

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TATA SURYA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS VI

¹Titik Wahyuningsih, ²Eka Ramiati, ³Nurul Fatimah, Kurniyatul Faizah⁴
Universitas Islam Ibrahimy Banyuwangi, Indonesia
e-mail: titikwahyuningsih1004@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a solar system diorama as a learning medium for the IPAS subject in grade VI at MINU 1 Purwoharjo. The research was motivated by students' low motivation and difficulties in understanding abstract concepts of the solar system due to limited interactive learning media. The method employed was Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects included material and media experts as validators, and 20 sixth-grade students. The validation results indicated that the material expert rated the diorama at 100% feasibility (very feasible), while the media expert rated it at 86.5% (very feasible). Student responses during the trial showed positive results with scores ranging from 76% to 90% (very good category). Effectiveness analysis using the N-Gain test revealed an average score of 0.6048 (medium category) and a learning improvement of 60.48% (fairly effective category). Furthermore, the paired sample t-test yielded a significance value of $0.000 < 0.05$, confirming a significant difference between pretest and posttest scores. Therefore, the solar system diorama is considered valid, practical, and effective in enhancing students' understanding of solar system concepts, while also supporting the implementation of the Merdeka Curriculum through experiential and contextual learning.

Keywords: Diorama Media, Solar System, IPAS, Interactive Learning, Merdeka Curriculum.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama tata surya pada mata pelajaran IPAS kelas VI di MINU 1 Purwoharjo. Latar belakang penelitian ini berangkat dari rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak tata surya akibat keterbatasan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek

penelitian meliputi validator ahli materi dan ahli media, serta 20 peserta didik kelas VI. Hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase kelayakan 100% (kategori sangat layak), sedangkan validasi ahli media memperoleh 86,5% (kategori sangat layak). Uji coba kepada peserta didik menghasilkan respon positif dengan persentase 76–90% (kategori sangat baik). Analisis efektivitas melalui uji N-Gain menunjukkan skor rata-rata 0,6048 (kategori sedang) dengan peningkatan hasil belajar sebesar 60,48% (kategori cukup efektif). Uji paired sample t-test menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menegaskan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, media diorama tata surya dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tata surya, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka berbasis pengalaman nyata.

Kata Kunci: Media Diorama, Tata Surya, IPAS, Pembelajaran Interaktif, Kurikulum Merdeka

Accepted: 20 Mei 2026	Reviewed: 28 Mei 2026	Published: 30 Maret 2026
--------------------------	--------------------------	-----------------------------

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS mempunyai peran strategis dalam kurikulum pendidikan dasar karena memadukan ilmu pengetahuan alam dan sosial guna membangun pemahaman menyeluruh peserta didik terhadap keterkaitan fenomena alam dengan kehidupan sosial masyarakat. Berdasarkan Panduan Mata Pelajaran IPAS yang diterbitkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud, IPAS bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial masyarakat (Kemdikdasmen, 2025). Sejalan dengan itu, (Ramiati & Faishol, 2021) menyatakan bahwa pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan meningkatkan pengetahuan serta pemahaman konsep yang berguna dalam kehidupan, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membekali peserta didik dengan keterampilan IPAS sebagai landasan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar dengan cakupan materi yang mempelajari bidang sains dan sosial, meliputi alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, serta budaya. Oleh karena itu, IPAS harus diajarkan sejak Sekolah Dasar karena pada jenjang ini siswa berpartisipasi aktif dalam mencari, menemukan, menggali, dan menyelesaikan masalah, serta pembelajaran IPAS diharapkan mampu

menjawab permasalahan terkait fenomena alam yang selalu berubah (Iga Febriola et al., 2025),

