
Pengembangan Media Dikaya (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) Kelas IV Sekolah Dasar

Vincencia Dian Tatenta¹⁾, Muhamad Nukman^{2)*}

^{1,2)} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau

Email : vincenciadiantatenta@student.uir.ac.id
nukman.m16@edu.uir.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk dan media pembelajaran DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) Kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif. Sumber data primer dalam penelitian yaitu guru, siswa, dan validator. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku dan artikel serta penelitian terdahulu yang mendukung. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar wawancara dan lembar angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu secara kualitatif dari saran dan komentar sedangkan secara kuantitatif diperoleh dari skor validitas dan praktikalitas guru dan siswa. Validitas media cetak DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) berbantu aplikasi canva memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi ditinjau berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Pada aspek materi memperoleh presentase 92,6% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa memperoleh presentase 94,25% dengan kategori sangat valid, dan aspek media memperoleh presentase 90,2% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas guru dan siswa mengenai media cetak DIKAYA berbantu aplikasi canva memperoleh nilai rata-rata 92,68% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia), Sekolah Dasar.

Abstract

The purpose of this study is to develop a valid and practical learning product and media called DIKAYA (Diorama of Indonesian Cultural Wealth) for Grade IV Elementary School students. This research is a developmental study and employs both qualitative and quantitative approaches. The primary data sources in this study are teachers, students, and validators. Meanwhile, the secondary data sources include books, articles, and previous relevant studies. The data collection techniques and instruments used include interview sheets and validation questionnaires from subject matter experts, language experts, media experts, as well as teacher and student response questionnaires. The data analysis techniques used in this study are qualitative analysis of suggestions and comments, and quantitative analysis based on the validity and practicality scores from teachers and students. The printed DIKAYA media (Diorama of Indonesian Cultural Wealth) assisted by the Canva application was rated as highly valid without the need for revision, based on the validation results from subject matter experts, language experts, and media experts. The material aspect obtained a percentage score of 92.6%, categorized as highly valid; the language aspect obtained 94.25%, also categorized as highly valid; and the media aspect obtained 90.2%, again categorized as highly valid. The practicality of the DIKAYA printed media, as assessed by teachers and students, assisted by the Canva application, received an average score of 92.68%, categorized as excellent.

Keywords: Learning Media, DIKAYA (Diorama of Indonesian Cultural Wealth), Elementary School

PENDAHULUAN

Media merupakan bentuk jamak dari bahasa latin yaitu “medium” yang berarti perantara atau pengantar. Media dapat didefinisikan sebagai sarana yang dapat dalam menyampaikan pesan dalam bentuk fisik baik cetak maupun audio visual untuk membangkitkan dan menarik perhatian siswa untuk belajar. Menurut Gegne (dalam Junaidi, 2019) media dapat di temukan di lingkungan siswa untuk membantu mereka belajar. Media bermanfaat untuk menunjang proses kegiatan belajar-mengajar dengan mudah. Media dianggap sebagai media pembelajaran jika dapat tersampaikan makna pesan selama proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat peting

dilakukan untuk memastikan bahwa materi yang diberikan oleh seorang guru dapat diserap dengan baik dalam membangun perkembangan siswa di sekolah. Sementara itu, menurut Kustandi dan Darmawan (dalam (Putra & Salsabila, 2021) media sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dengan memperjelas makna pesan untuk mencapai tujuan yang lebih baik dan paling efektif.

