

**PENGARUH MEDIA DIORAMA CERITA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI BACAAN SISWA KELAS 5 SD MUHAMMADIYAH 2
KOTA SORONG**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH:

AKILAH PUTRI FEBRIAN

148620622037

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGARUH MEDIA DIORAMA CERITA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI BACAAN SISWA KELAS 5 SD MUHAMMADIYAH 2
KOTA SORONG**

NAMA: AKILAH PUTRI FEBRIAN

NIM : 148620622037

Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing

Pada..... *Senin 22 Juni 2026*

Pembimbing I



Desti Rahayu, M.Pd.

.....

NIDN. 1405129101

Pembimbing II



Gika Apia, M.Pd.E

.....

NIDN. 1425049401

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH MEDIA DIORAMA CERITA TERHADAP KEMAMPUAN
MEMAHAMI BACAAN KELAS 5 SD MUHAMMADIYAH 2 KOTA
SORONG**

NAMA : AKILAH PUTRI FEBRIAN

NIM : 148620622037

skripsi ini telah disahkan oleh Dekan Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan
Olahraga Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong

Pada: 3 Agustus 2026

Dekan FABIO,


Dr. Roni Andri Pramita, M.Pd.

NIDN. 1411129001

Pada :

Tim Penguji Skripsi

1. Ketua Penguji

DR. Alman, M.Pd.

NIDN. 1425018701


(.....)

2. Penguji I

Adi Iwan Hermawan, M.Pd.

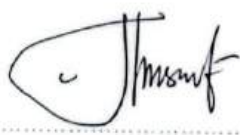
NIDN. 1458099801


(.....)

3. Penguji II

Desti Rahayu, M.Pd.

NIDN. 1405129101


(.....)

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di satu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacuh dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Sorong, 4 Agustus 2026



Akilah Putri Febrian

Nim. 14866220622037

MOTTO

"Ilmu adalah cahaya yang menerangi langkah, dan keberhasilanku tidak lepas dari doa tulus Bapak dan Almarhumah Ibu yang senantiasa mengiringi setiap perjalananku. Semoga Allah melimpahkan rahmat dan keberkahan atas keduanya."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberikan saya kekuatan, membekali saya dengan ilmu pengetahuan. Atas karunia dan kemudahan yang engkau berikan, akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam yang tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah SAW. Rasa syukur dan bahagia ini saya persembahkan kepada orang-orang yang saya cintai dan berarti dalam hidup saya yang menjadi penyemangat atas segala perjuangan selama ini sehingga menjadi alasan terkuat dalam proses penyelesaian tugas akhir ini:

1. Kedua Orang Tuaku: Ayahhanda La Irian dan (Almarhumah) Ibunda Waode Nuriani. Terima kasih atas doa tak putus, kasih sayang tanpa batas, ketabahan, serta pengorbanan jiwa dan raga yang telah kalian curahkan demi masa depan anakmu. Ayah, terima kasih masih setia mendampingi dan mendoakan hingga aku mampu menyelesaikan langkah ini. Ibu, meski raga telah tiada, doa dan nasihatmu tetap menjadi cahaya penuntun yang tak pernah padam di setiap langkahku. Karya ini adalah bukti kecil bakti dan wujud terima kasihku untuk kalian berdua. Beserta ketiga adik laki-laki saya yang selalu menemani saya dan memberikan nasehat kepada kakaknya ini.
2. Rashikah Sahabat terbaikku, yang selalu ada di saat susah maupun senang, duka maupun tawa. Terima kasih telah menjadi pendengar setia, tempat berbagi cerita, penyemangat di kala lelah, dan pendukung yang tak pernah goyah saat aku ragu. Kehadiranmu membuat perjalanan menuntut ilmu ini terasa lebih ringan dan berwarna. Semoga persahabatan ini abadi selamanya.
3. Ibu Desti Rahayu, M.Pd. dan Ibu Gika Apia, M.Pd.E. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II ku. Terima kasih atas kesabaran, waktu, bimbingan, arahan, serta ilmu yang luar biasa berharga telah Ibu berikan mulai dari penyusunan rencana hingga terselesaikannya skripsi ini. Masukan dan kritik membangun dari Ibu menjadi bekal berharga yang

membentuk pola pikir dan ketelitianku dalam berkarya. Semoga kebaikan dan ilmu Ibu senantiasa dibalas oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.

4. Dr. Rustamadji, M.Si. selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, yang telah membuka kesempatan bagi penulis untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi ini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar.
5. Ibu Endang Supriatin, S.Pd. Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Terima kasih banyak atas izin, dukungan, keramahan, serta kemudahan yang Ibu berikan selama proses penelitian berlangsung di lingkungan sekolah ini. Semoga SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong terus menjadi tempat lahirnya generasi cerdas dan berakhlak mulia.
6. Ibu Ardiana Nurdin, S.Pd. beserta seluruh Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong Terima kasih kepada Ibu wali kelas yang telah bersedia membantu dan membimbing pelaksanaan penelitian, serta untuk seluruh siswa kelas 5 yang antusias, kooperatif, dan bersedia meluangkan waktu menjadi bagian penting dalam penelitian ini. Tanpa kehadiran dan partisipasi kalian, karya ini tidak akan pernah terwujud sempurna.
7. Dan terakhir, kupersembahkan pula karya ini sebagai wujud perjuangan, kemajuan, dan harapan terbaik bagi diriku sendiri, semoga menjadi langkah awal untuk terus bermanfaat bagi sesama dan mengabdikan bagi dunia pendidikan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat rahmat, karunia, serta pertolongan-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong.

Dalam perjalanan menyelesaikan karya tulis ini, penulis mendapatkan banyak dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rasa hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Rustamadji, M.Si. selaku Rektor Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong, yang telah membuka kesempatan bagi penulis untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi ini, serta menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung kelancaran proses belajar mengajar.
2. Ibu Desti Rahayu, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan, mengoreksi, serta memberikan semangat kepada penulis di setiap tahap penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Gika Apia, M.Pd. E selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan pandangan mendalam, masukan yang membangun, dan arahan yang tepat sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini menjadi lebih terstruktur dan baik.
4. Orang tua tercinta dan tersayang, Bapak La Irian serta Almarhumah Ibu Waode Nuriani. Kepada Bapak, terima kasih atas segala pengorbanan, dukungan moril dan materiil, serta doa tulus yang tak pernah putus demi keberhasilan penulis. Kepada Almarhumah Ibu, terima kasih atas kasih sayang, nasihat, dan doa yang telah Ibu tanamkan selama ini; semoga amal dan jasa Ibu diterima di sisi Allah SWT dan ditempatkan di tempat yang paling mulia.
5. Kepada diriku sendiri. Terima kasih atas kerja keras, kesabaran, keberanian menghadapi segala tantangan, dan tidak mudah menyerah

meski banyak rintangan. Terima kasih telah terus melangkah maju dan berusaha memberikan yang terbaik hingga skripsi ini dapat rampung diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar karya ini menjadi lebih baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya di jenjang Sekolah Dasar.

Sorong,.....2026

Akilah Putri Febrian

Nim. 14866220622037

ABSTRAK

Akilah Putri Febrian / 148620622037 PENGARUH MEDIA DIORAMA CERITA TERHADAP KEMAMPUAN MEMAHAMI BACAAN SISWA KELAS 5 SD MUHAMMADIYAH 2 KOTA SORONG. Skripsi Fakultas Pendidikan Bahasa, Sosial, dan Olahraga. Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Masalah penelitian muncul karena hasil observasi awal menunjukkan siswa sulit menentukan ide pokok, mengidentifikasi unsur cerita, dan merangkum isi bacaan akibat pembelajaran yang masih konvensional serta materi teks yang bersifat abstrak. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pre-eksperimen bentuk one-group pretest-posttest. Populasi sekaligus sampel berjumlah 30 siswa yang diambil menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa tes tertulis 10 butir soal dan lembar observasi yang dinyatakan valid oleh dosen ahli serta reliabel tinggi dengan nilai Cronbach's Alpha pretest = 0,882 dan posttest = 0,913. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji-t berpasangan melalui IBM SPSS statistics. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 22,13 meningkat menjadi 29,07 pada posttest dengan selisih kenaikan 6,93 poin. Nilai signifikansi uji hipotesis sebesar $0,000 < 0,05$, yang membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan. Media diorama cerita mampu mengubah materi abstrak menjadi representasi visual tiga dimensi yang nyata, sehingga meningkatkan partisipasi, minat, dan kemampuan siswa memahami alur serta pesan cerita secara lebih mendalam.

Kata kunci: media diorama cerita; kemampuan memahami bacaan; siswa SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong

ABSTRACT

Akilah Putri Febrian / 148620622037 *The Influence of Story Diorama Media on the Reading Comprehension Skills of 5th-Grade Students at SD Muhammadiyah 2, Sorong City. Undergraduate Thesis, Faculty of Language, Social, and Sports Education. Muhammadiyah Education University (UNIMUDA) Sorong, 2026.*

This research aims to determine the effect of story diorama media on reading comprehension skills of fifth-grade students at SD Muhammadiyah 2 Sorong City. Preliminary observations revealed students experienced difficulties in identifying main ideas, story elements, and summarizing content due to conventional teaching methods and abstract reading materials. This study employed a quantitative approach with a pre-experimental one-group pretest-posttest design. The population and sample consisted of 30 students selected through total sampling. Data collection instruments included a 10-item written test and observation sheets, validated by experts and proven highly reliable with Cronbach's Alpha scores of 0.882 for pretest and 0.913 for posttest. Data analysis used descriptive statistics, Shapiro-Wilk normality test, and paired samples t-test with IBM SPSS Statistics. The results showed the mean score increased from 22.13 in pretest to 29.07 in posttest, an improvement of 6.93 points. The significance value obtained was $0.000 < 0.05$, confirming a positive and statistically significant effect. Story diorama media successfully transforms abstract texts into concrete three-dimensional representations, helping students visualize narratives, raise learning motivation, and improve their ability to follow storylines and draw accurate conclusions.

Keywords: story diorama media; reading comprehension skills of 5th grade Student; Muhammadiyah 2 elementary school, sorong city

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Definisi Operasional	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Teori.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran	8
2.2 Media Diorama	9
2.2.1 Pengertian Media Diorama.....	9
2.2.2 Manfaat Media Diorama Cerita	9
2.2.3 Tujuan Media Diorama Cerita	10
2.2.4 Bahan-Bahan Pembuatan Media Diorama Cerita	11
2.2.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama Cerita	12
2.2.6 Kelebihan Dan Kekurangan Media Diorama.....	13
2.2.7 Jenis-Jenis Media Diorama.....	14
2.2.8 Kemampuan Memahami Bacaan Siswa.....	14
2.2.9 Tahap-Tahapan Dalam Memahami Bacaan	15
2.2.10 Faktor-Faktor Penghambat Memahami Bacaan.....	16
2.2.11 Kaitan Media Diorama Cerita Dengan Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Kelas 5 SD.....	16
2.2.12 Indikator Kemampuan Memahami Bacaan.....	17
2.2.13 Penelitian Terdahulu	18
2.3 Kerangka berpikir.....	20
2.4 Hipotesis.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	22

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian.....	22
3.1.1 Jenis Penelitian	22
3.1.2 Desain Penelitian	22
3.2 Variabel Penelitian	23
3.3 Waktu dan Tempat Penelitian.....	23
3.4 Populasi dan Sample Penelitian.....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.6 Instrumen Penelitian	25
3.7 Teknik Analisi Data.....	27
3.7.1 Uji Validitas.....	27
3.7.2 Uji Reliabilitas	27
3.7.3 Uji Normalitas	28
3.7.4 Uji Hipotesis	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Hasil Penelitian	30
4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	30
4.1.2 Data Hasil Belajar Siswa	30
4.2.1 Uji Validitas dan Reliabilitas	34
4.2.1.1 Uji Validitas.....	34
4.2.1.2 Uji Reliabilitas	36
4.2.1.3 Uji Normalitas	37
4.2.1.5 Uji Hipotesis	39
4.3 Hasil Observasi	41
4.4 Pembahasan	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran.....	45
Daftar Pustaka.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1.2 Desain Penelitian.....	22
Tabel 3.4 sample penelitian.....	24
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	25
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Tertulis.....	26
Tabel 4.1 Hasil Data Tes pretest.....	31
Tabel 4.2 Hasil Data Tes Posttest.....	33
Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Pretest dan Posttest.....	37
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas.....	38
Tabel 4.5 Analisi Deskriptif.....	39
Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis.....	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.5 Media Diorama Cerita.....	13
---	-----------