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sering menghadapi beragam hambatan, salah satunya rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik akibat kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak, seperti konsep tata surya. Hal ini sejalan dengan fakta di lapangan, di mana hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (2025) menunjukkan bahwa sekitar 32,4% siswa sekolah dasar di Indonesia mengalami rendahnya motivasi belajar. Data ini memperkuat pernyataan bahwa keterbatasan media pembelajaran interaktif berkontribusi signifikan terhadap rendahnya minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terjadi karena penerapan metode pembelajaran yang kurang bervariasi cenderung menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan, mengantuk, dan kehilangan semangat belajar, sehingga berpengaruh pada rendahnya pencapaian hasil belajar peserta didik (B. Fitri Rahmawati, 2019). Sejalan dengan temuan (Hidriyani et al., 2024) bahwa guru IPAS masih mengalami hambatan dalam menerapkan metode beragam sehingga pembelajaran cenderung monoton dan berpusat pada LKS. Selain itu, minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Terlebih lagi, tidak semua materi IPAS dapat ditampilkan secara nyata kepada peserta didik, karena sebagian bersifat abstrak. Sementara itu, anak Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu fase di mana mereka sudah mampu berpikir logis atau operasi, namun masih terbatas pada objek nyata yang dapat dilihat dan diamati secara langsung. Pada tahap ini, cara berpikir anak bersifat konkret. Hal ini diperkuat oleh teori Piaget, yang menjelaskan bahwa Pemikiran anak-anak di usia sekolah dasar dikenal sebagai tahap operasional konkret, yaitu kondisi di mana anak-anak telah mampu menggunakan akalanya untuk berpikir logis tentang hal-hal yang bersifat konkret atau nyata (Juwantara. Ridho Agung, 2019). Sejalan dengan itu, (Santrock, 2010) menekankan bahwa pada tahap transisi penting ini anak sudah bisa berpikir sistematis tentang masalah sehari-hari, tetapi tetap membutuhkan media nyata (seperti diorama, benda konkret, atau eksperimen langsung) untuk memahami konsep yang lebih abstrak. Maka, pengembangan media diorama diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi tata surya, terutama peserta didik kelas VI.

Menyikapi beberapa tantangan yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti menghadirkan solusi inovatif terkait media pembelajaran, yaitu melalui pengembangan "Media Diorama Tata Surya". Diorama merupakan media pembelajaran yang efektif karena mampu menghadirkan visualisasi konkret,

menarik, dan menyeluruh, sehingga meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik secara komprehensif (Sari & Putra, 2021). Media pembelajaran ini dirancang untuk memberikan pengaruh positif terhadap motivasi peserta didik. Dengan menggunakan media yang sesuai, diharapkan peserta didik akan lebih bersemangat dalam proses belajar. Untuk mencapai hal ini, penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar motivasi siswa dapat tumbuh (Alannasir, 2016). Beberapa media diorama tata surya yang sudah ada hanya berupa elemen planet yang di tempel di kotak dari kardus, namun pada rancangan pengembangan media diorama ini, penelitian ini melakukan sebuah inovasi baru dengan menghadirkan media diorama tata surya peneliti menyajikan representasi tata surya berbentuk tiga dimensi yang dibuat dari bahan yang aman, ringan, serta tahan lama dan dirancang secara rinci serta dilengkapi dengan mekanisme rotasi sehingga setiap planet dapat bergerak sesuai dengan orbitnya. Selain itu, media ini dirancang dengan warna-warna yang menarik dan berfokus pada materi tata surya guna mendukung kegiatan pembelajaran agar berlangsung lebih baik dan menyajikan materi IPAS secara visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga dapat menjawab kebutuhan siswa dalam memahami konsep abstrak tata surya.

Hasil penelitian terdahulu (Hermayunita et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran IPAS materi sistem tata surya bagi peserta didik kelas VI sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep abstrak yang diajarkan. Karena diorama dapat meningkatkan fokus belajar peserta didik, mendorong keaktifan mereka dalam bertanya, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, penggunaan diorama terbukti membantu siswa mempertahankan perhatian sekaligus meningkatkan minat dan motivasi belajar. Sejalan dengan itu, hasil penelitian “Pengembangan Media Diorama Mata Pelajaran IPAS Materi Tata Surya Kelas IV SD Swasta Masehi Berastagi” (Tarigan, 2024) membuktikan bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tata surya. Peserta didik terlihat lebih bersemangat, fokus, serta aktif mengikuti proses pembelajaran karena diorama menyajikan visual tiga dimensi yang konkret dan menarik. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami posisi dan pergerakan planet secara nyata, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang interaktif sehingga pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Demikian pula, hasil penelitian “Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPAS” (Evitasari & Aulia, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama terbukti berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar peserta didik sekolah dasar. Peserta didik menjadi lebih bersemangat, aktif mengajukan pertanyaan, menyampaikan

pendapat, serta terlibat langsung dalam berbagai aktivitas selama pembelajaran. Karena diorama bersifat visual tiga dimensi, media ini mampu membuat peserta didik fokus, berpikir kritis, serta memahami konsep IPAS secara lebih konkret dan menyenangkan.