Pembelajaran melalui media yang sangat penting dalam pembangunan dan pengembangan proses pembelajaran. Pembelajaran adalah cara guru untuk membantu siswa memahami materi serta berinteraksi kepada siswa. Daryanto (dalam (Education, 2024) pada usia SD/MI rentang usia 7 sampai 11 tahun bahwa perkembangan karakteristik siswa berada pada tahap perkembangan dimana siswa dapat berpikir logis. Artinya, apa yang dilihat, didengar, dibaui, diraba, dirasa ini bergantung pada objek yang nyata (konkret). Berdasarkan hasil wawancara dan studi yang dilakukan oleh ((Riyanti & Lubis, 2024) pada mata pelajaran IPA kelas VI materi tata surya di SDN 100 Palembang, menyatakan adanya pengaruh dan meningkatkan perhatian siswa dapat fokus dalam pembelajaran tata surya dengan menggunakan media diorama dalam pembelajaran. Demikian penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya & Mustika, 2022) menunjukkan hasil yang baik berhasil membuat siswa senang dalam mempelajari diorama dengan materi siklus air muatan IPA kelas V SD. Hasil belajar merupakan sebagai tingkat pencapaian dalam proses pembelajaran dengan mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti yang disampaikan oleh Ermiana (dalam (Syahputra et al., 2024) bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar untuk memiliki kemampuan kognitif, afektif, maupun psikomotorik dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam menggunakan media diorama, konsep pembelajaran tersampaikan yang tadinya pembelajaran hanya abstrak atau gambar ilustrasi dapat berubah merasakan dan melihat dengan jelas dengan detail tentang proses tersebut. Setelah itu, diorama juga memudahkan guru dalam penyampaian pesan pembelajaran yang mengurangi beban guru dalam menyampaikan beberapa topik. Dampaknya, diorama dapat mendorong keterlibatan aktif interaksi siswa. Diorama memberikan representasi visual tiga dimensi yang realistis yang memperkaya pengalaman siswa. Dengan ini dapat mendorong keinginan peserta didik untuk belajar lebih banyak lagi untuk meningkatkan fokus dan minat belajar Anggraini dan Effendi (dalam Azizah et al., 2024).

Berdasarkan pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 170 Pekanbaru, ditemukan beberapa kesulitan dalam kegiatan pembelajaran. Kesulitan yang pertama, berdasarkan informasi dari wali kelas IV SDN 170 Pekanbaru banyak yang masih belum memahami pembelajaran karena masih berpatokan dengan menggunakan buku cetak ataupun gambar yang ada di buku tersebut. Kesulitan kedua, berdasarkan informasi dari peserta didik tersebut mereka tidak menggunakan media fisik maupun audio visual dalam membantu pengetahuan peserta didik sehingga pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut menjadi monoton dan membosankan. Dalam pemanfaatan media yang dilakukan di sekolah tersebut hanya menggunakan buku paket dan LKPD serta keterbatasan pengetahuan wali kelas yang gagap teknologi. Hal ini terjadi karena metode yang dilakukan oleh guru tersebut kurang efektif yaitu metode ceramah.

Pembelajaran akan lebih baik jika melibatkan media pembelajaran sebagai kegiatan belajar-mengajar dengan menggabungkan gambar, warna, serta desain yang menarik. Untuk itu, peneliti membuat media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) sebagai media fisik yang dapat membantu proses pembelajaran yang interaktif dan menarik. Tentunya media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) memiliki keunggulan yaitu dapat membuat pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit karena materi yang peneliti ambil merupakan Kekayaan Budaya Indonesia yang melibatkan rumah adat, makanan khas, senjata tradisional, pakaian adat serta alat musik yang tentunya siswa sangat sulit memahami pembelajaran jika hanya melakukan pembelajaran dengan metode ceramah. Selain itu, peneliti ingin membawa siswa jalan-jalan melalui media pembelajaran DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) yang akan menampilkan gambar rumah adat sesuai dengan daerah yang ada di Indonesia.

Peneliti menjadikan pengembangan DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) berharap bisa meningkatkan semangat dan minat siswa dalam belajar dengan cara yang efektif, kreatif dan menarik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SD Negeri 170 Pekanbaru pada tanggal 5 Februari 2025 dengan mewawancarai wali kelas IV SD peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Diorama Materi Kekayaan Budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD Negeri 170 Pekanbaru”. Peneliti memberikan terobosan baru dalam pengembangan media diorama ini yang akan memberikan suasana baru dengan mengharapkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah melainkan membantu siswa dalam memahami materi abstrak yang mereka pelajari.

