliti di lapangan, antara lain sebagai berikut.

- 1 Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan dengan menyesuaikan jadwal kegiatan belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut membuat waktu yang tersedia untuk melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran angket menjadi terbatas. Oleh karena itu, peneliti perlu mengatur waktu seefektif mungkin agar seluruh tahapan pengumpulan data dapat terlaksana sesuai dengan rencana.

- 2 Kesulitan dalam mengondisikan siswa saat pengumpulan data

Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang aktif dan mudah teralihkan perhatiannya. Pada saat pengisian angket maupun pelaksanaan wawancara, beberapa siswa masih bercanda atau kurang fokus sehingga peneliti harus

memberikan arahan dan pendampingan secara berulang agar kegiatan dapat berjalan dengan tertib.

3 Siswa kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat

Tidak semua siswa mampu mengungkapkan pendapatnya dengan lancar. Beberapa siswa tampak malu dan memberikan jawaban yang singkat ketika diwawancarai. Untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam, peneliti berusaha menciptakan suasana yang nyaman, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, serta mengajukan pertanyaan lanjutan sesuai dengan jawaban yang diberikan siswa.

4 Pengalaman peneliti dalam melakukan wawancara masih terbatas

Wawancara dengan subjek penelitian anak usia sekolah dasar memerlukan pendekatan dan teknik bertanya yang berbeda. Peneliti perlu menyesuaikan cara berkomunikasi agar siswa merasa lebih rileks dan dapat memberikan jawaban yang sesuai dengan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.

5 Dokumentasi penelitian belum sepenuhnya optimal

Selama kegiatan berlangsung, peneliti harus membagi perhatian antara mendokumentasikan proses pembelajaran dan memastikan kegiatan pengumpulan data berjalan dengan baik. Akibatnya, tidak semua aktivitas dapat terdokumentasikan secara maksimal. Meskipun demikian, dokumentasi yang diperoleh tetap dapat digunakan sebagai data pendukung penelitian.

Secara keseluruhan, berbagai kendala tersebut tidak menghambat pelaksanaan penelitian. Dengan melakukan penyesuaian dan mencari solusi pada

setiap situasi yang dihadapi, seluruh rangkaian penelitian dapat diselesaikan sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.

4.1.7. Ketertarikan Siswa Pada Pembelajaran

Ketertarikan siswa pada pembelajaran merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS. Untuk memperoleh informasi terkait indikator tersebut, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa siswa kelas V SD Muhammadiyah Aimas setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa sebagian besar siswa memberikan tanggapan positif pada penggunaan media diorama. Menurut siswa, pembelajaran yang menggunakan media diorama terasa lebih menyenangkan, menarik, dan tidak membuat mereka cepat merasa bosan. Kehadiran miniatur hewan, tumbuhan, serta perpaduan warna yang terdapat pada media diorama mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran.

Adit mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama terasa lebih seru karena media tersebut menarik dan membantu dirinya memahami materi dengan lebih mudah. Ia juga mengaku senang melihat teman-temannya menggunakan media tersebut karena menurutnya diorama terlihat lucu dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu menumbuhkan ketertarikan siswa melalui pengalaman belajar yang berbeda dari biasanya.

Irul. Menurutnya, media diorama terlihat menarik karena memiliki banyak warna dan dilengkapi dengan berbagai miniatur hewan. Kondisi tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan mendorong siswa untuk lebih memperhatikan materi yang disampaikan guru. Irul juga merasakan bahwa suasana belajar menjadi lebih seru sehingga kegiatan pembelajaran tidak terasa membosankan.

Nisa menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama tetap terasa menyenangkan meskipun pada saat itu konsentrasinya kurang optimal karena sedang memikirkan kegiatan lain. Meskipun demikian, ia tetap menilai bahwa media diorama mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan membuat dirinya lebih bersemangat mengikuti pembelajaran.

Sultan juga memberikan tanggapan positif pada penggunaan media diorama. Menurutnya, media tersebut terlihat unik karena berbeda dengan media yang biasa digunakan di kelas. Pengalaman belajar menggunakan media yang belum pernah ditemui sebelumnya membuat Sultan merasa lebih tertarik dan menikmati proses pembelajaran. Keberadaan miniatur hewan dan tumbuhan pada media diorama turut menjadi daya tarik yang membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Aldi. Ia mengaku lebih senang mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media diorama dibandingkan pembelajaran seperti biasanya. Menurut Aldi, penggunaan media diorama membuat suasana belajar menjadi lebih seru dan tidak membosankan sehingga

dapat meningkatkan antusiasmenya dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, Aldi merasa bahwa materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami ketika dijelaskan dengan bantuan media diorama.

Berdasarkan berbagai tanggapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa memiliki persepsi yang positif pada penerapan media diorama ditinjau dari indikator ketertarikan pada pembelajaran. Media diorama mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik, penggunaan miniatur yang konkret, serta pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka terima. Kondisi tersebut membuat siswa lebih antusias, menikmati proses pembelajaran, serta menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi selama kegiatan belajar berlangsung.

4.1.8. Kemudahan Memahami Materi

Kemudahan memahami materi menjadi salah satu indikator yang digunakan untuk melihat persepsi siswa pada penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS. Data mengenai indikator ini diperoleh melalui wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas V SD Muhammadiyah Aimas setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa terbantu dalam memahami materi rantai makanan ketika guru menggunakan media diorama. Media yang dapat diamati secara langsung membuat siswa lebih mudah membayangkan hubungan antarkomponen dalam rantai makanan sehingga materi

yang dipelajari terasa lebih jelas dibandingkan saat pembelajaran hanya mengandalkan buku atau penjelasan lisan.

Adit mengaku berusaha memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung agar dapat mengikuti materi dengan baik. Menurutnya, keberadaan media diorama membuat apa yang dijelaskan guru menjadi lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat contoh secara nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai materi yang dipelajari.

Hal yang tidak jauh berbeda disampaikan oleh Irul. Ia merasa lebih mudah memahami materi rantai makanan melalui media diorama. Bahkan, Irul masih dapat mengingat beberapa komponen dalam rantai makanan, seperti produsen, konsumen, dan dekomposer. Baginya, media diorama membantu menjelaskan materi yang sebelumnya dianggap sulit sehingga menjadi lebih mudah dipahami dan diingat.