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	55
Lampiran 2 LKPD.....	62
Lampiran 3 Lembar Validasi.....	64
Lampiran 4 Hasil Turnitin.....	72
Lampiran 5 Soal Pretest dan Posttest.....	73
Lampiran 6 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest.....	75
Lampiran 7 Nilai Pretest dan Posttest.....	76
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian.....	86
Lampiran 9 Surat Selesai Penelitian.....	87
Lampiran 10 Riwayat Hidup Penulis.....	88
Lampiran 11 Dokumentasi Pelaksanaan Pretest dan Posttest.....	89

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membangun landasan pengetahuan dan keterampilan siswa, salah satunya adalah kemampuan untuk memahami teks. Keterampilan ini tidak hanya sebatas pada membaca kata demi kata, tetapi juga mencakup kemampuan untuk menangkap makna, gagasan, dan pesan yang terdapat dalam bacaan. Berdasarkan Kurikulum Merdeka, literasi menjadi salah satu fokus utama dalam proses pembelajaran, karena hal ini menjadi kunci sukses siswa dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lainnya. Tanpa memiliki kemampuan memahami bacaan yang baik, siswa akan mengalami kesulitan dalam menyerap informasi, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan pengetahuan lebih lanjut. (menurut Putri, Fatin Adelya, *et al.* (2024) menekankan bahwa kemampuan memahami bacaan adalah fondasi penting yang perlu dimiliki oleh siswa sejak awal, karena hal ini berpengaruh pada pencapaian hasil belajar di berbagai bidang studi.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih terdapat banyak siswa kelas 5 SD yang mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Hal ini dapat diamati dari hasil tes pemahaman bacaan yang masih berada pada tingkat rendah, serta kesulitan siswa dalam menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan konten teks, menetapkan ide pokok, atau menceritakan kembali isi bacaan dengan kata-kata mereka sendiri. Beberapa penyebab dari masalah ini meliputi metode pengajaran yang masih tradisional, kurangnya variasi dalam media pembelajaran, serta teks yang seringkali bersifat abstrak dan sulit untuk dibayangkan oleh siswa. Paidi, A., & Rahmatiah, R. (2022). menambahkan bahwa minimnya penggunaan media yang menarik dan interaktif menyebabkan siswa kurang bersemangat untuk membaca dan memahami materi dengan baik. Siswa di kelas 5 SD berada dalam tahap perkembangan kognitif yang konkret operasional, di mana mereka masih membutuhkan benda-benda

nyata atau visual untuk memahami konsep yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik agar siswa dapat memvisualisasikan isi bacaan, sehingga pemahaman mereka menjadi lebih baik dan mendalam. Pemakaian media yang sesuai dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, memahami isi materi, dan memperbaiki keterampilan kognitif mereka, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional melalui kerja sama dalam aktivitas pembelajaran. (Zulfa, I. (2025) mengungkapkan bahwa media visual seperti diorama dapat menjembatani kesenjangan antara teks yang abstrak dan pemahaman yang konkret bagi siswa tingkat dasar.

Berdasarkan hasil observasi di SD muhammadiyah 2 kota sorong, ditemukan bahwa keterampilan memahami bacaan siswa kelas 5 masih belum mencapai tingkat yang baik. Beberapa tanda yang terlihat antara lain siswa mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok teks, mengenali elemen-elemen cerita seperti karakter, latar belakang, dan alur, serta merangkum isi bacaan dengan tepat. Selain itu, metode pembelajaran membaca yang diterapkan di kelas masih cenderung tradisional, yaitu mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk belajar membaca.

Salah satu alat pembelajaran yang dianggap berhasil dalam meningkatkan pemahaman membaca adalah diorama cerita. Diorama merupakan alat tiga dimensi yang menggambarkan suatu lokasi, kejadian, atau situasi dalam bentuk miniatur yang nyata dan konkret. Ketika diorama dihubungkan dengan cerita, alat ini akan memvisualisasikan adegan-adegan dari isi cerita yang dibaca oleh siswa, memungkinkan mereka untuk melihat secara langsung bagaimana alur, karakter, dan konteks yang tercantum dalam teks. (Hikam, M. N. (2024) menyatakan bahwa diorama mempunyai keunggulan dalam menyajikan informasi secara visual dan teratur, sehingga membantu siswa dalam mengikuti alur dan memahami konsep yang disampaikan.

Manfaat dari media diorama cerita di antaranya adalah dapat memberikan pengalaman belajar yang nyata dan visual, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan mengingat konten bacaan. Selain itu, alat ini juga bisa meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan diorama mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan pemahaman mereka serta mampu menggambarkan kejadian pada waktu dan tempat tertentu dengan jelas. Media ini juga membantu dalam pengembangan keterampilan visual, termasuk bagi siswa dengan kebutuhan khusus, menciptakan pendekatan pembelajaran yang inklusif dan mendukung bagi semua siswa di sekolah dasar. (Salsabilla, *et al.* (2026) menambahkan bahwa pemanfaatan media diorama dalam pengajaran dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menggembirakan.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Syahid dan rekan-rekan pada tahun 2022 berjudul "Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan". Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menunjukkan bahwa penggunaan media diorama lingkungan mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca nyaring para siswa, dari 50% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua. Penemuan ini menunjukkan bahwa media diorama dapat mendukung siswa dalam proses membaca, terutama dalam aspek kelancaran dan pengucapan. (Syahid, Sarah Nur Layyinna, *et al.* 2022)

Namun, ada perbedaan antara penelitian ini dengan yang sebelumnya. Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada kemampuan membaca nyaring, yang mengacu pada cara membaca dengan suara jelas, lancar, dan intonasi yang tepat. Sementara itu, studi ini akan lebih berfokus pada keterampilan memahami bacaan, yang berarti kemampuan untuk menangkap makna dan isi dari teks yang dibaca. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan diorama lingkungan sebagai media,

tetapi penelitian ini akan menggunakan diorama cerita yang lebih spesifik menampilkan adegan-adegan dari isi bacaan yang sedang dipelajari.

Di samping itu, penelitian ini akan dilangsungkan dalam konteks yang berbeda, yaitu dengan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 di Kota Sorong. Masih sedikit penelitian yang dilakukan di wilayah ini mengenai pengaruh media diorama cerita terhadap pemahaman bacaan. Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna mengisi kekurangan studi yang ada, sekaligus memberikan kontribusi untuk pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar, khususnya di Kota Sorong.

1.2 Rumusan Masalah

Adakah pengaruh penggunaan media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan serta penggunaan media dapat membantu meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong

1.4 Manfaat Penelitian

- Bagi Siswa Kelas 5: Membantu dalam memperlancar dan memperbaiki kemampuan untuk mengerti isi dari bacaan serta mendorong semangat belajar yang lebih besar.
- Bagi Guru Kelas: Menjadi sumber rujukan dan pilihan dalam penggunaan alat pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.
- Bagi Sekolah (SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong): Memberikan sumbangan yang baik dalam pengembangan alat pembelajaran untuk meningkatkan standar pendidikan di sekolah.

1.5 Definisi Operasional

1. Media Diorama cerita

Media diorama cerita adalah representasi tiga dimensi dari suatu pemandangan atau momen yang dibuat dalam skala lebih kecil, dengan tujuan untuk menggambarkan suatu kejadian atau situasi tertentu, agar dapat menunjukkan kegiatan yang mencerminkan kejadian asli.

2. Kemampuan memahami bacaan siswa

Kemampuan memahami bacaan yang dimiliki oleh siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong diukur melalui nilai tes memahami bacaan (pretest dan posttest) yang telah diberikan. Kemampuan siswa dalam memahami bacaan sangat berdampak pada pemahaman mereka.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" sudah sangat dikenal oleh kita. Media diartikan sebagai sesuatu yang menyalurkan atau menjembatani komunikasi antara pengirim dan penerima pesan. Dalam konteks teknologi informasi, media dapat dipahami sebagai sarana yang dapat mengirim dan menerima pesan serta informasi. Sebuah teknologi bisa disebut sebagai alat komunikasi jika mampu mengirimkan pesan dan mempermudah proses komunikasi. Media adalah layanan yang menghubungkan antara teknologi dan komunikasi. (Saleh, M. Sahib, *et al.*, 2023).

Media pembelajaran mencakup semua alat yang digunakan oleh pengajar sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat dipahami dengan baik dan efektif oleh para pelajar. (Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W, 2022). Media pembelajaran merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar agar lebih efisien dan optimal. (Fadilah, Aisyah, *et al.* 2023).

Media pembelajaran umumnya adalah alat yang membantu proses belajar mengajar. Semua yang bisa digunakan untuk memicu pemikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan belajar sehingga bisa mendorong berlangsungnya proses belajar. Definisi ini sangat luas dan dalam, melibatkan pengertian tentang sumber, lingkungan, manusia, dan cara yang digunakan untuk tujuan belajar atau pelatihan. Media pendidikan adalah alat, cara, dan teknik yang diterapkan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dalam kegiatan belajar di sekolah. Media pembelajaran mampu meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran, yang diharapkan dapat menghasilkan peningkatan hasil belajar yang dicapai. (Mahardika *et al.*, 2021).

Media adalah alat bantu yang membantu mempermudah pekerjaan. Setiap orang tentu ingin pekerjaan yang dilakukannya dapat selesai dengan baik dan memuaskan. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga mempermudah pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah semua alat fisik atau non-fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran dari guru kepada siswa, dengan tujuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik mendapatkan konsep baru, keterampilan, dan kompetensi.

2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Maka dari itu ada beberapa fungsi yang dinyatakan oleh (Kaniawati, *et al*, 2023), mengenai media pembelajaran :

1. Fungsi Komunikatif Dalam fungsi komunikatif ini membantu proses belajar dalam menyampaikan informasi antara siswa dan guru menggunakan kata-kata secara langsung.
2. Fungsi Motivasi Fungsi motivasi ini berperan dalam meningkatkan semangat siswa untuk lebih memahami pembelajaran yang diberikan.
3. Fungsi Kebermaknaan Dalam fungsi ini, bertujuan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga mendapatkan informasi terbaru dan kemampuan dalam menganalisis.
4. Fungsi Penyamaan Persepsi Fungsi ini bertujuan untuk menyamakan pemahaman setiap siswa terhadap informasi yang mereka terima dari materi yang disampaikan.
5. Fungsi Individual Setiap siswa memiliki latar belakang yang berbeda, termasuk pengalaman, cara belajar, dan kemampuan. Oleh karena itu, media pembelajaran bisa membantu memenuhi kebutuhan gaya belajar setiap siswa.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mendapatkan informasi terbaru baik dari seorang pendidik maupun melalui media yang digunakannya.

2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Husna & Supriyadi, 2023) keunggulan atau manfaat media pembelajaran sebagai perangkat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut:

1. Mengajar lebih banyak dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat menciptakan semangat dalam belajar.
2. Materi ajar akan lebih mudah dimengerti, sehingga siswa dapat menguasainya dengan lebih baik dan memberdayakan mereka untuk mencapai tujuan pendidikan dengan baik.
3. Perubahan cara belajar tidak hanya bergantung pada komunikasi lisan dari guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan pengajar tetap energik.
4. Siswa lebih sering melakukan latihan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan aktivitas
5. pembelajaran, sehingga guru dapat menjelaskan materi dengan urutan yang rapi dan membantu menyajikan informasi yang menarik untuk lain seperti mengamati, mengerjakan, menggambar, dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

1. Manfaat penggunaan media pembelajaran untuk guru adalah memberikan panduan dalam mencapai tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Manfaat media pembelajaran untuk siswa adalah dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa, sehingga mereka dapat berpikir dan menganalisis materi yang disampaikan oleh guru dengan baik dalam suasana belajar yang menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi pelajaran. (Sugiantara *et al.*, 2024).