Penelitian ini sejalan dengan (Suhana & Wardani, 2022) bahwa pengembangan media diorama untuk meningkatkan pembelajaran IPS di SD sangat layak digunakan. Penggunaan media diorama ini cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya serta dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang akan dilakukan ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disebut dengan *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk membuat, mengembangkan, dan memvalidasi sebuah produk. Penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut (Zamsiswaya et al., 2024) model ADDIE paling umum digunakan dalam pengembangan pembelajaran dan terbukti efektif didalam tingkat pendidikan, dari tingkat pendidikan dasar hingga tingkat pendidikan tinggi. Model ADDIE terkenal memiliki lima tahap yang saling terkait yang diawali dengan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Sumber data primer dalam penelitian yaitu guru, siswa, dan validator. Sedangkan sumber data sekunder dalam penelitian ini yaitu buku dan artikel serta penelitian terdahulu yang mendukung. Subjek pada penelitian ini terdiri dari enam validator, yakni dua validator ahli materi, dua validator ahli bahasa, dua validator ahli media, serta guru kelas IV dan siswa yang akan digunakan untuk menguji kelayakan produk. Teknik dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar wawancara dan lembar angket validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta angket respon guru dan siswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu secara kualitatif dari saran dan komentar sedangkan secara kuantitatif diperoleh dari skor validitas dan praktikalitas guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembuatan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) untuk siswa sekolah dasar terkhusus kelas IV termasuk dalam kategori penelitian pengembangan. Sehingga peneliti menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*) dalam upaya pembuatan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia). Peneliti mengadaptasi tahap-tahap ADDIE hanya dalam tiga tahap saja: *Analysis, Design, and Develop* untuk pembuatan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia). Hal ini dikarenakan peneliti fokus pada tahap validasi dan uji coba, menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran, memiliki keterbatasan kemampuan dan waktu pengerjaan serta sumber daya peneliti. Berikut ini langkah-langkah yang dilakukan dalam rangka menghasilkan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) dengan bantuan aplikasi *Canva*:

Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan hasil analisis kurikulum, guru, dan kebutuhan siswa, hasil analisis kebutuhan tersebut digunakan sebagai acuan dalam membuat media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) cetak dengan bantuan aplikasi *Canva*. Analisis dilakukan untuk mengumpulkan data dalam pembuatan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) berbantuan *Canva* yang dicetak, dan hasilnya meliputi:

1. Analisis Kurikulum

Konten yang dibuat menggunakan diorama cetak dengan bantuan perangkat lunak *Canva* menggambarkan suatu daerah lengkap dengan rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian tradisional, dan makanan khas. Contohnya rumah adat Joglo dari Jawa Timur dengan pakaian bernama Pesa'an, tarian tradisionalnya tari reog ponorogo, dan makanan khasnya adalah sate madura. Berikut ini informasi dari buku pembelajaran praktis Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV pada Kekayaan Budaya Indonesia:



Gambar 1. Buku Pembelajaran Praktis Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI Kelas IV

Adapun capaian dan tujuan pembelajaran dalam materi ini dapat ditampilkan kedalam tabel berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti

Capaian Pembelajaran (CP)	Tujuan Pembelajaran (TP)
Peserta didik mengenal keberagaman budaya, kearifan lokal di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat menganalisis berbagai keberagaman di Indonesia, upaya untuk melestarikan keberagaman budaya di Indonesia dengan tepat. 2. Melalui mengamati media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) peserta didik dapat menunjukkan sikap menghargai serta menerapkan nilai toleransi dan persatuan dalam kegiatan sehari-hari dengan baik.