Nisa mengungkapkan bahwa media diorama memang membantunya memahami materi, tetapi ia belum dapat menangkap seluruh penjelasan dengan baik karena kurang berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fokus belajar siswa turut memengaruhi tingkat pemahaman yang diperoleh, meskipun media yang digunakan telah mendukung proses pembelajaran.

Pengalaman yang menarik juga disampaikan oleh Sultan. Pada awal kegiatan, ia merasa kesulitan ketika diminta menyusun urutan rantai makanan. Namun, setelah guru memberikan penjelasan kembali, kebingungan yang

dirasakannya mulai berkurang dan materi menjadi lebih mudah dipahami. Menurutnya, media diorama membantu memperjelas konsep-konsep yang sebelumnya terasa membingungkan karena siswa dapat melihat hubungan antarorganisme secara lebih nyata.

Aldi menilai bahwa penggunaan media diorama membuat materi rantai makanan lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran tanpa bantuan media. Walaupun masih mengalami kesulitan pada beberapa bagian tertentu, ia tetap merasakan bahwa penjelasan guru menjadi lebih jelas ketika didukung oleh media diorama. Keberadaan media tersebut membantunya mengikuti pembelajaran dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa siswa memiliki persepsi yang positif pada penggunaan media diorama ditinjau dari aspek kemudahan memahami materi. Media diorama tidak hanya membantu siswa memperoleh gambaran yang lebih konkret mengenai konsep rantai makanan, tetapi juga memudahkan mereka dalam mengingat komponen-komponen yang dipelajari.

4.1.9. Kejelasan Materi

Kejelasan materi merupakan salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS. Informasi mengenai indikator ini diperoleh melalui wawancara dengan beberapa siswa kelas V SD Muhammadiyah Aimas setelah kegiatan pembelajaran selesai dilaksanakan.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa pada umumnya menilai bahwa materi yang disampaikan guru menjadi lebih jelas ketika didukung oleh penggunaan

media diorama. Kehadiran media membantu guru memberikan penjelasan yang lebih konkret sehingga siswa lebih mudah mengikuti alur pembelajaran dan memahami konsep yang dipelajari.

Adit mengungkapkan bahwa ia dapat memahami materi dengan lebih baik ketika memperhatikan penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung. Menurutnya, penggunaan media diorama membuat dirinya lebih fokus karena apa yang dijelaskan guru dapat dilihat secara langsung melalui media yang digunakan. Hal tersebut membuat materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Irul juga menyampaikan bahwa penjelasan guru selama pembelajaran sudah jelas sehingga ia tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi rantai makanan. Baginya, penggunaan media diorama membantu memperjelas informasi yang disampaikan guru, sehingga konsep-konsep yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami.

Berbeda dengan Irul, Nisa mengaku bahwa penjelasan guru sebenarnya sudah disampaikan dengan baik dan mudah dimengerti. Namun, ia menyadari bahwa kurangnya perhatian saat pembelajaran membuat dirinya tidak dapat menangkap seluruh informasi secara optimal. Menurutnya, apabila siswa mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, materi yang dijelaskan guru dapat dipahami dengan lebih jelas.

Sultan juga memberikan tanggapan positif terkait kejelasan materi yang disampaikan guru. Ia merasa bahwa penjelasan yang diberikan sudah cukup jelas dan membantu dirinya memahami materi, termasuk ketika mengalami kesulitan pada awal pembelajaran. Dengan adanya penjelasan ulang dari guru yang didukung

media diorama, materi yang sebelumnya dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami.

Aldi berpendapat bahwa penjelasan guru terasa lebih mudah dipahami ketika menggunakan media diorama dibandingkan saat pembelajaran tanpa media. Menurutnya, media diorama membantu guru menjelaskan materi secara lebih nyata sehingga siswa tidak hanya membayangkan konsep yang dipelajari, tetapi juga dapat melihat contoh yang berkaitan dengan materi tersebut.

Dari berbagai tanggapan yang diberikan siswa, dapat diketahui bahwa penggunaan media diorama mendukung kejelasan penyampaian materi oleh guru. Media diorama membantu menghadirkan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa lebih mudah mengikuti penjelasan, memahami isi materi, serta mengurangi kebingungan selama proses pembelajaran berlangsung.

4.1.10. Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran

Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menjadi salah satu indikator yang digunakan untuk mengetahui persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS. Data mengenai indikator ini diperoleh melalui wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa kelas V SD Muhammadiyah Aimas setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan.

Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa penggunaan media diorama memberikan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Meskipun

tingkat keaktifan setiap siswa berbeda-beda, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi ketika pembelajaran menggunakan media diorama. Keterlibatan tersebut terlihat melalui keberanian bertanya, keikutsertaan dalam diskusi, perhatian pada pembelajaran, serta semangat dalam mengikuti berbagai kegiatan yang diberikan guru.

Adit mengaku bahwa dirinya menjadi lebih aktif selama pembelajaran berlangsung. Ia merasa lebih bersemangat untuk berdiskusi bersama teman-temannya karena pembelajaran menggunakan media diorama terasa seperti bermain. Keberadaan miniatur hewan pada media tersebut juga membuatnya lebih tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Irul menyampaikan bahwa dirinya tidak terlalu sering bertanya selama pembelajaran karena merasa telah memahami materi yang dijelaskan guru. Meskipun demikian, ia mengatakan akan tetap bertanya kepada guru atau teman apabila menemui kesulitan dalam memahami pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa tidak selalu ditunjukkan melalui banyaknya pertanyaan yang diajukan, tetapi juga melalui kesiapan siswa untuk mencari bantuan ketika mengalami hambatan belajar.

Nisa mengungkapkan bahwa dirinya belum terlibat secara optimal dalam pembelajaran karena pada saat kegiatan berlangsung ia lebih banyak menggambar. Namun, ia tetap mengikuti kegiatan yang diberikan guru, seperti ice breaking, dan merasa lebih bersemangat ketika pembelajaran menggunakan media diorama. Menurutnya, media tersebut membuat suasana belajar menjadi lebih

menyenangkan sehingga ia tetap tertarik mengikuti pembelajaran meskipun perhatiannya sempat teralihkan.

Sultan menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dibandingkan biasanya. Ia mengaku menjadi lebih berani untuk bertanya dan menyampaikan pendapat selama pembelajaran berlangsung. Menurut Sultan, media diorama membuat pembelajaran terasa lebih menarik sehingga mendorong dirinya untuk lebih terlibat dalam setiap kegiatan belajar. Selain itu, keberadaan dua guru yang mendampingi selama proses pembelajaran membuatnya merasa lebih percaya diri untuk bertanya ketika mengalami kesulitan.