2.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara sederhana (Hasan, Muhammad, *et al*, 2021) mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual adalah kategori media yang hanya mengandalkan penglihatan, seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan sejenisnya.

2. Media audio merupakan kategori media yang hanya bergantung pada pendengaran, contohnya adalah tape recorder dan radio.
3. Media audio visual meliputi film, video, acara TV, dan sejenisnya.
4. Multimedia adalah media yang menggabungkan berbagai jenis media dan peralatan secara bersatu dalam proses atau aktivitas belajar.

2.2 Media Diorama

2.2.1 Pengertian Media Diorama

Media diorama adalah sebuah model tiga dimensi dari suatu pemandangan atau kejadian yang dibuat dalam ukuran yang lebih kecil untuk menunjukkan sebuah peristiwa atau situasi tertentu, dengan tujuan untuk menampilkan aktivitas yang sesuai dengan kejadian nyata. (Rahmawati & Sati, 2021). Disisi lain, Agustina menyatakan bahwa media diorama adalah alat yang dapat memberikan informasi atau pemahaman yang bisa dilihat langsung dari berbagai sudut dan mirip dengan kondisi sebenarnya. (Agustina, 2021).

Dari penjelasan tersebut, bisa disimpulkan bahwa media diorama adalah model tiga dimensi dari pemandangan atau adegan yang diciptakan untuk merepresentasikan kejadian atau situasi yang nyata. Manfaatnya terletak pada kemudahan siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan dapat meningkatkan kreativitas siswa di masa depan.

2.2.2 Manfaat Media Diorama Cerita

Manfaat diorama sebagai media adalah untuk membuat suasana belajar yang menyenangkan karena dapat memberikan siswa pengalaman langsung atau yang hampir nyata, menunjukkan suatu proses, kejadian, sistem kerja, dan mendorong imajinasi siswa terhadap objek yang mereka lihat. (Batubara, Sumantri, & Marini, 2023). Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media diorama akan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik.

Media diorama memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar di kelas seperti memberikan contoh nyata kepada siswa dalam bentuk mini, mempermudah penyampaian materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu dalam menjelaskan pelajaran, membuat suasana belajar lebih menarik, dan mempercepat waktu belajar. Diharapkan dengan penggunaan media ini,

tujuan belajar dapat tercapai dengan lebih baik dan suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Media Diorama Cerita adalah alat visual tiga dimensi yang menampilkan adegan atau latar cerita dalam ukuran mini. Hubungannya dengan kemampuan membaca siswa kelas 5 SD dapat diuraikan melalui beberapa poin penting, terutama dalam hal pemahaman membaca dan motivasi.

2.2.3 Tujuan Media Diorama Cerita

Tujuan Media Diorama Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Diorama, yang merupakan alat visual tiga dimensi yang menggambarkan suatu kejadian atau cerita dalam ukuran kecil, memiliki beberapa tujuan khusus dalam memperbaiki kemampuan membaca dan pemahaman siswa, terutama pada tingkat Sekolah Dasar (SD):

1. Meningkatkan Ketertarikan dan Semangat Membaca: Media diorama yang menarik, interaktif, dan tidak membosankan bisa mengubah rasa jenuh dalam belajar menjadi semangat baru. Representasi cerita yang jelas dalam bentuk tiga dimensi membuat siswa lebih bersemangat dan ingin menjelajahi kisah yang ditampilkan.
2. Mempermudah Pemahaman Isi Cerita: Diorama mendukung siswa untuk membayangkan objek, latar, dan rangkaian kejadian dalam cerita (teks naratif) dengan lebih nyata. Gambaran dari kejadian yang sebenarnya ditampilkan dalam media kecil, sehingga siswa bisa lebih mudah mengembangkan garis besar cerita atau memahami karakter dan latar dengan lebih mendalam, yang merupakan bagian penting dalam memahami bacaan.
3. Meningkatkan Partisipasi dan Kreativitas: Proses belajar yang melibatkan media diorama (terutama jika siswa ikut terlibat dalam pembuatannya) membuat siswa lebih aktif. Siswa diajak untuk menyampaikan ide dan pemikiran mereka tentang cerita, yang pada akhirnya bisa memperkaya cara pandang mereka terhadap teks yang dibaca.

2.2.4 Bahan-Bahan Pembuatan Media Diorama Cerita

Media diorama cerita adalah media visual tiga dimensi yang menggambarkan adegan atau alur cerita tertentu dalam skala kecil. Berikut bahan yang umum digunakan, dibagi berdasarkan fungsinya:

1. Bahan Dasar dan Kerangka

- Kardus/Karton tebal: Sebagai kotak penutup atau alas utama, mudah dipotong dan disusun, serta murah dan mudah didapat. Bisa dibentuk menjadi ruangan, latar belakang, atau wadah keseluruhan diorama.
- Styrofoam/Busa polistirena: Digunakan sebagai alas permukaan untuk membentuk kontur yang rata sebelum karton yang telah ditempel menjadi empat bagian ditaruh diatas styrofoam
- kertas manila berwarna biru muda yang digunakan sebagai pembungkus karton yang telah dipotong sesuai keinginan
- gunting/pisau yang digunakan untuk memotong karton dan lain-lainnya
- penggaris yang digunakan untuk mengukur

2. Bahan Pembentuk Objek

- kertas bufallo atau kertas belakang jilid yang digunakan untuk mebuat pohon berbentuk 3 dimensi
- spidol berwarna digunakan untuk mewarnai dan menggambar
- stik ditempel dibelakang stiker karakter yang telah dibuat kemudia di susun

3. Bahan Penyelesaian & Pendukung

- pensil tulis digunakan untuk menggari bentuk sesuai keinginan
- Perekat: Seperti lem tembak dan lem kertas. Sesuaikan jenis perekat dengan bahan yang digunakan agar kuat menempel dan tidak mudah lepas.

2.2.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama Cerita

Menurut (Syahid, Sarah Nur Layyinna, *et al.* 2022). Langkah-Langkah Penggunaan Media Diorama Cerita:

1. Perancangan Sebelum Pembelajaran Menetapkan Sasaran Pembelajaran: Membuat sasaran yang jelas yang ingin dicapai, seperti memperbaiki pemahaman isi bacaan, kemampuan merangkai alur cerita, atau kemampuan mengenali karakter dan latar.
 - Memilih Cerita yang Tepat: Memilih cerita yang cocok dengan keterampilan dan minat siswa kelas 5 SD, serta memiliki elemen yang dapat dihadirkan dalam bentuk diorama.
 - Menyusun Rencana Pembelajaran: Membuat langkah-langkah pembelajaran yang terperinci, termasuk waktu, metode, serta cara menggunakan media diorama.
 - Mempersiapkan Bahan dan Peralatan: Menyiapkan semua bahan dan alat yang diperlukan untuk membuat diorama, seperti karton, kertas, cat, gunting, lem, dan mainan atau boneka sebagai karakter.
2. Pelaksanaan dalam Pembelajaran Pengenalan Materi: Memberikan penjelasan tentang cerita yang akan dibaca serta mendiskusikan elemen-elemen cerita seperti karakter, latar, alur, dan pesan.
 - Membaca Cerita: Mengajak siswa untuk membaca cerita sendiri atau bersama dengan teman sekelas.
 - Membuat Diorama: Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok dan meminta setiap kelompok untuk membuat diorama yang menunjukkan salah satu adegan atau bagian penting dari cerita yang telah dibaca.
 - Presentasi Diorama: Meminta setiap kelompok untuk menampilkan dioramanya di depan kelas dan menjelaskan tentang adegan atau bagian cerita yang ditunjukkan.
3. Diskusi dan Refleksi: Mengadakan diskusi mengenai diorama yang telah ditampilkan dan membahas pemahaman siswa terhadap cerita. Meminta

siswa untuk memberikan masukan dan refleksi tentang pengalaman mereka selama menggunakan media diorama.

Gambar 2.2.5 Media Diorama Cerita



2.2.6 Kelebihan Dan Kekurangan Media Diorama

Menurut (Jannah, R., Arafat, Y., & Heldayani, E, 2023). Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga dimiliki oleh media diorama. Kelebihan media berbentuk tiga dimensi di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan pengalaman secara langsung
2. Penyajian yang jelas dan menghindari penggunaan kata-kata berlebihan
3. Dapat memperlihatkan objek secara keseluruhan baik dalam bentuk maupun fungsinya
4. Dapat melihat struktur organisasi secara langsung

Menurut (Ginting, A. D. P, 2024). Kelebihan Media diorama memiliki beberapa kelebihan bagi penggunaannya sebagai berikut:

1. Dengan memakai media diorama ini, siswa akan lebih kreatif dalam mengungkapkan materi pelajaran
2. Memberikan tampilan miniatur yang sesuai dengan pemandangan asli
3. Mudah dibawa dan lebih hemat biaya
4. Waktu untuk berdiskusi menjadi lebih singkat dan jelas

Selain itu, ada juga kekurangan dari penggunaan media pembelajaran diorama yaitu:

1. Tidak semua orang memiliki tingkat kreativitas yang tinggi
2. Imajinasi anak masih terbatas
3. Membutuhkan waktu untuk pembuatannya
4. Diperlukan kerjasama

2.2.7 Jenis-Jenis Media Diorama

Menurut (Ginting, A. D. P, 2024). Media diorama terdapat beberapa jenis diantara-Nya sebagai berikut:

1. Media diorama Tertutup Media diorama tertutup adalah sebuah media yang dikelilingi oleh dinding di sisi kanan, belakang, dan kiri, sedangkan bagian depannya terbuat dari kaca. Contoh sederhana dari media diorama mini ini adalah pemandangan sawah yang dikelilingi oleh gunung dan awan di atasnya.
2. Media diorama lipat Media diorama lipat adalah contoh barang yang dirancang dengan teknik melipat yang memerlukan kesabaran ekstra, karena harus sangat teliti saat menempelkan pola pada kertas dinding.
3. Media diorama terbuka Media diorama terbuka adalah diorama yang tidak memiliki dinding pembatas di area pandang, berbeda dari dua jenis sebelumnya. Diorama jenis ini memiliki karakteristik yang hampir sama dengan gambar suatu objek di bidang datar.

2.2.8 Kemampuan Memahami Bacaan Siswa

Siswa akan menguasai kemampuan membaca dengan pemahaman yang baik jika mereka berlatih secara konsisten dan dengan penuh tanggung jawab. Apabila siswa melaksanakan kegiatan ini dengan serius dan bertanggung jawab, mereka akan lebih mudah memahami teks atau bacaan yang telah mereka baca. Selain itu, siswa juga dapat menuliskan kembali cerita dengan kata-kata mereka sendiri, menyampaikan pendapat tentang cerita tersebut, serta menemukan solusi yang berkaitan dengan cerita. Hal ini akan lebih mudah tercapai jika didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk aktif belajar, terutama dalam keterampilan membaca dan rasa tanggung jawab siswa.

Kemampuan untuk memahami bacaan perlu ditingkatkan pada siswa kelas 5 SD, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pemahaman bacaan merupakan elemen krusial dalam kegiatan membaca di tingkat atas, termasuk di kelas 5 SD. Siswa di kelas 5 SD harus menguasai kompetensi dasar yang mencakup identifikasi pokok pikiran dari teks, pengelompokan informasi dari buku, analisis informasi yang terdapat dalam iklan, penjelajahan isi pantun, dan penjelasan konsep pada teks non-fiksi. Salah satu tantangan dalam pembelajaran pemahaman membaca adalah kurangnya minat siswa saat menghadapi bacaan. Siswa cenderung cepat merasa bosan dan kehilangan ketertarikan terhadap teks yang dibaca. (menurut S. Handayani *et al*, 2020), Pembelajaran yang dilakukan perlu dirancang untuk mengatasi rasa bosan dan kehilangan fokus dari siswa. Selain itu, terdapat beberapa hambatan dalam proses pembelajaran pemahaman membaca, antara lain: 1) Kesulitan dalam berkonsentrasi saat membaca. Beberapa faktor yang mempengaruhi konsentrasi membaca termasuk kesulitan dasar dalam berkonsentrasi, masalah kesehatan, suasana hati yang tidak stabil, dan lingkungan yang kurang kondusif. 2) Daya tahan membaca yang cepat berkurang. Kondisi daya tahan tubuh yang menurun dapat disebabkan oleh posisi tubuh yang tidak nyaman serta penerangan yang tidak memadai.