2. Analisis Kebutuhan Guru

Guru kelas IV diwawancarai sebagai bagian dari analisis kebutuhan guru untuk preferensi mereka terhadap jenis materi pembelajaran yang ingin digunakan oleh guru dan siswa. Menurut hasil wawancara, guru menginginkan materi yang dapat menarik perhatian serta minat siswa dan tetap membuat mereka berkonsentrasi saat belajar. Guru menyatakan bahwa mereka lebih suka menggunakan media yang banyak gambar serta warna yang menarik perhatian siswa karena dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, mencegah kebosanan, dan membuat konten lebih mudah dipahami. Mereka juga menekankan betapa pentingnya menawarkan materi pembelajaran secara kreatif dengan grafik serta gambar yang menarik dan jelas. Upaya ini dilakukan karena buku pegangan guru yang mereka punya tidak lengkap materi serta penjelasan yang jelas sebagai sumber pembelajaran di kelas yang menyebabkan siswa menjadi bosan dan tidak dapat berpikir kritis. Untuk menarik perhatian dan fokus

siswa selama proses pembelajaran, para guru berharap agar media pembelajaran dapat digunakan.

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui jenis bahan ajar yang dibutuhkan guru agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru ini, guru telah menggunakan media pembelajaran, meskipun belum mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru ini, guru telah menggunakan media pembelajaran, meskipun belum mencapai tujuan pembelajaran. Karena masih banyak siswa yang belum fokus serta meninggalkan kelas selama jam pembelajaran dan karena beberapa siswa menggunakan media pembelajaran untuk mengalihkan perhatian siswa lain, beberapa siswa kurang tertarik untuk menggunakannya. Guru mengantisipasi bahwa siswa mereka akan tertarik dan termotivasi untuk belajar dari media cetak DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) yang menarik sebagai media pembelajaran mereka.

3. Analisis Kebutuhan Siswa

Untuk mengetahui dan menentukan media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan siswa selama proses pembelajaran, dilakukan analisis kebutuhan siswa kelas IV. Siswa menyatakan bahwa materi pembelajaran yang menampilkan detail bentuk menarik perhatian siswa. Ketika mereka tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka menjadi tidak tertarik. Karena siswa sekolah dasar tertarik kepada warna-warna cerah yang dapat menarik perhatian mereka, siswa memilih materi pembelajaran dengan desain warna dan gambar yang menarik. Selain itu, mereka mengantisipasi bahwa gambar serta materi yang diajarkan mudah dipahami akan digunakan. Hal ini diperkuat oleh kurikulum otonom, yang mengharuskan guru dan siswa untuk menjadi kreatif dalam metode pengajaran mereka.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap ini memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti dengan menggunakan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) pada Bab 6. Ada komponen yang dibuat oleh peneliti, termasuk sampul depan, berisikan materi, sampul LKPD, beserta LKPD, serta ringkasan dan kesimpulan untuk bahan ajar. Selanjutnya peneliti membuat gambar rumah adat beserta gambar baju adat, senjata tradisional, tarian tradisional, serta makanan khas yang dikelompokkan sesuai dengan daerahnya masing-masing. Peneliti harus terlebih dahulu menyelesaikan langkah-langkah berikut: 1). Merancang awal struktur media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia); 2). Membuat cover bahan ajar dari media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) ; 3) Membuat kata pengantar dan daftar isi; 4). Mendesain dan menyusun kompetensi inti dan materi kekayaan budaya Indonesia; 5) membuat LKPD; 6). Menambahkan daftar pustaka; 7). Menambahkan profil penulis 8). Mencetak media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia).

Tahap Pengembangan (*Development*)

Validasi merupakan langkah awal dalam proses pengembangan. Tujuan validasi oleh para ahli *reviewer* adalah untuk menemukan kelebihan dan kekurangan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) serta memperbaiki kekurangannya yang dibuat berdasarkan rekomendasi para ahli. Enam orang validator menyetujui media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia). Berikut adalah hasil validasi tiap ahli:

1. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengevaluasi kualitas isi atau konten dalam media pembelajaran agar sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang ditetapkan untuk siswa Sekolah Dasar, khususnya kelas IV. Ahli materi biasanya berasal dari latar belakang pendidikan yang relevan, seperti dosen atau guru yang berpengalaman di bidang studi terkait.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Hasil Validasi	Kategori
ZHR	43	48	89,5%	Sangat Valid
N	46	48	95,8%	Sangat Valid
Rata-Rata			92,65%	Sangat Valid