Aldi juga mengakui bahwa dirinya belum terlalu aktif dalam kegiatan pembelajaran karena masih lebih sering bermain dengan teman-temannya. Meskipun demikian, ia tetap mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan merasa lebih semangat belajar ketika menggunakan media diorama. Menurutnya, media tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan.

Dari berbagai tanggapan yang diberikan siswa, dapat diketahui bahwa penerapan media diorama mampu mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keterlibatan tersebut tampak melalui meningkatnya semangat belajar, keberanian untuk bertanya, partisipasi dalam diskusi, serta kesediaan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Walaupun masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan keaktifan yang terbatas, media diorama tetap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong siswa untuk berpartisipasi sesuai dengan karakteristik masing-masing.

4.1.11. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil angket yang diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran IPAS materi ekosistem menggunakan media diorama, diperoleh gambaran mengenai motivasi belajar siswa kelas V. Angket tersebut diberikan kepada 21 siswa dan terdiri atas 10 butir pernyataan dengan empat alternatif jawaban, yaitu skor 4 (Sangat Sesuai), skor 3 (Sesuai), skor 2 (Kurang Sesuai), dan skor 1 (Sangat Tidak Sesuai). Data hasil angket dianalisis secara deskriptif untuk melihat kecenderungan motivasi belajar siswa melalui jawaban yang mereka berikan pada setiap pernyataan.

Pada pernyataan pertama yang berkaitan dengan usaha siswa dalam memahami materi IPAS agar memperoleh hasil belajar yang baik, sebagian besar siswa menunjukkan respons positif. Sebanyak 12 siswa memilih skor 4 dan 4 siswa memilih skor 3. Sementara itu, terdapat 5 siswa yang memberikan skor 2 dan tidak ada siswa yang memilih skor 1. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki kemauan yang cukup tinggi untuk memahami materi yang dipelajari serta berupaya mencapai hasil belajar yang optimal.

Pernyataan kedua menggambarkan sikap siswa ketika menghadapi kesulitan dalam belajar. Sebanyak 10 siswa memberikan skor 4, 8 siswa memilih skor 3, dan 3 siswa memilih skor 2. Tidak ditemukan siswa yang memberikan skor 1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tetap berusaha belajar meskipun menemui hambatan dalam memahami materi. Hal ini mencerminkan adanya kegigihan dan semangat untuk terus belajar.

Pada pernyataan ketiga mengenai kesediaan siswa untuk bertanya atau menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran, sebanyak 7 siswa memberikan skor 4, 10 siswa memilih skor 3, dan 4 siswa memilih skor 2. Tidak ada siswa yang memilih skor 1. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa cukup terdorong untuk terlibat dalam pembelajaran, walaupun tingkat keaktifan yang ditunjukkan setiap siswa tidak sama.

Pernyataan keempat berkaitan dengan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebanyak 11 siswa memberikan skor 4 dan 10 siswa memilih skor 3. Tidak terdapat siswa yang memilih skor 2 maupun skor 1. Temuan ini mengindikasikan bahwa seluruh siswa memiliki semangat yang baik dalam mengikuti pembelajaran dengan bantuan media diorama.

Pada pernyataan kelima tentang kesungguhan siswa dalam belajar demi mencapai tujuan yang diinginkan, sebanyak 11 siswa memberikan skor 4, 8 siswa memilih skor 3, dan 2 siswa memberikan skor 2. Tidak ada siswa yang memilih skor 1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menyadari pentingnya belajar secara sungguh-sungguh sebagai upaya untuk meraih harapan dan tujuan yang mereka miliki.

Pernyataan keenam berkaitan dengan pandangan siswa mengenai pentingnya belajar bagi masa depan mereka. Sebanyak 7 siswa memilih skor 4, 10 siswa memilih skor 3, dan 4 siswa memilih skor 2. Tidak ditemukan siswa yang memilih skor 1. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memiliki kesadaran bahwa belajar merupakan bekal penting untuk mencapai cita-cita di masa yang akan datang.

Pada pernyataan ketujuh tentang ketertarikan siswa pada pembelajaran menggunakan media diorama, sebanyak 9 siswa memberikan skor 4 dan 10 siswa memilih skor 3. Sementara itu, masing-masing 1 siswa memberikan skor 2 dan skor 1. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa tertarik pada pembelajaran yang menggunakan media diorama. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang menunjukkan tingkat ketertarikan yang lebih rendah dibandingkan teman-temannya.

Pernyataan kedelapan membahas perasaan senang siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Sebanyak 9 siswa memberikan skor 4, 10 siswa memilih skor 3, dan 2 siswa memilih skor 2. Tidak terdapat siswa yang memilih skor 1. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan lebih baik.

Pada pernyataan kesembilan mengenai perhatian siswa pada penjelasan guru selama pembelajaran berlangsung, sebanyak 10 siswa memberikan skor 4, 9 siswa memilih skor 3, sedangkan masing-masing 1 siswa memilih skor 2 dan skor 1. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan guru, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam menjaga fokus selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, pada pernyataan kesepuluh yang berkaitan dengan kenyamanan siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama, sebanyak 13 siswa memberikan skor 4, 7 siswa memilih skor 3, dan 1 siswa

memberikan skor 2. Tidak terdapat siswa yang memilih skor 1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung siswa untuk lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Secara umum, hasil angket memperlihatkan bahwa jawaban siswa lebih banyak berada pada skor 4 (Sangat Sesuai) dan skor 3 (Sesuai) pada hampir seluruh butir pernyataan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama. Motivasi tersebut tampak melalui adanya keinginan untuk memperoleh hasil belajar yang baik, semangat dan kegigihan dalam belajar, kesungguhan dalam mencapai tujuan, ketertarikan pada pembelajaran, kemampuan memusatkan perhatian pada penjelasan guru, serta munculnya rasa nyaman selama proses pembelajaran berlangsung.

4.1.12. Triangulasi Data

4.1.12.1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai sumber penelitian, yaitu hasil observasi, wawancara, dan angket. Perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kesesuaian data yang diperoleh sehingga dapat memperkuat temuan penelitian mengenai persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam kaitannya dengan motivasi belajar. Hasil triangulasi sumber disajikan pada Tabel 4.3 berikut.