Media diorama merupakan salah satu alat pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar. Dengan keterlibatan langsung dalam pembelajaran, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterampilan pemahaman membaca, sesuai dengan tujuan pendidikan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah diorama cerita untuk materi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas 5.

2.2.9 Tahap-Tahapan Dalam Memahami Bacaan

Tahapan dalam memahami teks meliputi kegiatan membaca dengan teliti untuk mengenali kata-kata dan kalimat, menemukan gagasan utama dan informasi penting, menghubungkan makna di berbagai bagian teks, serta kemampuan untuk menjawab pertanyaan dan merangkum isi bacaan dengan cara sendiri. (Sari, R. M. (2023).

2.2.10 Faktor-Faktor Penghambat Memahami Bacaan

Ada dua kategori utama yang menjadi penghambat pemahaman bacaan, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup kondisi kesehatan fisik yang tidak baik, perbedaan tingkat kecerdasan, rendahnya minat dan motivasi dalam belajar, keterbatasan dalam penguasaan kosakata, kemampuan ingat yang lemah, serta perkembangan emosional dan sosial yang belum stabil yang dapat mempengaruhi fokus dan konsentrasi saat membaca. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari metode dan strategi pengajaran yang diterapkan oleh guru yang tidak bervariasi atau kurang melibatkan siswa, minimnya penggunaan media pembelajaran yang efektif, waktu untuk belajar yang terbatas, kurangnya perhatian serta dukungan dari orang tua di rumah, lingkungan belajar yang tidak mendukung baik di sekolah maupun di rumah, serta dampak dari penggunaan perangkat digital secara berlebihan yang dapat mengganggu konsentrasi para siswa.(Hufinah, S. H. (2022).

Faktor lingkungan mencakup latar belakang dan pengalaman siswa serta kondisi sosial ekonomi keluarganya. Faktor ini kemudian dikelompokkan menjadi tiga berdasarkan aspek psikologis, yaitu: motivasi, minat, serta kematangan sosial, emosional, dan adaptif. Diperkuat dengan hasil penelitian (Windrawati, 2020) menjelaskan mengenai faktor psikologis yang telah disebutkan di atas mencakup kurangnya dukungan dari orang tua di rumah. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa ada hambatan dalam proses pembelajaran, terutama dalam membaca, yang berasal dari faktor internal dalam diri anak dan faktor eksternal yang berhubungan dengan lingkungan. Kedua faktor ini secara tidak langsung menghalangi proses pembelajaran membaca, baik dari lingkungan yang tidak mendukung maupun dari diri anak itu sendiri.

2.2.11 Kaitan Media Diorama Cerita Dengan Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Kelas 5 SD

Media diorama cerita memiliki keterkaitan yang kuat dan saling mendukung dengan kemampuan pembacaan, karena media ini bertindak sebagai jembatan yang merubah informasi abstrak dalam teks menjadi representasi konkret, visual, dan tiga dimensi. Ini sangat cocok dengan perkembangan kognitif siswa di sekolah dasar yang masih berada dalam tahap konkret, di mana mereka

lebih mudah memahami hal-hal melalui pengamatan dan pengalaman nyata ketimbang hanya dengan kata-kata. Dengan diorama cerita, siswa dapat secara langsung melihat bentuk karakter, lingkungan, dan urutan kejadian dalam cerita, sehingga mereka lebih mampu membayangkan dan mengaitkan setiap bagian teks yang mereka baca menjadi satu narasi yang utuh. Visualisasi ini tidak hanya membantu siswa mengenali arti kata dan kalimat, tetapi juga memudahkan mereka dalam menemukan ide utama, menangkap informasi penting, memahami hubungan sebab-akibat antar kejadian, dan membuat kesimpulan yang logis. Selain itu, keberadaan media diorama cerita juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga siswa menjadi lebih fokus, aktif, dan terlibat secara mendalam dalam proses memahami isi bacaan. (Damayanti, A. D., & Muthi, I. (2024).

Diorama cerita berfungsi sebagai alat pembelajaran yang dinilai penting dan mampu menarik perhatian siswa untuk membaca, serta meningkatkan keterampilan membaca mereka dalam proses pembelajaran. Gambar berseri yang berbasis visual seperti diorama 3D menjadi pilihan media yang efektif untuk menyampaikan materi yang abstrak dengan cara yang lebih nyata. Diorama 3D memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan bentuk fisik dari konsep yang dipelajari, sehingga dapat memperdalam pemahaman dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. (Evitasari & Aulia, 2022; Zulfa, 2025). Wafa & Rizkyana (2019) Dikatakan bahwa media diorama dapat memberikan pengalaman langsung yang nyata bagi siswa, membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, membuat siswa lebih berpartisipasi aktif selama pembelajaran, menjadikan kegiatan belajar lebih menarik, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan mereka.

2.2.12 Indikator Kemampuan Memahami Bacaan

(Menurut Wulandari, B., Ihwanah, A., & Jadidah, I. T. 2026) Indikator untuk menilai kemampuan dalam memahami bacaan adalah ukuran yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik siswa dapat menerima dan memproses informasi dari teks yang mereka baca. Ini mencakup beberapa aspek krusial, yaitu kemampuan untuk mengenali dan memahami arti kata serta kalimat dalam konteks bacaan, kemampuan untuk menentukan ide utama dari setiap

paragraf dan keseluruhan teks, kemampuan untuk menemukan informasi detail baik yang tersurat maupun tersirat dalam bacaan, kemampuan untuk mengaitkan hubungan sebab-akibat antara peristiwa dalam cerita, kemampuan untuk menarik kesimpulan yang logis berdasarkan isi teks, serta kemampuan untuk menyampaikan kembali isi bacaan dengan bahasa sendiri secara sistematis dan jelas. Indikator-indikator ini dijadikan dasar dalam merancang instrumen penilaian untuk mengukur tingkat pemahaman siswa secara menyeluruh, dari pemahaman dasar sampai pada tingkat yang lebih rumit.

2.2.13 Penelitian Terdahulu

1. (Damayanti & Muthi, (2024). Penerapan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran bahasa Indonesia Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas III dengan memanfaatkan media cerita bergambar. Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dirancang untuk mendukung guru dalam mengenali dan mengatasi masalah yang timbul selama pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, melibatkan 33 siswa dari kelas III sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian yang menggunakan media cerita bergambar selama dua siklus, rata-rata nilai tes menunjukkan kemajuan. Pada siklus I, pada pertemuan pertama nilai yang diperoleh adalah 57% dan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 63%, yang masih dikategorikan belum mencapai KKM. Namun pada siklus II, terjadi peningkatan lagi, dengan nilai 69% pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 100% pada pertemuan kedua. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman membaca dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat dilanjutkan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. (Lestari, Cahyono & Kusuma, (2024). Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Kaibon 01 Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS mengenai siklus hidup hewan

dengan menggunakan media diorama. Metode yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang digunakan adalah model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Subjek dari penelitian ini terdiri dari 7 siswa kelas IV di SDN Kaibon 01. Data dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari soal dan lembar observasi. Untuk analisis data, digunakan pendekatan deskriptif baik secara kualitatif maupun kuantitatif, dengan fokus pada rata-rata dan pencapaian nilai hasil belajar pada materi siklus hidup hewan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar peserta didik pada pra-siklus adalah 58,5, yang berada dalam kategori kurang, dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 14,2%. Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 64,2, yang masuk dalam kategori cukup, dengan persentase ketuntasan belajar 42,8%. Namun, pada siklus 1, indikator keberhasilan tindakan belum terpenuhi, sehingga diperlukan perbaikan lebih lanjut.

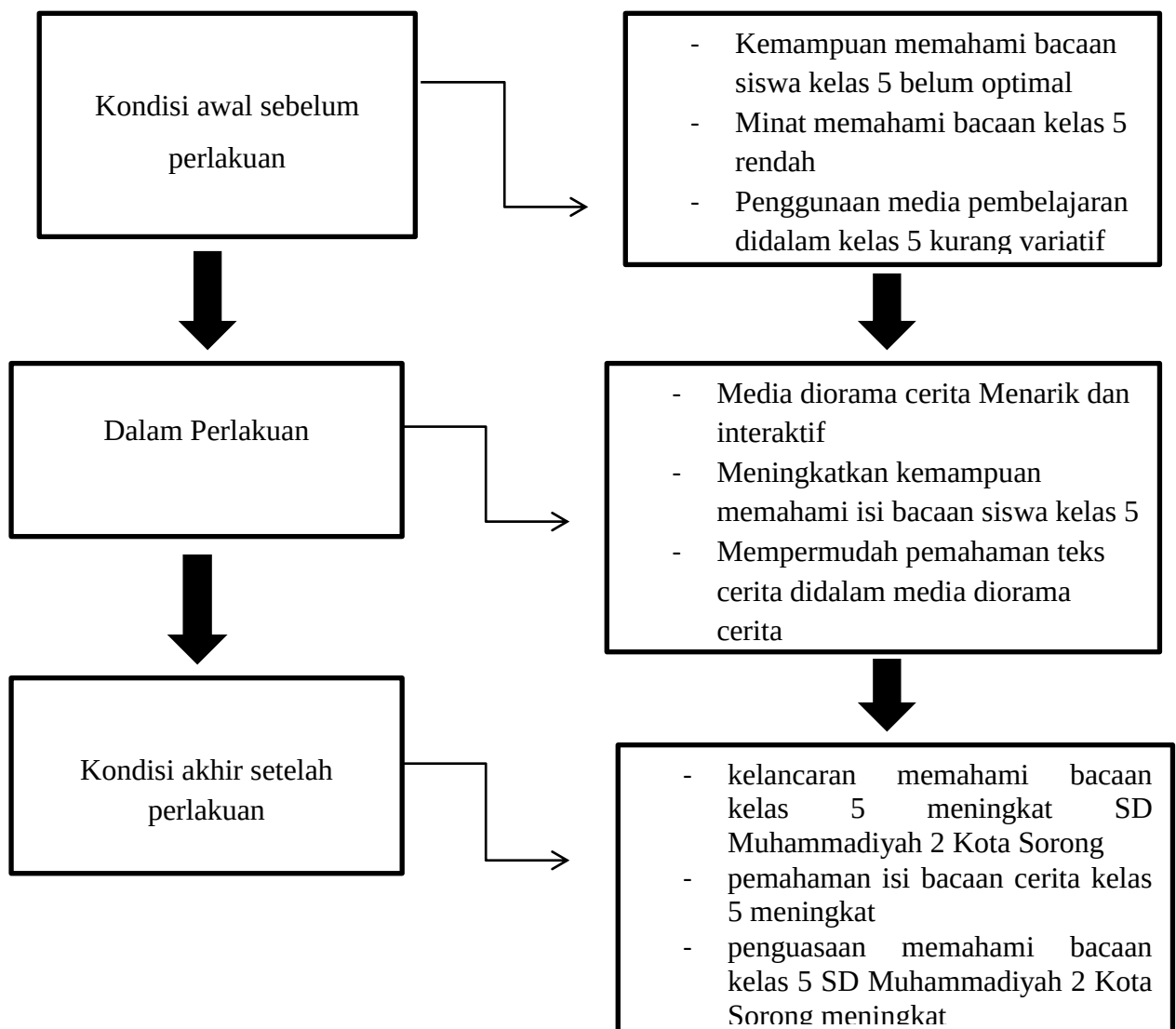
3. (Syahid & Ruslani, (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca nyaring siswa dapat meningkat dengan pemanfaatan media pembelajaran diorama lingkungan di SDN 2 Sagaranten. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus diawali dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk guru dan siswa serta tes. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama lingkungan berhasil meningkatkan kemampuan membaca nyaring siswa di SDN 2 Sagaranten. Hal ini terlihat dari data yang diperoleh pada siklus 1, di mana 14 dari 28 siswa kelas 3 menunjukkan kemampuan membaca nyaring, sementara 14 siswa lainnya belum memiliki kemampuan tersebut, sehingga persentase kemampuan membaca nyaring mencapai 50% dengan nilai rata-rata 69,1.