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Pada tahap validasi, ahli materi mengevaluasi media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) untuk menentukan unsur materi yang ditunjukkan pada tabel di atas. Bapak ZHR memberikan nilai presentase sebesar 89,5% dengan kategori “sangat valid”, sedangkan ibu N memberikan nilai presentase sebesar 95,8% dengan kategori “sangat valid”. Selanjutnya menentukan hasil rata-rata keseluruhan sebesar 92,65% dengan kategori “sangat valid”. Komponen materi Kekayaan Budaya Indonesia termasuk kategori “sangat valid” jika ditransmormasikan ke dalam data kualitatif. Karena hasil validasi kedua sudah memenuhi kriteria yang telah diterapkan, maka dapat disimpulkan bahwa validasi ketiga tidak perlu dilakukan

2. Validasi Ahli Bahasa

Materi pada media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indoensia) tersebut telah emlalui penilaian oleh pakar bahasa dengan fokus pada aspek kebahasaannya. Berikut ini adalah hasil penilaian terkait materi dan media DIKAYA:

Tabel 3. Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
TY	42	44	95,4%	Sangat Valid
R	41	44	93,1%	Sangat Valid
Rata-Rata			94,25%	Sangat Valid

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Pada tahap validasi ahli bahasa melakukan penilaian terhadap aspek kebahasaan materi dalam media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia), sebagaimana ditampilkan dalam tabel di atas. Presentase penilaian dari Bapak TY selaku ahli bahasa sekaligus validator 1 mencapai 95,4% dan dikategorikan sebagai “sangat valid”. Sementara itu, penilaian dari Ibu R memperoleh penilaian presentase sebesar 93,1% yang juga termasuk dalam kategori “sangat valid”. Secara keseluruhan, rata-rata hasil penilaian dari kedua validator ahli bahasa tersebut memperoleh skor 94,25% dan termasuk kategori “sangat valid”.

3. Validasi Ahli Media

Dalam proses ini, para ahli melihat media tersebut sebagai acuan dalam pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia ini. Hasil penilaian media tersebut dapat disajikan dalam Tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi 1 Ahli Media

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Presentase	Kategori
AS	32	36	88,8%	Sangat Valid
A	33	36	91,6%	Sangat Valid
Rata-rata			90,2%	Sangat Valid

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Penilaian terhadap media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) tahap validasi awal yang terdapat pada tabel 4.9. Pada tahap ini, Bapak AS selaku ahli media dan validator pertama memberikan penilaian dengan presentase sebesar 88,8%, yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Sementara itu, Ibu A sebagai pakar media kedua memberikan penilaian presentase sebesar 91,6% dengan kategori yang sama yaitu “sangat valid”. Secara keseluruhan, rata-rata skor dari kedua validator media tersebut mencapai 90,2%, yang juga berada dalam kategori “sangat valid”.

4. Respon Guru

Setelah media DIKAYA dinyatakan valid dari segi materi, bahasa, dan medianya, peneliti melanjutkan tahap berikutnya untuk mengetahui tanggapan guru dan siswa. Tujuan dari pengumpulan tanggapan ini adalah untuk menilai apakah media DIKAYA yang berbentuk cetak ini sesuai dengan harapan guru dan siswa. Proses ini melibatkan satu orang guru wali kelas IV SDN 170 Pekanbaru dan 30 siswa kelas IV, yang memberikan tanggapan melalui pengisian angket praktikalitas. Berikut hasil tanggapan yang diperoleh dari guru dan siswa

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Guru Kelas IV SDN 170 Pekanbaru

No.	Aspek Penilaian	Guru	Kategori
1	Kemudahan Pengguna	91,6%	Sangat Baik
2	Efisiensi Pembelajaran		
3	Keterlibatan Siswa		
Rata-rata		91,6%	Sangat Baik

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh persentase sebesar 91,6%, yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Persentase ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, media telah memenuhi kriteria kepraktisan dan kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Capaian ini mencerminkan bahwa media tidak hanya disukai oleh pengguna (guru maupun siswa), tetapi juga mudah digunakan, sesuai dengan tujuan pembelajaran, serta efektif dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan kekayaan budaya Indonesia.