Indikator	Hasil Triangulasi	Kesimpulan
Ketertarikan pada pembelajaran	Hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa media diorama menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	Data konsisten, menunjukkan persepsi positif siswa, ketertarikan pada pembelajaran.
Kemudahan memahami materi	Ketiga sumber data menunjukkan bahwa media diorama membantu siswa memahami konsep ekosistem dan rantai makanan dengan lebih mudah.	Data konsisten, menunjukkan persepsi positif siswa pada kemudahan memahami materi.
Kejelasan materi	Observasi dan wawancara menunjukkan bahwa media diorama membantu memperjelas materi yang disampaikan guru.	Data konsisten, menunjukkan persepsi positif siswa pada kejelasan materi.
Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama pembelajaran menggunakan media diorama.	Data konsisten, menunjukkan persepsi positif siswa pada keterlibatan dalam pembelajaran.
Motivasi belajar siswa	Hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan adanya	Persepsi positif siswa pada media diorama

Indikator	Hasil Triangulasi	Kesimpulan
	peningkatan perhatian, semangat, dan partisipasi siswa selama pembelajaran.	berkaitan dengan tingginya motivasi belajar siswa.

Tabel 4.3 Hasil Triangulasi Sumber

Berdasarkan hasil triangulasi sumber pada Tabel 4.3, data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan angket menunjukkan kecenderungan yang sama. Seluruh sumber data mengindikasikan bahwa siswa memiliki persepsi positif pada penggunaan media diorama aspek ketertarikan pada pembelajaran, kemudahan memahami materi, kejelasan materi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, hasil dari ketiga sumber data juga menunjukkan bahwa persepsi positif tersebut berkaitan dengan tingginya motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama.

4.1.12.2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji keabsahan data penelitian melalui beberapa teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Adapun hasil triangulasi teknik pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Indikator Persepsi	Observasi	Wawancara	Angket	Hasil Triangulasi
Ketertarikan pada Pembelajaran	Siswa lebih fokus, antusias, dan tertarik	Siswa menyatakan media diorama	Pada pernyataan ketujuh, 9	Ketiga teknik menunjukkan bahwa media

Indikator Persepsi	Observasi	Wawancara	Angket	Hasil Triangulasi
	mengikuti pembelajaran setelah penggunaan media diorama.	menarik, seru, unik, dan tidak membosankan.	siswa memberikan skor 4, 10 siswa skor 3, 1 siswa skor 2, dan 1 siswa skor 1. Pada pernyataan kedelapan, 9 siswa memberikan skor 4, 10 siswa skor 3, dan 2 siswa skor 2.	diorama meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran.
Kemudahan Memahami Materi	Siswa mampu memahami konsep rantai makanan dan menyusun rantai makanan	Siswa menyatakan materi lebih mudah dipahami dan	Pada pernyataan pertama, 12 siswa memberikan skor 4, 4 siswa skor 3,	Ketiga teknik menunjukkan bahwa media diorama membantu siswa memahami

Indikator Persepsi	Observasi	Wawancara	Angket	Hasil Triangulasi
	menggunakan media diorama.	diingat melalui media diorama.	dan 5 siswa skor 2. Pada pernyataan kedua, 10 siswa memberikan skor 4, 8 siswa skor 3, dan 3 siswa skor 2.	materi dengan lebih mudah.
Kejelasan Materi	Siswa lebih fokus pada penjelasan guru dan memahami hubungan antar komponen rantai makanan.	Siswa menyatakan penjelasan guru menjadi lebih jelas ketika didukung media diorama.	Pada pernyataan kesembilan, 10 siswa memberikan skor 4, 9 siswa skor 3, serta masing-masing 1 siswa memberikan skor 2 dan skor 1.	Ketiga teknik menunjukkan bahwa media diorama membantu memperjelas materi yang disampaikan guru.

Indikator Persepsi	Observasi	Wawancara	Angket	Hasil Triangulasi
Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	Siswa aktif memperhatikan, berdiskusi, dan mencoba media diorama secara langsung.	Siswa merasa lebih aktif, berani bertanya, dan lebih semangat mengikuti pembelajaran.	Pada pernyataan ketiga, 7 siswa memberikan skor 4, 10 siswa skor 3, dan 4 siswa skor 2. Pada pernyataan keempat, 11 siswa memberikan skor 4 dan 10 siswa skor 3.	Ketiga teknik menunjukkan bahwa media diorama meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tabel 4.4 Hasil Triangulasi Teknik

Berdasarkan Tabel 4.4, hasil triangulasi menunjukkan adanya kesesuaian temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Pada aspek ketertarikan pada pembelajaran, ketiga teknik pengumpulan data menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mampu menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Pada aspek kemudahan

memahami materi, siswa merasa lebih mudah memahami konsep rantai makanan karena materi disajikan secara konkret melalui media diorama.

Selanjutnya, pada aspek kejelasan materi, penggunaan media diorama membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa lebih mudah memahami hubungan antarkomponen dalam rantai makanan. Sementara itu, pada aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran, ketiga teknik menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, berani bertanya, berdiskusi, dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, hasil triangulasi menunjukkan bahwa data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket saling melengkapi serta menguatkan satu sama lain. Hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS materi ekosistem.

4.2. Pembahasan

4.2.1. Ketertarikan Siswa Pada Pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara, sebagian besar siswa menunjukkan ketertarikan yang positif pada pembelajaran menggunakan media diorama. Siswa menyatakan bahwa media diorama membuat pembelajaran terasa lebih seru, menarik, dan tidak membosankan. Ketertarikan tersebut muncul karena media diorama memiliki tampilan yang berwarna, menampilkan miniatur hewan, serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran yang biasanya mereka ikuti.

Temuan wawancara tersebut didukung oleh hasil observasi selama proses pembelajaran. Pada saat penggunaan media diorama, siswa terlihat lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, menunjukkan rasa ingin tahu pada media yang digunakan, serta antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Beberapa siswa juga tampak aktif mengamati komponen-komponen yang terdapat pada diorama dan memberikan respons ketika guru mengajukan pertanyaan.

Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa siswa cenderung memberikan respons positif pada penggunaan media diorama dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari dominannya pilihan skor 4 (Sangat Sesuai) dan skor 3 (Sesuai) pada pernyataan yang berkaitan dengan ketertarikan dan perasaan senang selama mengikuti pembelajaran. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media diorama mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat (Bali & Zahroh, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan minat siswa selama proses pembelajaran. Media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga mampu menarik perhatian siswa dan mengurangi kejenuhan selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media diorama memberikan kontribusi positif pada ketertarikan siswa dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem.