2.3 Kerangka berpikir

alur kerangka pemikiran penelitian ini:

Pembelajaran untuk memahami bacaan sering kali mengalami hambatan karena materi yang bersifat abstrak dan minimnya alat bantu yang menarik, membuat siswa kesulitan untuk membayangkan isi teks dan mengakibatkan pemahaman yang tidak optimal. Penggunaan media diorama cerita muncul sebagai solusi dengan menyajikan visualisasi tiga dimensi yang jelas, sehingga sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak-anak di sekolah dasar. Dengan bantuan media ini, siswa dapat melihat representasi nyata dari alur cerita dan karakter-karakter, yang diyakini dapat mempermudah penangkapan makna, meningkatkan ketertarikan belajar, dan pada akhirnya berdampak positif pada peningkatan kemampuan siswa dalam memahami bacaan.

Bagan alur berpikir:



2.4 Hipotesis

Rumusan hipotesis yang akan di uji:

1. Hipotesis Nol (H_0) menyampaikan bahwa tidak terdapat perbedaan atau pengaruh yang berarti antara penerapan media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong
2. Hipotesis alternatif (H_1) menyampaikan bahwa terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara penerapan media diorama cerita dengan kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian

3.1.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian dengan metode kuantitatif adalah analisis terstruktur terkait suatu fenomena, yang melibatkan pengumpulan data yang bisa diukur melalui teknik statistik, matematika, atau komputasi. (Muin, M. P, 2023).

3.1.2 Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan pre-eksperimen. Menurut (Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W, 2024) Penelitian eksperimental merupakan satu-satunya tipe penelitian yang lebih tepat dan menyeluruh jika dibandingkan dengan yang lain dalam menunjukkan hubungan sebab akibat, karena dalam penelitian ini, peneliti dapat memantau variabel independen baik sebelum maupun selama penelitian berlangsung. Penelitian kelompok satu dengan pretest-posttest adalah suatu pendekatan di mana tes dilakukan dua kali, yaitu sebelum dan sesudah perlakuan dilakukan. Tes yang dilaksanakan sebelum perlakuan (pretest) diikuti dengan proses perlakuan menggunakan media diorama cerita. Setelah perlakuan selesai, peserta kemudian menjalani tes akhir (posttest) untuk mengukur apakah ada pengaruh dari perlakuan terhadap kemampuan membaca dan memahami siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Tabel 2.1.2 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
O₁	X	O₂

keterangan:

O₁: Tes awal perlakuan (Prettest)

X: dalam perlakuan (treament)

O₂: Tes akhir perlakuan (Posttest)

3.2 Variabel Penelitian

1. Variabel bebas: Variabel yang tidak terpengaruh adalah variabel yang berfungsi untuk memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel yang terikat dalam penelitian ini, yang disebut sebagai variabel independen (X) yaitu penggunaan media diorama cerita.
2. Variabel terikat: Variabel yang terpengaruh adalah variabel yang mendapatkan dampak atau merupakan hasil dari variabel bebas. Dalam kajian ini, variabel terikat yang akan dianalisis adalah (Y) yaitu kemampuan dalam memahami bacaan.

3.3 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun 2026
2. Tempat penelitian ini akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, yang beralamat di Jl. Basuki rahmat km 10, klawuyuk sorong timur, kota sorong, papua barat daya.

3.4 Populasi dan Sample Penelitian

1. Populasi merupakan keseluruhan individu yang ingin diteliti. Namun, istilah 'individu' dalam definisi ini tidak hanya merujuk pada manusia. Anggota dari populasi bisa berupa manusia (individu, subjek) seperti siswa di perguruan tinggi; atau bisa juga berupa bukan manusia (objek). Sebagai sebuah populasi, kelompok subjek harus memiliki sifat-sifat atau karakteristik khas yang membedakannya dari kelompok subjek lainnya. Ciri-ciri ini tidak hanya terbatas pada lokasi, tetapi juga dapat mencakup karakteristik individu.

Populasi: semua siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Total siswa yang akan mendapatkan perlakuan sebanyak 30 orang untuk mengikuti pretest dan posttest di dalam kelas dengan menggunakan media diorama cerita untuk menilai kemampuan mereka dalam memahami bacaan.

2. Sampel merupakan bagian dari totalitas serta ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi. Sampel terdiri dari sejumlah orang yang diambil dari populasi dan berfungsi sebagai wakil dari semua anggota populasi tersebut. Sampel

yang berkualitas harus mencerminkan populasi dengan baik. Jika suatu sampel tidak dapat mewakili setiap anggota populasi, terlepas dari seberapa besar ukuran sampelnya, maka kesimpulannya tidak dapat diterapkan pada seluruh populasi. Total sampling atau sensus adalah metode pengambilan sampel yang melibatkan seluruh anggota populasi dalam penelitian sebagai sampel.

Sampel: mengingat desain pre-eksperimen hanya melibatkan satu kelompok, maka semua siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong akan menjadi sampel untuk penelitian ini.

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
5	17	13	30

Tabel 3.4 sample penelitian

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian yang digunakan ini sebagai berikut:

1. Observasi

Mengamati secara langsung bagaimana metode pengajaran di kelas yang memanfaatkan media diorama cerita. Pengamatan ini bisa meliputi interaksi antara siswa dan pengajar serta mengamati partisipasi siswa dalam proses belajar. Menurut (Sugiyono, 2022), observasi merupakan metode pengumpulan informasi yang dilakukan dengan cara melihat langsung objek yang sedang diteliti untuk mendapatkan data yang diperlukan.

2. Tes

Dalam penelitian ini, jenis tes yang digunakan adalah tes tulisan. Tes tertulis sering disebut sebagai tes kertas atau tes pensil, yaitu suatu bentuk tes yang meminta siswa untuk menjawab secara tertulis. Untuk mengevaluasi kemampuan memahami bacaan, siswa diminta untuk melakukan aktivitas yang berkaitan dengan memahami bacaan melalui media diorama cerita. Dalam penelitian ini, tes yang dilaksanakan meliputi pretest dan posttest. Pretest

adalah tes yang dilaksanakan untuk menilai kemampuan awal siswa atau sebagai acuan perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sedangkan posttest adalah tes yang dilaksanakan setelah materi atau pelajaran diajarkan.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media diorama cerita terhadap kemampuan membaca dan memahami siswa kelas 5:

1. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakan pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung untuk melihat, memantau, dan mencatat penerapan penggunaan media pembelajaran diorama cerita yang diterapkan. Alat penelitian yang dipakai untuk pengamatan adalah lembar observasi dalam format tabel yang akan ditandai dengan checklist. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap perilaku siswa selama pembelajaran dengan penerapan media diorama cerita.

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor item soal
1.	Mengidentifikasi informasi	Siswa mampu mengenali isinya, fakta, atau detail yang terdapat secara tersurat maupun tersirat dalam cerita inspiratif	1, 2
2.	Menentukan gagasan utama	Siswa mampu menemukan ide pokok atau inti pembahasan dari setiap paragraf maupun keseluruhan isi teks	3, 4
3.	Memahami hubungan peristiwa	Siswa mampu menjelaskan hubungan sebab dan akibat dari kejadian-kejadian yang dialami	5, 6

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor item soal
		tokoh dalam cerita	
4.	Menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan	Siswa mampu memberikan jawaban yang tepat, jelas, dan logis terhadap pertanyaan yang berkaitan dengan isi cerita	7, 8
5.	menyimpulkan isi bacaan	Siswa mampu membuat kesimpulan yang singkat, padat dan tepat mengenai pesan atau nilai yang terkandung dalam cerita inspiratif	9, 10

2. Tes

Dalam penelitian ini, bentuk evaluasi yang digunakan adalah ujian tertulis yang meminta peserta didik memberikan jawaban secara tulisan. Para siswa diminta untuk melaksanakan aktivitas yang berkaitan dengan kemampuan mereka dalam memahami teks dengan menggunakan media diorama cerita. Dalam penelitian ini, jenis tes yang dilaksanakan adalah pretest dan posttest.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Tes Tertulis

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor item soal
1.	Mengidentifikasi informasi	Siswa mampu menemukan fakta, data, dan detail penting yang tersurat maupun tersirat dalam teks	1,2,3
2.	Menentukan ide pokok	Siswa mampu menentukan gagasan utama atau inti pembahasan dalam setiap paragraf dan teks secara keseluruhan	5, 6
3.	Memahami hubungan peristiwa	Siswa mampu memahami urutan kejadian serta hubungan sebab-akibat dalam cerita	8

No	Aspek Penilaian	Indikator	Nomor item soal
		inspiratif	
4.	Menjawab pertanyaan	Siswa mampu menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan dengan tepat	4,7, 9
5.	menyimpulkan isi teks	Siswa mampu menyimpulkan isi teks serta nilai-nilai atau pesan moral yang terkandung didalamnya	10

3.7 Teknik Analisis Data

3.7.1 Uji Validitas

Uji validasi digunakan untuk mengukur sah atau tidak validnya sesuatu instrument. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa saja yang seharusnya diukur, (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini, instrumen yang akan diuji validitasnya antara lain lembar observasi, tes uraian dan media diorama cerita.

Untuk menguji validitas suatu instrument pada penelitian ini menggunakan Uji Ahli (Expert Judgement), sebelum peneliti menggunakan instrumen, instrumen perlu dikonsultasikan dengan ahli penguji atau Expert Judgement dengan memintai pendapat ahli bahasa dan ahli media tentang instrumen yang digunakan. Expert Judgement dalam peneliti ini adalah salah satu dosen asisten ahli Di Universitas Pendidikan Muhammadiyah (UNIMUDA) Sorong.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas (*reliability*) adalah instrument yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang digunakan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data dan mampu mengungkapkan informasi yang sebenar-benarnya dilapangan, (Sugiyono, 2022). Reliabilitas suatu tes merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi dan akurasi. Pengukuran yang memiliki Reliabilitas

yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Untuk menguji Reliabilitas pada penelitian ini menggunakan uji statistik *Cronbach Alpha* yang diuji dengan bantuan program *Statistical Social for Science (SPSS) 26.0 For Windows*. Adapun hasil dari pengukuran SPSS menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_i = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan:

n : jumlah soal

n : jumlah soal

$\sum \sigma^2$: jumlah varian skor tiap-tiap item

σ^2 : varian total

3.7.3 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mendeteksi distribusi data dalam suatu variabel yang akan digunakan dalam penelitian. Data yang baik dan layak untuk membuktikan model-model penelitian tersebut adalah data yang memiliki distribusi normal. Uji normalitas data adalah pengujian untuk mengetahui apakah data atau variabel yang dipakai berdistribusi secara normal. Apabila variabel yang dipakai terdistribusi secara normal, penelitian dapat dilanjutkan. Uji normalitas yang digunakan yaitu menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solutions (SPSS) 26.0 For Windows* dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis nol dan hipotesis Alternatif serta taraf signifikansi $\alpha = 0.05$
2. Analisis data menggunakan software statistic for windows
3. Pengambilan keputusan (Kesimpulan)

Pengambilan keputusan pada hasil uji normalisasi menggunakan metode Shapiro wilk adalah jika nilai $> 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan signifikasinya $< 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi tidak normal.

3.7.4 Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data yang cukup, langkah selanjutnya yaitu analisis data. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh untuk ditarik kesimpulannya. Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan statistik inferensial. Statistik inferensial adalah statistik yang dimaksud untuk menguji hipotesis. Uji hipotesis penelitian ini adalah uji dengan menggunakan uji *Paired Sampel T-test*. Agar lebih mendapatkan analisa perhitungan yang tepat, akan digunakan pengujian dengan menggunakan komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS) 26.0 For Windows*.

Uji *Paired Sampel T-test* bertujuan apakah sampel berpasangan mengalami perubahan yang bermakna. Dalam hal ini dilihat dari perbedaan kemampuan memahami bacaan pada eksperimen sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa media Diorama cerita. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Dasar pengambilan keputusan uji ini yaitu sebagai berikut:

H_0 : tidak Ada pengaruh media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong .

H_1 : ada pengaruh media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong .

Dengan dasar pengambilan keputusan uji hipotesis sebagai berikut:

H_0 = Ditolak jika signifikan (*2-tailed*) $< 0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$

H_1 = Diterima jika signifikan (*2-tailed*) $> 0,05$ dan $T_{hitung} < T_{tabel}$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong yang beralamat di jalan Basuki rahmat km 10, klawuyuk sorong timur, kota sorong, papua barat daya. Seluruh peserta didik yang ada di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong berjumlah 326 siswa dan untuk Populasi dan sample penelitian yang diambil adalah seluruh siswa kelas 5 yang berjumlah 30 peserta didik. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun 2026.

4.1.2 Data Hasil Belajar Siswa

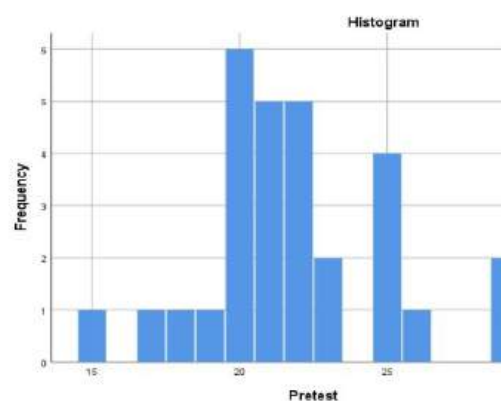
Tabel ini adalah hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong dan merupakan hasil tes awal (Pre-Test) yang telah diberikan pada saat proses belajar pada 30 siswa kelas 5 sebelum di terapkannya penggunaan media diorama cerita. Tes ini dilakukan untuk menilai kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 pada mata pelajaran bahasa indonesia

1. Hasil data tes awal (Pre-Test)

Nama	Nilai Pre-Test
Aid	60
Ais	70
Alm	50
And	70
Arg	60
Arn	70
Azl	60
Cnd	80
Dls	70
Eln	50
Ern	60
Fthr	80
Hst	70
Hsl	80
Ksy	60

Nama	Nilai Pre-Test
Mrh	50
Mfp	80
Mhf	70
Mir	50
Nm	70
Rhs	60
Raj	60
Rzm	60
Shn	70
Slv	80
Sfs	70
Tsl	70
Wha	60
Wld	50
Zhfr	70

Tabel 4.1 Hasil Data Tes pretest



(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Berdasarkan hasil analisis data yang ditunjukkan dalam gambar, diperoleh data statistik mengenai hasil tes awal (pretest) dari 30 siswa yang menjadi objek penelitian. Didapati nilai rata-rata (Mean) sebesar 22,13, nilai simpangan baku atau standar deviasi (Std. Dev.) mencapai 3,441, dan jumlah responden (N) sebanyak 30 orang. Nilai rata-rata 22,13 ini mencerminkan bahwa secara keseluruhan pemahaman siswa terhadap materi cerita inspiratif sebelum

mendapatkan pengajaran masih tergolong rendah. Angka ini jauh dari pencapaian optimal, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi dengan baik dan belum mampu menjawab pertanyaan tentang pemahaman teks dengan benar.

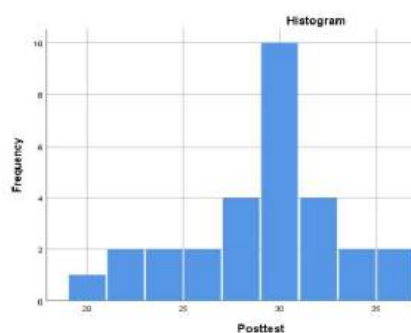
Selanjutnya, nilai simpangan baku 3,441 dapat dikategorikan sebagai cukup rendah. Angka ini menunjukkan bahwa distribusi nilai atau perbedaan kemampuan siswa tidak terlalu besar atau mencolok. Ini berarti bahwa tingkat pemahaman semua siswa hampir seragam, yaitu sama-sama berada pada level yang tidak memadai, sehingga tidak terdapat kesenjangan yang signifikan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan rendah. Berdasarkan perbandingan nilai awal dengan hasil tes akhir, terlihat bahwa seluruh siswa mengalami kemajuan. Sebanyak 17 siswa memperoleh peningkatan nilai sebesar 10 poin, dan 11 siswa lainnya berhasil meningkatkan nilai sebesar 20 poin. Satu siswa bahkan mencapai kenaikan nilai hingga 30 poin. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kemampuan awal siswa tergolong rendah, potensi untuk berkembang masih sangat besar.

2. Hasil Data tes akhir (Pos-test)

Nama	Nilai Pos-Test
Aid	70
Ais	80
Alm	70
And	80
Arg	70
Arn	80
Azl	70
Cnd	90
Dls	80
Eln	60
Ern	70
Fthr	90
Hst	80
Hsl	90
Ksy	70

Nama	Nilai Pos-Test
Mrh	60
Mfp	90
Mhf	80
Mir	70
Nm	80
Rhs	80
Raj	70
Rzm	80
Shn	80
Slv	90
Sfs	80
Tsl	90
Wha	80
Wld	70
Zhfr	90

Tabel 4.2 Hasil Data Tes Postest



(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Berdasarkan analisis data yang disajikan dalam gambar, diperoleh ringkasan statistik dari hasil tes akhir (posttest) yang melibatkan 30 siswa sebagai sampel penelitian, dengan rincian sebagai berikut: nilai rata-rata berada di angka 29,07, nilai simpangan baku atau standar deviasi mencapai 4,135, dan total responden berjumlah 30 orang. Nilai rata-rata yang tercatat sebesar 29,07 menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan jika dibandingkan dengan keadaan sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, pemahaman siswa terhadap materi cerita inspiratif telah berkembang dengan baik, dan

mayoritas siswa sudah dapat memahami isi cerita, menangkap makna, serta memberikan jawaban yang tepat untuk soal-soal pemahaman.

Selanjutnya, nilai simpangan baku sebesar 4,135 menunjukkan angka yang sedikit lebih tinggi dibandingkan tes awal. Hal ini menandakan adanya variasi dalam nilai atau perbedaan kemampuan di antara siswa yang mulai tampak lebih jelas. Dengan kata lain, meskipun ada peningkatan rata-rata, beberapa siswa menunjukkan kemajuan yang sangat signifikan, sementara yang lainnya mengalami peningkatan yang tidak sebanding dengan teman-temannya. Meskipun demikian, semua siswa tetap menunjukkan penguasaan yang jauh lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Secara rinci, peningkatan nilai yang paling banyak dialami siswa adalah sebesar 10 poin, yang dicapai oleh 17 siswa. Sebanyak 11 siswa mampu meningkatkan pemahamannya hingga 20 poin, dan 1 siswa lainnya bahkan mencapai kenaikan nilai sebesar 30 poin. Angka ini membuktikan bahwa pembelajaran yang diterapkan tidak hanya berhasil menaikkan rata-rata nilai secara umum, tetapi juga memberikan dampak yang nyata bagi kemajuan masing-masing siswa.

4.2.1 Uji Validitas dan Reliabilitas

4.2.1.1 Uji Validitas

Sebelum alat penelitian dan media pembelajaran digunakan untuk pengumpulan data yang sebenarnya, perlu dilakukan uji validitas dan evaluasi kelayakan oleh dosen validator yang memiliki keahlian di bidang tersebut. Langkah ini bertujuan untuk mengukur kesesuaian, ketepatan, dan kualitas semua perangkat penelitian yang telah dibuat, sehingga dihasilkan alat ukur dan media yang valid, layak, dan sejalan dengan tujuan pembelajaran. Aspek yang dinilai mencakup instrumen tes (Pretest dan posttest), instrumen observasi, modul ajar, serta media pembelajaran berupa diorama cerita. Hasil evaluasi yang dilakukan menunjukkan bahwa semua instrumen dan materi ajar yang telah dirumuskan memenuhi kriteria dengan sangat baik. Secara mendetail, hasil penilaian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Validitas Dosen Validator Butir Soal Pretest dan Posttest

Instrumen tes yang diterapkan terdiri dari 10 butir soal untuk Pretest dan posttest yang dirancang berdasarkan indikator pembelajaran

teks cerita inspiratif. Menurut penilaian dosen validator, semua butir soal mendapat nilai kualitas yang sangat baik dengan skor rata-rata 4. Penilaian ini menunjukkan bahwa setiap butir soal telah disusun sesuai dengan materi, indikator, dan tujuan pembelajaran, dengan bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti oleh siswa, serta mampu mengukur pemahaman siswa secara akurat. Dengan demikian, instrumen tes ini dianggap valid dan layak untuk mengukur kemampuan awal dan akhir siswa.

2. Validitas Dosen Validator Modul Ajar

Modul ajar yang disusun sebagai panduan dalam kegiatan pembelajaran memperoleh penilaian dengan skor rata-rata sebesar 4 dari dosen validator. Ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan lengkap, urutan penyajiannya sistematis dan mudah dipelajari, bahasa yang digunakan jelas, serta kegiatan pembelajaran dirancang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V dan kompetensi yang ingin dicapai. Modul ajar ini dinilai sangat baik dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

3. Validitas Dosen Validator Lembar Observasi

Instrumen lembar observasi yang digunakan untuk memantau aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran juga mendapatkan skor rata-rata penilaian sebesar 4. Hasil ini menunjukkan bahwa elemen-elemen yang diperhatikan sudah sesuai dengan indikator keberhasilan pembelajaran, pernyataan dalam lembar observasi jelas, dan instrument ini efektif dalam mengumpulkan data pengamatan secara objektif, akurat, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

4. validitas Dosen validator Kelayakan Media Pembelajaran Diorama Cerita

Media pembelajaran diorama cerita awalnya telah disusun tetapi memerlukan penyempurnaan berdasarkan saran dari dosen validator. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi dan perbaikan di bagian-bagian yang disarankan agar media tersebut menjadi lebih baik, menarik, dan fungsional. Setelah revisi selesai dilakukan dan dinilai kembali, media diorama cerita ini akhirnya mendapatkan skor rata-rata penilaian sebesar 4. Angka ini menunjukkan bahwa media diorama cerita

yang telah diperbaiki memiliki kualitas yang sangat baik, baik dari segi kesesuaian dengan materi, daya tarik visual, kemudahan penggunaan, serta kemampuannya dalam membantu siswa memahami isi cerita. Media ini dianggap sangat layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

4.2.1.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian menghasilkan data yang terpercaya. Guna mempermudah reliabilitas instrumen. Penelitian yang dilakukan untuk menguji reliabilitas pada menggunakan IBM SPSS Statistics

1. Reliabilitas Pretest

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha, diperoleh nilai reliabilitas pada tes awal (pretest) sebesar 0,882. Nilai tersebut jauh lebih besar dari 0,70 sehingga menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik. Dengan demikian, instrumen untuk tes awal dinyatakan reliabel dan layak digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam penelitian ini.

Pretest Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,882	10

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

2. Reliabilitas Posttest

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha, diperoleh nilai reliabilitas pada tes akhir (posttest) sebesar 0,913. Nilai tersebut juga lebih besar dari 0,70 yang berarti instrumen penelitian memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik dan memenuhi syarat pengujian. Oleh karena itu, instrumen untuk tes akhir dinyatakan reliabel dan layak untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

**Posttest Reliability
Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
0,913	10

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Tabel 4.3 Hasil Reliabilitas Pre-test dan Post-test

Jenis Tes	Jumlah Butir	Cronbach's Alpha	Kategori
Pretest	10	0,882	Reliabel Tinggi
Posttest	10	0,913	Reliabel Tinggi

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

4.2.1.3 Uji Normalitas

Pengujian normalitas dilaksanakan dengan memakai teknik Shapiro-Wilk, yang sesuai digunakan untuk jumlah sampel yang relatif kecil atau < 50 ($N=30$), dengan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 peserta didik. Hasil pengujian yang tertera pada tabel menunjukkan bahwa:

- Nilai signifikansi pretest sebesar 0,103
- Nilai signifikansi posttest sebesar 0,522

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	0,182	30	0,012	0,942	30	0,103
Posttest	0,132	30	0,196	0,969	30	0,522

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Kedua nilai signifikansi tersebut menunjukkan angka yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal ini bermakna bahwa seluruh data hasil penelitian, baik data tes awal maupun data tes akhir, dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, syarat untuk pengujian hipotesis selanjutnya telah terpenuhi dan analisis dapat dilanjutkan menggunakan uji statistik parametrik yaitu Paired Sample t-test.

Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Shapiro-Wilk	Sig	Kategori
Pretest	0,942	0,103	Data berdistribusi normal
Posttest	0,969	0,522	Data berdistribusi normal

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Karena nilai signifikansi kedua variabel melebihi 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data tersebut memiliki distribusi yang normal. Dengan demikian, data tersebut layak digunakan untuk pengujian hipotesis secara statistik parametrik.

4.2.1.4 Hasil Analisis Deskriptif

Data deskriptif digunakan untuk menggambarkan peningkatan kemampuan memahami bacaan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media diorama cerita. Hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Analisi Deskriptif

Stastistik	Pretest	Posttest
N	30	30
Mean	22,13	29,07
Std. Deviation	3,441	4,135
Minimum	50	80
Maksimum	60	90

Berdasarkan tabel analisis deskriptif, diketahui bahwa nilai rata-rata posttest (29,07) lebih tinggi dibandingkan nilai pretest (22,13), dengan selisih peningkatan sebesar 6,94 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Nilai terendah mengalami peningkatan dari 50 menjadi 80, dan nilai tertinggi juga naik dari 60 menjadi 90. Ini menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam pencapaian skor semua siswa, di mana tidak ada siswa yang mencapai nilai terendah seperti sebelumnya, dan pencapaian tertinggi para siswa juga menunjukkan perbaikan yang cukup berarti. Selain itu, nilai deviasi standar

yang sedikit bertambah dari 3,441 menjadi 4,135 menunjukkan bahwa variasi hasil posttest sedikit lebih bervariasi dibandingkan dengan pretest, namun masih menunjukkan distribusi yang wajar dan sesuai dengan peningkatan kemampuan yang berbeda-beda di antara setiap siswa di kelas 5.

Dengan demikian, analisis deskriptif menggambarkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media diorama cerita, kemampuan memahami bacaan siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan kondisi sebelum diberikan perlakuan. Hal ini memberikan gambaran awal bahwa media pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak yang baik terhadap hasil belajar siswa.

4.2.1.5 Uji Hipotesis

Berdasarkan temuan dari uji Paired Sample t-test, diperoleh angka signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari nilai batas 0,05, serta nilai t yang dihitung sebesar -14,612 dengan rata-rata selisih nilai sebesar -6,933. Angka-angka ini menunjukkan adanya perbedaan yang sangat jelas dan signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan setelah mengikuti proses pembelajaran.

Hasil ini menjelaskan bahwa perlakuan yang diterapkan memberikan pengaruh yang signifikan dan nyata terhadap perubahan nilai siswa. Oleh karena itu, bisa disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman siswa, sehingga terbukti memiliki dampak yang nyata dan efektif terhadap hasil belajar mereka.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	22,13	30	3,441	0,628
	Posttest	29,07	30	4,135	0,755

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Paired Samples Test									
Paired Differences									
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair	Pretest-Posttest	-6,933	2,599	0,474	Lower	Upper	-14,612	29	0,000

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Tabel 4.6 Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Mean Difference	t hitung	Df	T tabel	Sig. (2-tailed)
Pretest-posttest	-6,933	-14,612	29	2,045	0,000

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

1. Pengambilan Keputusan Berdasarkan Nilai Signifikansi (Sig. atau p-value)

Dalam tabel Paired Samples Test yang terdapat dalam output SPSS, didapatkan nilai:

Sig. (2-tailed) = 0,000

Nilai signifikansi ini menunjukkan ukuran kemungkinan (risiko kesalahan) yang terkait dengan pengambilan keputusan. Dalam penelitian kuantitatif, umumnya peneliti menggunakan tingkat signifikansi (α) di angka 0,05 atau 5% sebagai tolok ukur dalam pengujian.

2. Penetapan Keputusan Berdasarkan Perbandingan Nilai t Hitung dengan t Tabel Selain menggunakan nilai signifikansi, keputusan dalam uji Paired Sample T-Test juga dapat diperoleh dengan cara membandingkan nilai t hitung dengan t tabel. Dari hasil analisis, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 (t tabel). Kedua hasil ini menghasilkan data yang sama, yaitu H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Rata-rata posttest (29,07) lebih tinggi dibandingkan rata-rata pretest (22,13), dengan peningkatan rata-rata sebesar 6,933 poin. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memahami bacaan setelah penerapan media

pembelajaran diorama cerita. Dari hasil yang ditemukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama cerita memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar memahami bacaan untuk siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

4.3 Hasil Observasi

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama cerita terhadap kemampuan siswa kelas 5 dalam memahami bacaan. Secara keseluruhan, seluruh rangkaian penelitian, mulai dari persiapan, pelaksanaan tes awal (pretest), kegiatan belajar menggunakan media diorama cerita, hingga tes akhir (posttest), berlangsung dengan baik, lancar, tertib, dan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

- Observasi terhadap proses belajar dilakukan langsung oleh saya menggunakan lembar observasi yang telah teruji. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda ceklis pada setiap indikator yang diamati, dengan skala penilaian mulai dari 1- 4. Skor 1 menunjukkan kriteria sangat kurang, skor 2 untuk kriteria kurang, skor 3 untuk kriteria baik, dan skor 4 untuk kriteria sangat baik. Aspek yang diamati mencakup partisipasi siswa, minat siswa terhadap materi, kemampuan siswa dalam memahami isi cerita, serta interaksi siswa selama pembelajaran.
- Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terlihat bahwa pada awal pretest, banyak siswa yang tampak ragu dan kesulitan dalam menentukan informasi dan ide pokok isi bacaan. Namun, suasana belajar mulai menunjukkan perubahan signifikan setelah saya menerapkan media pembelajaran diorama cerita. Siswa terlihat sangat bersemangat, mengikuti penjelasan dengan cermat, dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap media yang digunakan. Diorama cerita yang menyuguhkan gambaran visual dari isi bacaan sangat membantu siswa dalam membayangkan

kejadian, karakter, dan alur cerita, sehingga mereka lebih mudah memahaminya.

- Hasil observasi menunjukkan peningkatan skor yang jelas pada setiap indikator. Ketika pertemuan awal banyak siswa mendapat skor antara 2 hingga 3, seiring dengan berjalannya waktu dan penggunaan media diorama, skor pengamatan siswa berkembang menuju rentang skor 3 hingga 4, dengan mayoritas penilaian berada pada kriteria baik dan sangat baik. Siswa tidak hanya lebih aktif dalam bertanya dan menjawab, tetapi juga mampu menyampaikan kembali isi bacaan dengan bahasa mereka sendiri secara teratur dan benar.

Keberhasilan proses pembelajaran ini didukung oleh semangat siswa dan bantuan dari pihak sekolah. Hal ini diperkuat oleh hasil tes akhir (posttest) yang menunjukkan peningkatan nilai kemampuan memahami bacaan siswa dibandingkan dengan kondisi awal. Dengan demikian, hasil pengamatan ini membuktikan bahwa penggunaan media diorama cerita sangat efektif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memberikan dampak positif yang nyata dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

4.4 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama cerita secara signifikan meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa. Kenaikan rata-rata nilai dari 22,13 menjadi 29,07 dan hasil uji hipotesis dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ membuktikan bahwa media pembelajaran diorama cerita mampu meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa. Distribusi data yang berdistribusi normal dan reliabilitas instrumen yang sangat baik (Cronbach's Alpha pretest = 0,882 dan posttest = 0,913) memperkuat validitas hasil penelitian ini. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran diorama cerita memberikan dampak positif yang konsisten terhadap pemahaman bacaan murid dengan berbagai tingkat kemampuan awal.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh berbagai hasil penelitian terdahulu yang secara konsisten menunjukkan efektivitas media visual tiga dimensi seperti diorama dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa.

(Angraini, R., Sagiman, S., & Yosi, Y. 2025) membuktikan bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami isi bacaan siswa sekolah dasar dengan nilai signifikansi $< 0,05$, yang sejalan dengan peningkatan nilai pretest dan posttest dalam penelitian ini. Hasil serupa juga ditemukan oleh LAILA, F. (2023), serta penelitian oleh Anggraeni, N., & Lukitoaji, B. D. (2025) yang menunjukkan bahwa media diorama memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan memahami bacaan siswa sekolah dasar karena mampu memvisualisasikan isi cerita secara konkret dan nyata, sehingga memudahkan siswa menangkap alur, tokoh, dan pesan yang terkandung dalam bacaan. Selain itu, Putri & Zaenal (2021) dan Barokah, W. (2025) mengungkapkan bahwa media diorama efektif tidak hanya pada teks naratif, tetapi juga teks deskripsi, karena media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, daya imajinasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam memaknai isi bacaan.

Lebih lanjut, Apriliyani & Rukmini (2024) serta Aentika Nisa Ika & Suharso (2026) menegaskan bahwa media diorama layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia karena mengintegrasikan unsur visual, spasial, dan kontekstual yang mendukung kemampuan literasi siswa secara menyeluruh. Temuan-temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Sari & Johan (2022), Umam *et al.* (2023), dan Amalia & Kurniawan (2025) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media visual tiga dimensi dapat membantu siswa memahami bacaan dengan lebih detail, terstruktur, dan sistematis, serta mampu membuat proses pembelajaran yang abstrak menjadi lebih nyata dan hidup suasananya. Dengan demikian, penggunaan media diorama cerita terbukti mampu menjembatani kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi bacaan, sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih mendalam dan bertahan lama dalam ingatan siswa.

Namun, berbeda dari penelitian sebelumnya yang biasanya dilakukan di Jawa, Sumatera, atau bersifat umum, penelitian ini secara khusus menggunakan

media diorama cerita untuk siswa SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, Papua. Penelitian ini mempertimbangkan karakteristik budaya dan lingkungan belajar yang unik di sana. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menegaskan kembali efektivitas media diorama cerita dalam meningkatkan kemampuan memahami bacaan, tetapi juga memberikan kontribusi baru berupa bukti keberhasilan penerapannya di bagian timur Indonesia. Ini akan memperkaya bidang penelitian pembelajaran Bahasa Indonesia yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di daerah kota sorong papua barat daya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan tentang penggunaan media pembelajaran diorama cerita untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, ada beberapa kesimpulan yang dapat diambil sebagai berikut:

- Media pembelajaran diorama cerita sangat berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memahami bacaan. Ini terbukti dengan adanya peningkatan rata-rata nilai yang cukup signifikan, yaitu dari 22,13 pada tes awal (pretest) meningkat menjadi 29,07 pada tes akhir (posttest). Hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t sampel berpasangan menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Ini berarti ada perbedaan kemampuan yang sangat jelas dan penting antara sebelum dan sesudah penggunaan media diorama cerita. Hal ini juga membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap isi bacaan.
- Semua alat yang digunakan dalam penelitian ini sudah terbukti sah, dapat diandalkan, dan cocok untuk dipakai. Penilaian dari dosen validator menunjukkan bahwa semua alat penelitian, seperti soal tes, lembar observasi, modul ajar, dan media diorama cerita, memiliki kriteria yang sangat baik dan memenuhi standar kelayakan. Berdasarkan statistik, nilai reliabilitas yang dihitung dengan rumus Cronbach's Alpha menunjukkan angka 0,882 untuk pretest dan 0,913 untuk posttest. Angka-angka ini termasuk dalam kategori sangat tinggi, yang berarti alat ukur ini terbukti konsisten, stabil, dan akurat dalam menilai kemampuan siswa dalam memahami bacaan.
- Proses pengajaran dengan menggunakan media diorama cerita berjalan dengan sangat baik, lancar, dan dalam suasana yang mendukung. Dari hasil pengamatan yang dilakukan, penggunaan media ini berjalan dengan baik dan dapat sepenuhnya menarik perhatian siswa. Siswa tampak sangat bersemangat, aktif dalam berdiskusi, dan lebih mudah memahami isi, alur, serta pesan yang ada dalam cerita. Suasana belajar menjadi lebih seru dan berarti, sehingga siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga bisa membayangkan dan memahami makna bacaan dengan lebih mendalam.