5. Respon Siswa

Selanjutnya, dilakukan pengukuran terhadap praktikalitas siswa terhadap media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) yang melibatkan 30 siswa. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi 1 Ahli Media

No	Siswa	Nilai	Kategori
1	AP	96,4%	Sangat Baik
2	AP	92,8%	Sangat Baik
3	ANP	100%	Sangat Baik
4	KDA	96,4%	Sangat Baik
5	AS	89,2%	Sangat Baik
6	MF	92,8%	Sangat Baik
7	TQ	96,4%	Sangat Baik
8	NR	92,8%	Sangat Baik
9	CTM	92,8%	Sangat Baik
10	SH	92,8%	Sangat Baik
11	MJ	92,8%	Sangat Baik
12	E	92,8%	Sangat Baik
13	HAY	92,8%	Sangat Baik
14	MF	96,4%	Sangat Baik
15	ARDA	96,4%	Sangat Baik
16	AA	100%	Sangat Baik
17	R	96,4%	Sangat Baik
18	I	100%	Sangat Baik
19	RAAF	89,2%	Sangat Baik
20	NKR	96,4%	Sangat Baik
21	MAS	100%	Sangat Baik
22	DIH	92,8%	Sangat Baik
23	MGAG	92,8%	Sangat Baik
24	ATK	92,8%	Sangat Baik
25	GAH	89,2%	Sangat Baik
26	KM	89,2%	Sangat Baik
27	NIA	85,7%	Sangat Baik

28	SI	89,2%	Sangat Baik
29	SDA	92,8%	Sangat Baik
30	FAF	92,8%	Sangat Baik
Rata-Rata		93,76	Sangat Baik

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Berdasarkan data pada tabel 4.11, hasil tanggapan dari 30 siswa menunjukkan bahwa rata-rata penilaian mencapai 93,76%. Hal ini mengidentifikasi bahwa media DIKAYA dinilai “sangat baik” oleh siswa.

Menurut (Oktaviani et al., 2025) bahwa dalam pengembangan harus melakukan validasi yang membutuhkan lembar validasi sebagai penilaian oleh validator terkait. Berdasarkan teori yang sudah dijelaskan, peneliti merancang sebuah instrumen validasi berupa lembar penilaian media pembelajaran yang mencakup tiga komponen, dimana setiap butir penilaiannya disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

Dari hasil penilaian validasi yang diperoleh yaitu, 1) padatahap validasi pertama, ahli materi memberikan penilaian dengan rata-rata 92,65%, yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid”, masih ditemukan beberapa aspek yang perlu direvisi oleh validator 1 pada bahan ajar dalam media DIKAYA begitu juga dengan validator 2. Setelah media DIKAYA sudah di revisi sesuai dengan saran dan masukan oleh validator pertama dan kedua, yaitu oleh bapak ZHR dan ibu N, maka dilanjutkan validasi kedua namun hanya revisi dari bapak ZHR yang divalidasi ulang namun ibu N percaya bahwa penulis akan melakukan revisi tanpa datang lagi untuk mengulang penilaian. Pada validasi kedua, penilaian rata-rata oleh bapak ZHR meningkat dari 75% menjadi 89,5% dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil ini, validasi tidak dilanjutkan ke tahap ketiga karena pada validasi kedua sudah memenuhi kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. 2) Pada validasi awal, ahli bahasa memperoleh skor rata-rata sebesar 94,25% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Karena hasil ini memenuhi kriteria yang ditetapkan peneliti, maka proses tidak dilanjutkan ke tahap validasi kedua. 3) Pada validasi pertama, ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 90,2% yang dikategorikan “sangat valid”. Karena hasilnya memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, maka tidak dilanjutkan validasi lebih lanjut.