4.2.2. Kemudahan Memahami Materi

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih mudah memahami materi ekosistem, khususnya rantai makanan, setelah menggunakan media diorama. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa media diorama membantu mereka mengingat komponen rantai makanan seperti produsen, konsumen, dan dekomposer. Selain itu, siswa juga lebih mudah memahami hubungan antar komponen dalam suatu ekosistem karena dapat melihatnya secara langsung melalui media yang digunakan.

Hasil tersebut diperkuat oleh data observasi yang menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti penjelasan guru dengan baik serta dapat menyusun rantai makanan menggunakan media diorama. Meskipun terdapat beberapa siswa yang masih mengalami kesulitan pada awal pembelajaran, mereka mampu memahami materi setelah memperoleh penjelasan tambahan dari guru.

Dukungan lain juga terlihat dari hasil angket motivasi belajar yang menunjukkan adanya dorongan siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Hal ini tampak dari dominannya pilihan skor 4 (Sangat Sesuai) dan skor 3 (Sesuai) pada pernyataan yang berkaitan dengan usaha memahami materi dan kegigihan belajar ketika menghadapi kesulitan. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa memiliki kemauan untuk belajar dan tidak mudah menyerah dalam memahami materi yang diajarkan melalui media diorama.

Temuan penelitian (Hurwanani et al., 2025) menunjukkan bahwa media diorama berfungsi sebagai media konkret yang membantu siswa memahami konsep

yang bersifat abstrak. Melalui visualisasi yang ditampilkan, siswa dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan objek yang diamati secara langsung sehingga proses pemahaman menjadi lebih mudah. Oleh karena itu, penggunaan media diorama dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi ekosistem.

4.2.3. Kejelasan Materi

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa materi yang disampaikan guru menjadi lebih jelas ketika didukung oleh penggunaan media diorama. Siswa merasa lebih mudah mengikuti penjelasan karena media yang digunakan mampu memperlihatkan secara nyata hubungan antar komponen dalam rantai makanan.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih fokus saat guru menjelaskan materi menggunakan media diorama. Keberadaan media membantu mengarahkan perhatian siswa pada materi yang sedang dipelajari sehingga proses penyampaian informasi menjadi lebih efektif.

Temuan ini juga diperkuat oleh hasil angket motivasi belajar yang menunjukkan bahwa siswa memiliki keinginan untuk memahami materi dan mencapai hasil belajar yang baik. Dominannya pilihan skor 4 (Sangat Sesuai) dan skor 3 (Sesuai) pada pernyataan yang berkaitan dengan usaha belajar dan kesungguhan mencapai tujuan mengindikasikan adanya dorongan dalam diri siswa untuk meraih keberhasilan selama mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama.

Media diorama berperan sebagai alat bantu visual yang dapat memperjelas materi pembelajaran (Mayuni et al., 2024). Dengan adanya media yang konkret, siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga dapat mengamati representasi nyata dari konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, penggunaan media diorama membantu meningkatkan kejelasan materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa .

4.2.4. Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran

Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sebagian siswa mengaku menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih berani bertanya, dan lebih bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa siswa yang belum menunjukkan keaktifan secara optimal, mereka tetap terlibat dan menunjukkan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa aktif memperhatikan penjelasan guru, terlibat dalam diskusi kelompok, serta mencoba menggunakan media diorama secara langsung. Interaksi yang terjadi selama pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Hasil angket motivasi belajar juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama mampu menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari respons siswa pada pernyataan mengenai kenyamanan selama belajar menggunakan media diorama, di mana 13 siswa memberikan skor 4 (Sangat

Sesuai), 7 siswa memberikan skor 3 (Sesuai), dan 1 siswa memberikan skor 2 (Kurang Sesuai). Selain itu, pada pernyataan mengenai semangat mengikuti pembelajaran, 11 siswa memberikan skor 4 dan 10 siswa memberikan skor 3. Temuan tersebut menunjukkan bahwa suasana belajar yang tercipta melalui penggunaan media diorama dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat, nyaman, dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hal ini menunjukkan bahwa suasana pembelajaran yang didukung media diorama mampu menciptakan kondisi belajar yang mendorong keterlibatan siswa.

Keterlibatan siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Media diorama memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan objek pembelajaran sehingga mereka tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi juga sebagai peserta aktif dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, penggunaan media diorama terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem.

4.2.5. Motivasi Belajar Siswa Pada Penerapan Media Diorama

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar, siswa cenderung memberikan respons positif pada penerapan media diorama dalam pembelajaran. Dominannya pilihan skor 4 (Sangat Sesuai) dan skor 3 (Sesuai) pada hampir seluruh pernyataan menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Motivasi tersebut tampak melalui adanya keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal, kegigihan dalam menghadapi kesulitan, kesungguhan dalam belajar, ketertarikan

pada pembelajaran, perhatian pada penjelasan guru, serta rasa nyaman selama mengikuti kegiatan belajar.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih senang, lebih mudah memahami materi, serta lebih bersemangat mengikuti pembelajaran ketika menggunakan media diorama. Sementara itu, hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan perhatian, antusiasme, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa persepsi positif siswa pada penerapan media diorama berkaitan dengan tingginya motivasi belajar yang dimiliki siswa. Media diorama mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, membantu pemahaman materi, memperjelas konsep yang dipelajari, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem berkaitan dengan motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Aimas. Semakin positif persepsi siswa pada media diorama, semakin tinggi pula motivasi belajar yang ditunjukkan selama proses pembelajaran berlangsung.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai persepsi siswa pada penerapan media diorama dalam kaitannya dengan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS materi ekosistem di SD Muhammadiyah Aimas, dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama memberikan persepsi yang positif dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media diorama dianggap menarik, konkret, dan membantu siswa memahami materi ekosistem serta rantai makanan dengan lebih mudah. Penggunaan media diorama juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan mampu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung.

Penerapan media diorama berkaitan dengan motivasi belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari meningkatnya perhatian, keaktifan, antusiasme, dorongan belajar, serta terciptanya suasana belajar yang lebih kondusif. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, berani mencoba media secara langsung, serta lebih fokus dalam memahami materi pembelajaran. Hasil angket juga menunjukkan bahwa siswa cenderung memberikan respons positif pada penggunaan media diorama. Hal ini terlihat dari dominannya pilihan skor 4 (Sangat Sesuai) dan skor 3 (Sesuai) pada hampir seluruh butir pernyataan, yang mengindikasikan adanya keinginan untuk mencapai hasil belajar yang baik, kegigihan dalam menghadapi kesulitan, ketertarikan pada pembelajaran, perhatian pada penjelasan guru, serta rasa nyaman selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, dan angket, diketahui bahwa terdapat hubungan antara persepsi siswa pada penerapan media diorama dengan motivasi belajar siswa. Temuan tersebut didukung oleh hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan perhatian, antusiasme, serta keterlibatan siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama.