5.2 Saran

- Bagi Guru

Disarankan agar guru menggunakan media diorama cerita sebagai salah satu pilihan media pembelajaran, terutama dalam pelajaran Bahasa

Indonesia yang membahas materi teks cerita, informasi dan ide pokok. Media ini terbukti berhasil mengubah pembelajaran yang biasanya sulit dipahami menjadi lebih nyata dan jelas. Hal ini sangat membantu siswa dalam membayangkan isi, alur, dan pesan dari cerita. Guru diharapkan agar lebih kreatif dalam membuat bentuk, ukuran, dan rincian pada media diorama, sehingga dapat menarik minat baca dan memotivasi siswa untuk belajar. Selain itu, guru sebaiknya memberikan petunjuk langkah demi langkah tentang cara menggunakan media ini. Dengan begitu, siswa bisa memanfaatkannya dengan baik untuk memahami isi bacaan secara lebih dalam dan menyeluruh.

- **Bagi Sekolah**

Disarankan agar pihak sekolah mendukung dan memfasilitasi pembuatan media pembelajaran yang baru dan kreatif, termasuk diorama cerita dan media visual tiga dimensi lainnya. Sekolah diharapkan bisa menyediakan fasilitas, infrastruktur, dan bahan-bahan yang mendukung pembuatan media, agar guru lebih mudah untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Selain itu, sekolah bisa menggunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam membuat program pengembangan literasi dan pembelajaran Bahasa Indonesia. Sekolah juga harus memastikan ada berbagai macam media pembelajaran yang tersedia di perpustakaan atau ruang belajar agar bisa digunakan secara terus-menerus.

- **Bagi Peneliti Selanjutnya**

Bagi peneliti yang ingin mengangkat topik yang sama, disarankan untuk mengembangkan media diorama cerita dengan lebih bervariasi, seperti menambahkan elemen gerakan, suara, atau menggabungkannya dengan teknologi sederhana agar daya tariknya semakin bertambah. Peneliti selanjutnya bisa mencoba menguji seberapa efektif media ini untuk pelajaran lain, di kelas yang berbeda, atau di sekolah dengan karakteristik yang berbeda. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa luas media ini bisa diterapkan.

Daftar Pustaka

- Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Krebet Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(9), 188–201
- Ari, F. K. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RADEC BERBANTUAN DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS IV MIN 4 BANDAR LAMPUNG* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Amini, R. P. (2023). Analisis Validasi Dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Edukatika*, 1(1), 1-10.
- Akhyar, F. 2019. Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Dalam Kurikulum 2013. *Prosiding Seminar Nasional STKIP PGRI Bandar Lampung*. 77–90
- Arib, M. F., Rahayu, M. S., Sidorj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Experimental research dalam penelitian pendidikan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 5497-5511.
- Angraini, R., Sagiman, S., & Yosi, Y. (2025). *Pengaruh Media Diorama terhadap Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Ipas) Peserta Didik Kelas V Sd Negeri 09 Kepahiang* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP).
- Anggraeni, N., & Lukitoaji, B. D. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA KONKRET DIOSIR (DIORAMA SIKLUS AIR) UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPAS KELAS 5 SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN BANTUL. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(03), 248-257.
- Apriliyani, N., & Rukmini, D. (2024). Validitas dan Praktikalitas Media Diorama Cerita Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa*, 8(1), 56-70.
- Amalia, R., & Kurniawan, A. (2025). Implementasi Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Di SD Muhammadiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 34-47.

- Aentika Nisa Ika, A., & Suharso, P. (2026). Pengembangan Media Diorama Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 12(1), 89-104.
- Ayu, N. A. C. P. D. (2025). Media Diorama Cerita Fiksi Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *International Journal of Elementary Education*, 9(1).
- 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.
- Barokah, W. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V DI SDN 1 LABUHAN RATU 6 LAMPUNG TIMUR* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Batubara, H. H., Sumantri, S. M., & Marini, A. (2023). Media Pembelajaran Komprehensif. Semarang: CV Graha Edu.
- Cahyaningsih, A., Rukayah, R., & Kamsiyati, S. (2021). Analisis kemampuan membaca pemahaman ditinjau dari minat belajar pada peserta didik kelas 5 sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(2), 71-76.
- Damayanti, A. D., & Muthi, I. (2024). Penerapan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran bahasa Indonesia. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(3), 211-225.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1-9.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fitria, M. N., & Sukmawati, W. (2022). Analisis Perbedaan Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Secara Daring dan Luring Siswa Kelas V SDN

- Tegal Alur 21 Petang. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya*, 8(3), 833-840.
- Febrian, V., & Syofriend, Y. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Media Diorama di TK Islam Terpadu Khalifatul Fajar Pariaman. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(2), 57-67.
- Ginting, A. D. P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA TEMA 8 SUB TEMA 1 DI SD KELAS 5 SD NEGERI 040443 KABANJAHE* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Ginting, HNB, & Sidebang, R. (2023, Juli). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA CERPEN MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS V SD NEGERI 060930 MEDAN JOHOR TP 2022/2023. Dalam Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) (Vol. 2, pp. 60-1).
- Hutami, W. F. (2024). Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Public Relations Mercu Buana, Query date*, 21, 23.
- Hikam, M. N. (2024). Pengembangan media pembelajaran diorama gotong royong (DIGO) untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9).
- 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.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hufinah, S. H. (2022). Analisis kesulitan membaca pada anak kelas tinggi sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 788-885.
- Hidayat, H. (2021). Pengaruh metode inkuiri terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas V di SD Negeri 3 Dompu tahun pembelajaran 2020/2021. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(2), 99-112.

- Jannah, R., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 567-575.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas' odi, M. O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211-222.
- Kusmayanti, S. (2019). Membaca permulaan dengan metode multisensori. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 222-227.
- Kholiq, A., & Luthfiyati, D. (2020). Tingkat Membaca Pemahaman Siswa SMA Kabupaten Lamongan. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4 (1), 17, 32.
- LAILA, F. (2023). PENGARUH PENDEKATAN STEM DENGAN MEDIA DIORAMA TERHADAP BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD NEGERI 1 METRO BARAT.
- Latifah, L. (2023). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU CERITA BERGAMBAR TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV MIN 5 JAKARTA* (Doctoral dissertation, UNUSIA).
- Lestari, E. T., Cahyono, B. E. H., & Kusuma, G. E. (2024). Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Kaibon 01. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(4), 5936-5942.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Maulida, A. H., bagus Primadoni, A., & Kusumawati, D. (2025). PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI BERBASIS DIORAMA

3D DALAM UPAYA MENINGKATKAN MINAT MEMBACA SISWA KELAS 1 SD N TEGALSARI 5 BATANG. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 222-234.

Muin, M. P. (2023). Metode penelitian kuantitatif.

Primasari, A., & Hidayat, M. T. (2022). Efektivitas penggunaan media belajar buku cerita bergambar terhadap pemahaman literasi membaca siswa kelas atas sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6224-6233.

Putri, F. A., Hasbi, S., Siregar, J. N. A., & Lubis, M. T. H. (2024). Penggunaan media gambar dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca di sekolah dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DAN KEGURUAN*, 2(6), 1217-1223.

Putri, S. P., & Zaenal, M. (2021). Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Karya Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 33-45.

Paida, A., & Rahmatiah, R. (2022). Implementasi Pembelajaran Critical, Communication, Collaboration And Creativity (4c) oleh Guru Bahasa Indonesia di SMPN 10 Barru. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 170-178.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media pembelajaran.

Rahmawati, D., & Handayani, A. (2023). Analisa kemampuan membaca pada anak sekolah dasar: Literature review. *Journal of Education Research*, 4(4), 2558-2563.

Rusmawati, Q. S. (2024). Pengembangan Media Diorama Bilik Cerita untuk Keterampilan Menulis Cerita Fiksi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4).

Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44.

Reffiane, F., Agustini, F., Nuvitalia, D., & Saputra, H. J. (2025). *Sains dalam Genggaman: Eksplorasi Media Literasi Sains yang Menyenangkan*. Penerbit NEM.

- Safitri, W. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP PEMAHAMAN MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 1 JATI AGUNG PRINGSEWU.
- Sari, M., & Johan, R. (2022). Peran Media Konkret Dalam Mengembangkan Kemampuan Memahami Bacaan Naratif. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(3), 145-158.
- Sahara, N. I. M. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PJBL (PROJECT BASED LEARNING) MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SIKLUS AIR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 8 LINGKUNGAN SAHABAT KITA DI KELAS V SD NEGERI 70 BANDA ACEH* (Doctoral dissertation, Universitas Bina Bangsa Getsempena).
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). ALVABETA, CV.
- S. Handayani J. I. S. Poerwanti & S. Wahyuningsih 2020 Peningkatan Keterampilan Sosial pada Pembelajaran IPS Melalui Model Teams Games Tournament (TGT) Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar J. Didakti Dwija Indria.
- Syahid, S. N. L., Maula, L. H., Nurmeta, I. K., Sulastri, A., & Ruslani, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5181-5192.
- Syah, E. F., & Nugroho, O. F. (2022). Optimalisasi gerakan literasi sekolah dalam menumbuhkan budaya membaca siswa Sekolah Dasar. *Abdimas Ekodiksosiora: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ekonomi, Pendidikan, dan Sosial Humaniora (e-ISSN: 2809-3917)*, 2(2), 127-135.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran.
- Sumakul, H. I., Tendean, S. V., & Lonto, A. L. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. *Tumoutou Social Science Journal*, 1(1), 21-30.
- Salsabilla, A., Wibowo, D., & Nugraha, Y. A. (2026). PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA

- DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(01), 35-44.
- Sari, R. M. (2023). Penggunaan Metode Pembelajaran SQ3R Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 2 Tarahan Lampung Selatan (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Metro).
- Sihotang, N. H., Simanjuntak, E. B., Nainggolan, I. P., Purba, P. F., & Hasibuan, A. U. H. (2025). Pemanfaatan Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 5 SDN 060786 tentang Peran Pelaku Ekonomi sebagai Wujud Pendidik Profesional. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(4), 47-56.
- Susanto, S. (2023). Pengembangan alat dan teknik evaluasi tes dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1).
- Umam, K. (2023). Dampak Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 210-224.
- Waruwu, M., Puat, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode penelitian kuantitatif: Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917-932.
- Wafa,M.I.A.,&Rizkyana,R.F.(2019). The Use of Digital Media on Student Cognitive Learning Out comesin SDN 2 Surodakan. *Jurnal Lensa Pendas*,4(2), 115–120.
- Windrawati, W., Gafur, H., Pgsd, P. S., Pendidikan, U., & Sorong, M. (2020). Analisis Faktor Penghambat Belajar Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Sd Inpres 141 Matalamagi Kota Sorong. 2(1), 10–16.
- Wiratsiwi, W. (2020). Penerapan Gerakan Literasi Sekolah Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 230–238.
- Waningyun, P. P., Riandini, D., & Wahyuni, S. (2023). Faktor Minimnya Minat Membaca Siswa Kelas 5 MI Islamiyah Prembun. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 8(1), 12-17.
- Wulandari, B., Ihwanah, A., & Jadidah, I. T. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Keterampilan Memahami Teks

Bacaan pada Materi Pelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Paedagogie*, 21(1), 735-744.

Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas Dan Relibilitas Instrumen Penelitian). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 780-789.

Yuriswandha, H., & Nugroho, R. J+ PLUS (2025): Jurnal Mahasiswa Pendidikan Luar Sekolah.

Zulfa, I. (2025). Pengaruh Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPAS.

Lampiran 10 Riwayat Hidup Penulis

Riwayat Hidup Penulis



AKILAH PUTRI FEBRIAN, lahir di mandati kabupaten wakatobi sulawesi tenggara pada tanggal 31 agustus 2004, anak pertama dari 4 bersaudara , dari pasangan bapak La Irian dan (Almarhumah) ibu Waode Nuriani, penulis menempuh pendidikan sekolah dasar (SD) pada tahun 2010 di SD Negeri 1 Pongo Wangi-Wangi dan tamat pada tahun 2016, melanjutkan pendidikan di sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 1 Wangi-Wangi dan tamat pada tahun 2019, Kemudian melanjutkan pendidikan pada sekolah menengah atas (SMA) yaitu SMA Negeri 1 Wangi-Wangi Kabupaten wakatobi dan tamat pada tahun 2022, dan pada tahun 2022 penulis melanjutkan pendidikan di sekolah perguruan tinggi yaitu Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong dan tetap melanjutkan menjadi mahasiswa Unimuda sampai tahun 2026.