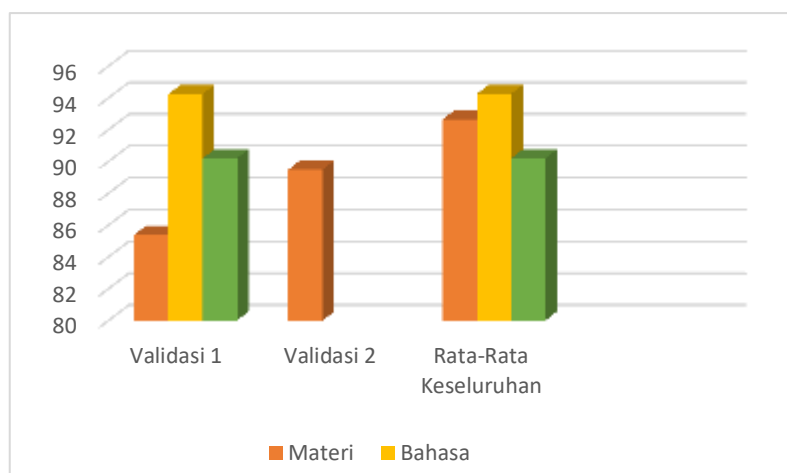
Setelah menyusun keseluruhan hasil validasi media DIKAYA, peneliti memperoleh nilai rata-rata yang akan peneliti tulis yang disajikan pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Validasi Aspek Media DIKAYA

Aspek yang Dinilai	Rata-Rata	Kategori
Materi	92,65%	Sangat Valid
Bahasa	94,25%	Sangat Valid
Media	90,25%	Sangat Valid
Rata-Rata Keseluruhan	92,38%	Sangat Valid

Sumber: Olah Data Penelitian 2025

Terlihat pada tabel 7. diatas menyajikan hasil validasi meliputi seluruh aspek media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) yang meliputi aspek materi, bahasa, dan media yang dinilai oleh enam validator. Aspek materi memperoleh sebesar 92,65%, aspek bahasa 94,25%, dan aspek media 90,25%. Berdasarkan hasil tersebut, ketiga aspek tersebut tergolong “sangat valid”. Rata-rata gabungan hasil validasi seluruh aspek mencapai 92,38% yang termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hal ini menandakan bahwa media DIKAYA yang dikembangkan telah memenuhi kriteria yang ditetapkan peneliti.



ZGambar 2. Diagram Hasil Validasi Aspek yang Dinilai

Seperti tampak pada gambar 2, hasil validasi materi menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan ini dipengaruhi oleh adanya sejumlah pembaruan dari pada validator. Selain itu, media DIKAYA memperoleh kepraktisan “sangat baik”, dengan rata-rata penilaian guru sebesar 91,6% dan rata-rata kepraktisan siswa sebesar 93,76%. Berdasarkan data tersebut, baik guru maupun siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media DIKAYA. (Nandari et al., 2023) mengemukakan bahwa mendapatkan kepraktisan dari guru dan siswa dari media yang dikembangkan sangat penting untuk melihat seberapa baik media DIKAYA agar apakah media tersebut dapat layak digunakan atau tidak.

Berdasarkan uraian di atas, hasil penelitian berupa media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) yang dikembangkan melalui *canva* yang di cetak layak untuk digunakan. Hal ini didukung oleh validasi dari para ahli materi, bahasa, dan media yang menilai produk tersebut sudah sangat sesuai tanpa memerlukan revisi. Selain itu, tanggapan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media DIKAYA ini mampu meningkatkan motivasi serta minat siswa. Penggunaan warna-warna cerah, banyaknya gambar, dan font yang dapat dibaca membuat media tersebut menjadi lebih menarik dan menghindarkan siswa dari rasa bosan.