5.2. SARAN

5.2.1. Bagi Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media diorama sebagai alternatif media pembelajaran, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi konkret seperti ekosistem dan rantai makanan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, perhatian, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga diharapkan lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

5.2.2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif, berani bertanya, dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media diorama diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah serta meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada materi yang dipelajari. Selain itu, siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal untuk mendukung proses belajar di kelas.

5.2.3. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penerapan Kurikulum Merdeka pada jenjang Sekolah Dasar. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan sarana dan prasarana pembelajaran, pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada siswa.

5.2.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media diorama pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya juga dapat mengkaji pengaruh media diorama pada aspek lain seperti hasil belajar, kreativitas, maupun kemampuan berpikir kritis siswa sehingga dapat memperluas kajian mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. N., Dhae, V. A., Bhaya, M. C., & ... (2025). ... Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Variable* ..., 02(03), 731–738. <https://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/view/243%0Ahttps://variablejournal.my.id/index.php/VRJ/article/download/243/247>
- Abrori, F., Lutfiana, A. F., Islam, P. A., Ekonomi, P., Padang, U. N., Pendidikan, M., & Yogyakarta, U. N. (2025). *PENERAPAN PENDEKATAN JOYFULL LEARNING UNTUK*. 1, 31–37.
- Aimah, S. R. & S. (2023). Al-Amin : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 1(1), 19–29. <https://ejournal.stai-alkifayahriau.ac.id/index.php/alaman/article/view/231>
- Amalia, M. N., Suriansyah, A., & ... (2026). Implementasi Media Konkret Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmiah* ..., 02(04), 519–529. <https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/1346%0Ahttps://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/download/1346/1101>
- Amattulloh, P. N. U. R. (2024). *Puja nur amattulloh nim*. 20591138.
- Angraini, R. (2025). *Renti angraini nim*. 21591172.
- Anwar, N. (2025). Dinamika Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik Santri dalam Menghafal Kosakata Bahasa Arab (Mufradat): Studi Kasus di Pondok Pesantren Bustanul Ulum Mlokorejo Jember. *Al-Ahruf (Journal for Arabic and Linguistics Education)*, 2(02), 152–169. <https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/pba/article/view/2386>
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Dellya, Y., Pandia, B. R. S., & Al-jumroh, S. F. (2026). *Pengaruh Media POP-UP Book terhadap Motivasi Belajar di SD Muhammadiyah Aimas*. 8(1), 176–182.
- Desvi Dahlia, Silvia Wulandari, Haldian, & Irjus Indrawan. (2025). Teknik Pengumpulan Data Evaluasi Pendidikan. *Jotika Journal in Education*, 4(2), 63–69. <https://doi.org/10.56445/jje.v4i2.174>
- Devi Khoiriyah, E. D. S. (2024). 1, 2 1,2. 5(5), 3588–3602.
- Emilio. (2022). No Title 2005–2003, 8.5.2017, הכי קשה לראות את מה שבאמת לנגד העיניים. *הארץ*.
- 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. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- . Instrumen yang digunakan meliputi pedoman wawancara, angket motivasi belajar, lembar observasi, dan dokumentasi, I., Hidayati, R., Hamidah, R. S., Rianti, R., & Khotimah,

- R. C. K. (2023). Model-Model Pengumpulan Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 105–113.
- Gunawan, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 1 Siswa Kelas V Di SDN 1 Ampenan. *Universitas Muhammadiyah Mataram*.
- Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Surabaya, U. N. (2022). *PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG MATA PELAJARAN IPAS PADA KURIKULUM MERDEKA* Delina Andreani Ganes Gunansyah Abstrak. 1841–1854.
- Habbah, E. S. M., & Husna, E. N. (2024). Strategi Guru Dalam Pengelolaan Kelas Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Pedagogi*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.62872/vf2gr537>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hurwanani, D., Suwignyo Prayogo, M., Madani, M. R., Hamdani, D., Khasanah, D. A., Aini, A. N., Nuriyyah Ulfa, P., Almaliki, R., & Sholihah, R. (2025). Analisis Penerapan Media Diorama Struktur Tumbuhan Pada Pembelajaran IPAS Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(2023), 470–475.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora* (E-ISSN 2745-4584), 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Husnullail, M., & Dkk. (2024). Teknik Pemeriksaan Data Dalam Riset Ilmiah. *Genta Mulia*, 15(2), 70–78.
- Ii, B. A. B., & Persepsi, A. (n.d.). *No Title*. 16–41.
- Ilmiah, J., Dan, I. P. A., & Fisika, D. (2024). *J i i m*. 28–33.
- Inovasi, J., Pendidikan, P., & Vol, P. (2024). *Recolecta - 2020 - Unknown - 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1 2 3 1. 4(2)*, 361–366.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., & Purnomo, E. (2022). *Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar*. 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Islam, U., Imam, N., Padang, B., Barat, S., Junaidi, A. L., Islam, U., Imam, N., Padang, B., Barat, S., Ranjani, N., Islam, U., Imam, N., Padang, B., & Barat, S. (2024). *Menggali Potensi Dalam Proses Pembelajaran Strategi Afektif Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dan Kualitas Pembelajaran*. 2(3).
- Iswara, D., & Usman. (2025). Formatif : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Yayasan Salmiah Education Global International (YSEGI) Teori Konstruktivisme dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 1(Vol. 1 No. 02 (2025): Januari-Juni 2025), 1–9.
- Jannah, M., & Faelasup, F. (2025). Analisis Konseptual Desain Materi Pembelajaran : Prinsip , Karakteristik, dan Langkah-Langkahnya. *JUPERAN: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 04(02), 657–666.