Kondisi pembelajaran IPAS materi tata surya di MINU 1 Purwoharjo menunjukkan bahwa pelaksanaannya masih menyesuaikan dengan ketersediaan sumber daya pendukung pembelajaran yang ada di sekolah. Kegiatan pembelajaran tata surya belum dapat dilaksanakan secara maksimal karena keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Proses pembelajaran masih berlangsung secara monoton karena guru hanya mengandalkan buku LKS sebagai media utama. Pembelajaran IPAS di kelas telah dilaksanakan sesuai dengan ketentuan kurikulum, namun keterbatasan variasi metode pengajaran menyebabkan materi tata surya belum dapat disampaikan secara mendalam.

Berdasarkan landasan teori, temuan penelitian sebelumnya, serta kondisi pelaksanaan pembelajaran IPAS di MINU 1 Purwoharjo. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media diorama pada materi tata surya sebagai sumber belajar di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media diorama tata surya sebagai media pembelajaran IPAS di sekolah dasar serta menguji efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Melalui pengembangan media diorama yang bersifat visual tiga dimensi, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga diarahkan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman nyata, penguatan konsep secara kontekstual, serta pengembangan profil pelajar pancasila.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Metode yang diterapkan adalah ADDIE, dengan tahapan yang mencakup analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah produk yang kemudian akan diuji kualitasnya, meliputi aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan (Novianti & Asteria, 2025). Penelitian berlangsung di MINU 1 Purwoharjo pada bulan Februari hingga April.

Subjek penelitian mencakup validator ahli dan peserta didik kelas VI. Validator terdiri atas seorang ahli materi IPAS dengan latar belakang pendidikan dan seorang ahli media pembelajaran berpengalaman dalam pengembangan media. Peserta didik yang terlibat berjumlah 20 orang dalam proses pembelajaran IPAS. Uji coba dilakukan langsung pada kelompok besar, yaitu seluruh siswa kelas VI.

Tahapan analisis dimulai dengan analisis kebutuhan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan peserta didik dalam memahami konsep tata surya melalui observasi di kelas dan wawancara dengan guru IPAS. Pada tahap perancangan, dilakukan penyusunan desain diorama tata surya, termasuk pemilihan bahan, ukuran, dan konsep visual yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tahap pengembangan mencakup pembuatan diorama serta penyusunan panduan penggunaannya. Tahap Implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan pada kelompok besar untuk menilai respons peserta didik dan efektivitas media. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan berdasarkan masukan dari validator, hasil angket respons siswa, serta tes hasil belajar untuk menilai kelayakan dan efektivitas media.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan berbagai teknik, yaitu observasi untuk memahami kondisi pembelajaran, wawancara dengan guru IPAS, angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, angket respons peserta didik untuk menilai tingkat ketertarikan serta manfaat media, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa mengenai tata surya

Data penelitian ini dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, di mana hasil validasi ahli dihitung menggunakan persentase berdasarkan skala Likert dengan kriteria kelayakan minimal 75%, sedangkan respons siswa dianalisis melalui persentase jawaban positif. Efektivitas media diukur menggunakan uji N-Gain dengan membandingkan nilai pretest dan posttest, kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi ($g > 0,7$), sedang ($0,3 \leq g \leq 0,7$), dan rendah ($g < 0,3$). Untuk memperkuat analisis efektivitas, digunakan instrumen tes hasil belajar berupa pretest dan posttest yang terlebih dahulu diuji normalitasnya dengan Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 0,05 guna memastikan berdistribusi data normal. Setelah memenuhi prasyarat analisis, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, maka media diorama dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Hasil dan Pembahasan