Salah satu keunggulan media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah inovasinya dalam dunia pendidikan, walaupun canggihnya teknologi sekarang tidak melupakan bahwa seorang guru harus tetap kreatif dan inovatif agar pembelajaran tetap menarik dan bermakna bagi siswa. Pembuatan media DIKAYA ini tentunya berbantuan aplikasi *Canva*. *Canva* merupakan platform desain grafis yang berbasis web ataupun aplikasi yang menyediakan berbagai macam template, gambar, ikon, serta jenis huruf, sehingga memudahkan pendidik dalam merancang konten visual secara profesional tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks.

Ada beberapa kelebihan dan kekurangan dari media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya Indonesia) yang sudah ada. Kelebihan DIKAYA dengan memainkan banyak warna dan gambar, kemampuannya untuk menginspirasi imajinasi siswa saat mereka mempelajari materi tersebut agar pembelajaran yang abstrak menjadi konkrit serta emmbuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan, menarik, dan kreatif. Hal ini sesuai dengan temuan Wahidar (dalam Rusmawati, 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media diorama dapat menginspirasi siswa untuk menulis kreatif dengan menggambarkan situasi nyata dan membuat pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, inventif, dan berkesan.

Menurut (Hariri & Wibowo, 2025) media diorama mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, konkret, dan bermakna. Dengan visualisasi, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual bagi siswa. Selain mendukung pencapaian kompetensi dasar, media ini juga memperkuat pendidikan karakter, khususnya dalam membangun sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan mempererat semangat kebinekaan.

Dengan adanya penggunaan media diorama saat belajar dapat menambah konsentrasi dan menghidupkan suasana pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan interaktif. Keunggulan dari media diorama dapat menumbuhkan minat belajar siswa, siswa berlatih untuk meningkatkan kreativitas, kemandirian dan menumbuhkan suasana kelas yang aktif (Sapitri et al., 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, media DIKAYA berbasis aplikasi Canva memperoleh kategori sangat valid tanpa revisi telaah. Komponen materi memperoleh skor 92,65% dengan kategori sangat valid. Komponen bahasa memperoleh skor 94,25% dengan kategori sangat valid, komponen media memperoleh skor 90,25% dengan kategori sangat valid. Selain itu, tanggapan praktikalitas guru memperoleh skor 91,6% dengan kategori sangat baik, dan tanggapan praktikalitas siswa memperoleh skor 93,76% dengan kategori sangat baik. Rata-rata skor validitas materi DIKAYA cetak adalah 92,35%. Selain itu, rata-rata tanggapan praktikalitas guru dan siswa adalah 92,68%. Diharapkan untuk guru, dapat memanfaatkan media DIKAYA sebagai alat bantu pengajaran untuk membantu siswa memahami topik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, terutama kelas IV SD.

REFERENSI

- Azizah, U. N., Maruti, E. S., Zahro, F., Info, A., & Belajar, H. (2024). *PENERAPAN MEDIA DIOSILIR (DIORAMA SIKLUS AIR) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA*. 18(2), 340–348.
- Education, E. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN SDI NUFUAK BELU*. 3(3), 64–75.
- Hariri, M. A., & Wibowo, A. S. P. (2025). Pengembangan Media Diorama Interaktif Untuk Mengenalkan Keberagaman Tempat Ibadah Di Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 79–82.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Nandari, K., Akhbar, T., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 354–361.
- Oktaviani, S. N., Faradita, M. N., & Martati, B. (2025). Pengembangan Media Miniatur Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(1).
- Putra, A. D., & Salsabila, H. (2021). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Pembelajaran Pada Instansi Pendidikan. *Inovasi Kurikulum*, 18(2), 231–241. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i2.36282>
- Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 13(4), 5165–5174.
- Rusmawati, Q. S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BILIK CERITA UNTUK KETERAMPILAN MENULIS CERITA FIKSI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*. *JPGSD*, 12(04), 655–666.
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR*. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- Suhana, A., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5289–5295. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1202>

- Syahputra, F., Djuwita, P., & Parmadi, B. (2024). Pengembangan Media Diorama Berbasis Lingkungan Sosial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal Kajian Pendidikan ...*, 3(1), 65–74.
- Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 125–147. <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i2.112>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis , Design , Development , Implemetation , Evaluation)*. 8.