- Kadang, E. (2025). *Persepsi Siswa Terhadap Peran Bimbingan Belajar Dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Sekolah (Studi Kualitatif pada Siswa Peserta Program Bimbel CERDAS).* 02, 10–19.
- Kartini, Sobar, A., & Karyaningtyas. (2024). Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam. *Thawalib | Jurnal Kependidikan Islam*, 4(1), 45–60. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v5i2.468>
- KementerianPUPR, Rakyat, K. P. U. dan P., Kementerian Kesehatan, Arquitectura, E. Y., Introducci, T. I., 赫晓霞, Iv, T., Teatinas, L. A. S., Conclusiones, T. V. I. I., Contemporáneo, P. D. E. U. S. O., Evaluaci, T. V, Ai, F., Jakubiec, J. A., Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20, Mu, A., Inan, T., Sierra Garriga, C., Library, P. Y., Hom, H., ... Waldenström, L. (2023). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における 健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(1), 1–19. <http://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.precamres.2014.12>
- Kirom, K., Khumasi, N., Fadhilah, N., Putri, S. M., Dwi, A., Hikmah, N., Nuraeni, E., & Winandika, G. (2025). Analisis Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Nahdlatul Ulama Al-Ghazali Cilacap , Lingkungan Sekolah terhadap jalannya proses pendidikan , baik secara langsung mau. *Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2, 307–321.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). *Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.* 1, 40–48.
- Kusmiati, E. E., Widartiningsih, W., Fauziati, E., & Muhibbin, M. (2024). Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 32–37. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v6i1.4471>
- Kusniawati, S., & Subayani, N. W. (2023). Pengembangan Media Diosidro (Diorama Siklus Hidrologi) pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 272 Wadeng. *Journal on Education*, 5(3), 10223–10237. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1917>
- Kusuma, J. W. (n.d.). *DIMENSI MEDIA*.
- Madura, U. T. (n.d.). *PERSEPSI MAHASISWA TERHADAP PELAYANAN PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA Fitri Jayanti, Nanda Tika Arista Universitas Trunojoyo Madura.* 205–223.
- Mauizdati, N., Ruwaida, H., & Mardiana. (2024). Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora Volume 3 Nomor 2 April (2024) 1164. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 1164–1175. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/998/904>
- Maulida, N., Asrin, & Sobri, M. (2023). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di SDN 35 Ampenan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3216–3225.
- Mayuni, S., Hendracipta, N., & Ahmad, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran

- Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik Di Sdn Pagintungan. *Jurnal Holistika*, 7(2), 147. <https://doi.org/10.24853/holistika.7.2.147-154>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT : Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151. <https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Muchammad Iqbal Chailani, Abdul Wahab Fahrub, F. F. F. (2025). Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan Integrasi Teori Motivasi dalam Pembelajaran PAI : Strategi Meningkatkan Ketertiban Belajar Peserta Didik Abad 21. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 26–37.
- Nanda, R. D., & Handayani, D. (2025). Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Kedisiplinan Peserta Didik. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 8(3), 1947–1956.
- Nisa, A. H., Hasna, H., Yarni, L., Islam, U., Sjech, N., & Djambek, M. D. (2023). *Persepsi Pendahuluan Metode*. 2(4), 213–226.
- No, V., & Vi, I. P. A. K. (2025). *AL-THIFL Antusiasme Belajar Siswa dengan Menggunakan Media AL-THIFL*. 5(1), 54–73.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110–5118. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1248>
- Nurhaswinda., & Parisu, C. Z. L. (2025). Jurnal Pendidikan Multidisiplin. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 50–58. <https://doi.org/10.54297/jpmd.v1i2.1246>
- Nurmalia, U., & Fitriyeni. (2025). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup Di Kelas III SDN 05 Perawang. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 445–452. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p445-452>
- Nurrisa, F., & Hermina, D. (2025). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian: Strategi, Tahapan, dan Analisis Data. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 2(3), 793–800.
- Nurtiansyah, R., & Wardhani, D. S. (2023). Pengembangan media pembelajaran diorama dengan menggunakan model project based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD materi ekosistem. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1047–1054. <https://doi.org/10.22460/collase.v6i6.17440>
- Pendidikan, J. M., & Sapitri, M. G. (2025). *Pengembangan Media Tiga Dimensi Diorama Dalam*. 13(02), 150–155.
- Permana, D. (2024). *Analisis Faktor Lingkungan Keluarga dalam Membentuk Kemandirian Belajar Siswa*. 11(3), 232–241.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Putra, R. D., Murtadho, M. A., Isnaini, M., & Afgani, M. W. (2025). Design Penelitian

- Kuantitatif: Pengertian dan Macam-macam Jenisnya. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 191–199. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.1805>
- Qadri, A. R. Al, Yoenanto, N. H., & N, N. A. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Diorama pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(10), 11324–11332. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i10.3796>
- Rahayu, C., Khairunnisa, & Hasanah, N. (2025). Komponen Biotik dan Abiotik. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(5), 103–112. <http://pustaka.pu.go.id/new/infrastruktur-bendungan-detail.asp?id=159>
- Rahmilawati, R., Yulia, H., Pasaribu, I. R., Turnip, Z. H., & Hilwa, A. A. (2025). Analisis Klasifikasi dan Pemilihan Strategi Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar. *Educational Journal*, 1(2), 228–237. <https://doi.org/10.63822/azcmg807>.
- Raskita Enjelika Manik, Delima Hot Marito Hasugian, Herda Sitanggang, & Helena Turnip. (2024). Konsep Dasar Motivasi Belajar. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 358–368. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.941>
- Ratnaningtyas, E. M., Ramli, Syafruddin, Saputra, E., Suliwati, D., Nugroho, B. T. A., Karimuddin, Aminy, M. H., Saputra, N., Khaidir, & Jahja, A. S. (2023). *Research Questions*.
- Rayandra, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, I. I. J. (2024). *No Title 濟無No Title No Title No Title*. 2, 306–312.
- Riski, F. A., & Susiyawati, E. (2023). *Jurnal Pendidikan MIPA*. 13(September), 638–643.
- Royannisa, F., & Rahmi, L. (2025). The Application of Diorama Media to Enhance Student Interest in Learning the Animal Life Cycle Topic in Grade III SDN 011 Parit Aman, Rokan Hilir. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2176–2185. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.723>
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabilla, I. S., Niswah, S., Irsyadullah, A., & Jaya, A. (2024). *Persepsi Guru dan Siswa terhadap Manajemen Akreditasi di Sekolah Indonesia . Sekolah dengan nilai akreditasi yang lebih tinggi cenderung mendapatkan meningkatkan kualitas akreditasi dan menerapkan langkah-langkah untuk di setiap daerah . tingkat sekolah menengah atas menyoroti beberapa aspek penting . Samila menemukan bahwa siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Lubuk sebagai indikator kualitas pendidikan dan fasilitas yang mereka terima . 4 Sementara itu , studi Trysia di sebuah sekolah di Depok , Jawa Barat , mengungkapkan bahwa komitmen guru terhadap akreditasi sekolah sangat dipengaruhi oleh persepsi mereka terhadap manfaat akreditasi dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan profesionalisme . 5 Kesimpulannya , penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa baik guru maupun*

siswa cenderung memiliki persepsi positif terhadap akreditasi sekolah , melihatnya sebagai faktor penting yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan , fasilitas , dan prestasi akademik siswa . Oleh karena itu , akreditasi sekolah. 10(2), 227–246.