Paparan hasil penelitian ini menyajikan temuan mengenai pengembangan media pembelajaran diorama dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan ADDIE. Hasil penelitian dijelaskan secara sistematis melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap

menghasilkan data yang selanjutnya dianalisis untuk menilai tingkat kelayakan, efektivitas, serta respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

1. Analisis

Tahap awal dalam pengembangan media diorama tata surya dilakukan melalui analisis kebutuhan peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPAS, teridentifikasi bahwa pembelajaran materi tata surya selama ini masih menggunakan metode ceramah dan pemanfaatan LKS yang di dalamnya hanya memuat uraian dasar mengenai planet tanpa memberikan penjelasan lebih mendalam terkait karakteristik maupun aspek visual setiap planet, tanpa dukungan media interaktif yang relevan yang dapat membantu visualisasi konsep abstrak terutama pada materi tata surya. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran berlangsung secara monoton dan berdampak pada rendahnya motivasi peserta didik dalam menguasai materi.

2. Perancangan

Tahap ini dilakukan sebagai tindak lanjut dari analisis kebutuhan. Perancangan media diorama tata surya meliputi penyusunan tata letak visual berupa matahari sebagai pusat orbit, delapan planet dengan ukuran dan warna yang disesuaikan, serta garis orbit. Setiap planet dilengkapi kotak informasi sederhana berisi jarak dari matahari, jumlah satelit, dan ciri khas utama, serta ditampilkan pembagian planet dalam dan planet luar sesuai kompetensi IPAS kelas VI. Instrumen validasi disusun dalam bentuk lembar penilaian skala Likert 1–4 dengan rubrik deskriptif yang mencakup aspek tampilan, isi/materi, dan kegunaan. Hasil perancangan berupa model diorama tiga dimensi yang siap diuji kelayakan dan efektivitasnya sebelum dilanjutkan ke tahap pengembangan.

3. Pengembangan

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan merealisasikan rancangan diorama tata surya menjadi media pembelajaran yang bersifat konkret. Proses pembuatan dilakukan dengan memanfaatkan bahan utama berupa papan triplek sebagai alas dasar, bola styrofoam dan clay berwarna untuk merepresentasikan planet, serta garis orbit melingkar yang berfungsi memperjelas lintasan pergerakan planet. Media ini telah di validasi oleh ahli media dan ahli materi serta dibuat sesuai kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, pengolahan data dilakukan dengan teknik analisis kuantitatif yang ditampilkan dalam bentuk distribusi skor serta persentase (Himmah & Sulaikho, 2022) dan akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor diperoleh	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli Materi	32	32	100%	Sangat Layak

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai aspek kelayakan isi, penyajian, serta penggunaan bahasa (Sujono, 2017) pada media pembelajaran diorama tata surya yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian, ahli materi memberikan nilai sebesar 32 dari skor maksimal 32, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 100%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli media

Validator	Skor diperoleh	Skor Maximal	Presentase	Kategori
Ahli Media	45	52	86,5%	Sangat Layak

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, isi, dan kegunaan (Sujono, 2017) dari diorama tata surya yang dikembangkan. Berdasarkan hasil penilaian, ahli media memberikan skor sebesar 45 dari skor maksimal 52, sehingga diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,5%. Persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Layak.

4. Implementasi

a. Uji coba Media

Setelah media diorama tata surya dinyatakan layak oleh ahli materi maupun ahli media, tahap berikutnya adalah pelaksanaan uji coba kepada peserta didik kelas VI dalam pembelajaran IPAS. Media diterapkan secara langsung di kelas sehingga peserta didik dapat mengamati representasi visual tata surya, membaca informasi yang tersedia, serta mengikuti penjelasan guru dengan dukungan diorama. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, peserta didik diberikan angket respons untuk mengumpulkan data mengenai pendapat mereka terhadap penggunaan media. Selain itu, dilakukan pengukuran hasil belajar melalui pretest dan posttest guna mengetahui peningkatan pemahaman konsep. Media diorama tata surya yang digunakan dalam penelitian ini dapat di manfaatkan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan dapat di akses melalui tautan berikut: (<https://youtu.be/IWExuofAUo?si=1CicAzzgozhKFveX>).