- Shabrina, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Sidik, M. N. (2025). *Development of Enriched Media (Cultural Wealth Diorama) to Improve Student Learning Activities on Cultural Wealth Material in Grade IV of SDN 3 Babakan Pengembangan Media Dikaya (Diorama Kekayaan Budaya) untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Siswa pada Ma*. 6(3), 954–965. <http://journal.al-matani.com/index.php/jkip/index>
- Simatupang, J. K. N., & Tan, C. B. (2025). Motivasi dan Emosional Berperan Penting dalam Pembelajaran Pendidikan bagi Peserta Didik. *Jurnal Teologi Wesley*, 2(1).
- Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Bina, U., & Getsempena, B. (2024). *Program studi pendidikan guru sekolah dasar fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas bina bangsa getsempena 2024*.
- Trisnawaty, W., Rahma, A. L., Mutiara, P. B., Sidiq, B. I., Saputri, R., Ramadhani, N., Prihastiwi, S. N., Aisyiyah, S. R., Safitri, A., Pgsd, P. S., Tinggi, S., & Pendidikan, I. (2025). *ANALISIS PEMAHAMAN KONSEP SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN SAINTIFIK DI SD N BANJARSARI Pacitan , Indonesia Pendahuluan*. 7, 32–37.
- Umam, K. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar (Studi Multisitus di SD Plus Rahmat Kota Kediri dan SDN Banjaran 3 Kota Kediri)*. 1–264.
- Utami, D. S., Putri, S. A., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Pentingnya Motivasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2071–2082. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.557>
- Vidy, P., Silangen, A., Mamentu, M. D., & Dolonseda, H. P. (2025). Pengaruh Kesiapan Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 6(2), 137–146. <https://doi.org/10.30596/jppp.v6i2.26973>
- Windi Anisa, F., Ainun Fusilat, L., & Tiara Anggraini, I. (2020). Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 158–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Yang Gusti Feriyanti, Paramina Indra Yani, & Muhammad Arsyad. (2025). Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Mendorong Keaktifan Siswa Dalam Proses Belajar. *Ahsani Taqwim: Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(1), 159–178. <https://doi.org/10.63424/ahsanitaqwim.v2i1.202>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar

Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>

Yugakisha, M. S., & Jayanta, I. N. L. (2021). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 402. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.35918>

Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.

LAMPIRAN

		FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA, SOSIAL DAN OLAHIRAGA UNIVERSITAS PENDIDIKAN MUHAMMADIYAH SORONG	
---	---	--	---

Nomor : 108/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2026 Sorong, 05 Mei 2026
Lamp. : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada Yth.
Kepala SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong
Di_
Tempat

Assalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu, kiranya dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami:

Nama : Hajar Aswad
NIM : 148620622050
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : "Persepsi Siswa pada Penerapan Media Diorama dalam Kaitanya dengan Motivasi Belajar di SD Muhammadiyah Aimas".

Untuk melaksanakan Penelitian Skripsi di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Pelaksanaan penelitian direncanakan mulai tanggal 18 s.d 30 Mei 2026.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum warohmatullahi wabarokatuh.

Dekan,

Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.
NIDN. 1411129001

Tembusan disampaikan Kepada:
1. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
2. Dosen Pembimbing Skripsi;
3. Yang bersangkutan;

 Jin. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.
Email: fabio@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 853-7716-0908



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN SORONG
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR, MENENGAH DAN PENDIDIKAN NONFORMAL
SD MUHAMMADIYAH AIMAS KABUPATEN SORONG

Alamat : Jln. Wortel, Telp/Fax (0951) 3138 003, Malasom Aimas Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya 98444
E-mail : sdmuhammadiyahaimas@gmail.com

SURAT IZIN PENELITIAN

Nomor : 039/III.4.AU/F/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya, menerangkan bahwa :

Nama : HAJAR ASWAD
NIM : 148620622050
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong
Judul Penelitian : "Persepsi Siswa pada Penerapan Media Diorama dalam Kaitannya dengan Motivasi Belajar di SD Muhammadiyah Aimas"

Sesuai dengan surat masuk nomor : 108/I.3.AU/SPm/FABIO/B/2026 tanggal 05 Mei 2026. Dengan ini menyatakan bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian Skripsi di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong pada tanggal 18 Mei s.d. 30 Mei 2026.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Aimas, 22 Mei 2026


RIYASIH S.Pd.
NIP. 198111192011042001



LEMBAR VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :
 Nama : Dr. Mursalin, M.Pd.
 NIP/NIDN : 1409058901
 Jabatan Fungsional : Lektor
 Unit Kerja : Prodi PGSD
 Menyatakan dengan sesungguhnya telah melakukan validasi Instrumen/produk mahasiswa:
 Nama : Hajar Aswad
 NIM : 146620622050

Berupa :

- ☒ Media pembelajaran
- ☐ Modul atau bahan ajar
- ☐ Model Pembelajaran
- ☒ Instrumen penelitian
- ☐ Lain-lain :

Dengan judul :

Persepsi Siswa pada penerapan media drama dalam
kabarnya dengan motivasi belajar

Keputusan hasil validasi adalah : Sangat Baik/Baik/Cukup-Baik*

Demikianlah keterangan validitas ini dibuat sesuai dengan kaidah akademik dan keilmuan serta dapat di pertanggungjawabkan. Selanjutnya agar dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Mengetahui,
 Ketua Prodi PGSD,


Desti Rahayu, S. Pd., M. Pd.
 NIDN. 1405129101

Sorong, 30 April 2025
 Validator,


Dr. Mursalin, M.Pd.
 NIP/NIDN. 1409058901

Keterangan:

- 1) Beri tanda cek (v) pada kotak yang sesuai
- 2) Coret yang tidak perlu *



Jln. K.H. Ahmad Dahlan No. 1, Mariat Pantai, Aimas, Kabupaten Sorong, Papua Barat Daya.
 Email: pgsd@unimudasorong.ac.id | Phone: +62 822-3814-3866