Gambar 1.1 Tampilan Media Diorama Tata Surya

b. Respon Peserta Didik

Respon peserta didik dikumpulkan setelah pelaksanaan uji coba media diorama tata surya dalam kegiatan pembelajaran IPAS kelas VI. Data penelitian diperoleh menggunakan angket yang disusun dengan Skala Likert (SS, S, KS, TS) (Andriani et al., 2021) yang terdiri dari 21 pernyataan dan diberikan kepada seluruh peserta didik. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada tabel berikut

Tabel 3. Rekapitulasi Respon Peserta Didik

Jumlah Responden	Skor diperoleh	Skor Maximal	Presentase	Kategori
20	68-76	84	76%–90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama Tata Surya memperoleh penilaian yang sangat positif dari seluruh peserta didik. Persentase skor yang diperoleh responden berada pada kisaran 76% hingga 90%, dengan kategori dominan “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa diorama mampu memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman konsep, visualisasi materi, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, serta hasil belajar peserta didik sekaligus menegaskan bahwa media inovatif berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan belajar (Kristanti, 2025).

c. Analisis Keefektifan Media

Analisis efektivitas media diorama dilakukan untuk mengukur pengaruh penggunaan media terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Tahapan analisis ini dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu analisis deskriptif terhadap skor pretest dan posttest, pengujian prasyarat dengan uji normalitas, pengujian hipotesis menggunakan metode *paired sample t-test*, serta evaluasi peningkatan hasil belajar melalui uji N-Gain.

1) Deskripsi Hasil Pretest dan Posttest

Sebelum dilakukan analisis lebih mendalam, data hasil belajar peserta didik terlebih dahulu diolah secara deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan awal dan akhir setelah penerapan media pembelajaran. Analisis deskriptif ini dilakukan terhadap skor pretest dan posttest yang diperoleh dari 20 peserta didik. Hasil pengolahan mencakup informasi mengenai nilai terendah, nilai tertinggi, serta rata-rata (mean) dari masing-masing tes.

Tabel 4. Rangkuman Hasil Analisis Deskriptif

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
<i>Ngain_Score</i>	20	.17	.80	.6048	.15449
<i>Ngain_Persen</i>	20	16.67	80.00	60.475	15.44854

1

Sumber: Hasil Olahan SPSS 27

Berdasarkan hasil analisis, rata-rata N-gain Score sebesar 0,6048 termasuk kategori sedang menurut kriteria yang dikemukakan oleh (Farell et al., 2021). Sementara itu, rata-rata N-gain Persen sebesar 60,48%. Jika dikonversi ke dalam kriteria efektivitas, nilai tersebut berada pada kategori cukup efektif (56–75%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS kelas VI mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan, dengan rata-rata peningkatan berada pada kategori sedang hingga cukup efektif. Namun demikian, efektivitasnya masih dapat ditingkatkan agar mencapai kategori yang lebih tinggi. Dengan demikian, diperlukan pengembangan lebih lanjut terhadap media maupun strategi pembelajaran agar efektivitasnya semakin optimal dan mampu memberikan dampak maksimal terhadap hasil belajar peserta didik.

2) Uji Prasyarat

Penelitian ini terlebih dahulu melaksanakan uji prasyarat analisis guna memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik yang diperlukan. Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas uji normalitas dan uji hipotesis.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil pretest dan posttest berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan Shapiro-Wilk test dengan bantuan aplikasi SPSS, sehingga dapat memberikan dasar yang kuat dalam menentukan jenis uji statistik yang sesuai.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

<i>Data</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest	.955	20	.454
Posttest	.908	20	.057

Sumber: hasil olahan SPSS versi 27

Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest sebesar 0,454 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi untuk data posttest sebesar 0,057, yang masih lebih besar dari 0,05 meskipun mendekati batas signifikansi. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji normalitas, baik data pretest maupun posttest memenuhi

asumsi normalitas. Analisis efektivitas media pembelajaran dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji parametrik, yaitu *paired sample t-test*.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran melalui analisis perbandingan menggunakan *paired sample t-test*.

Tabel 6 .Rangkuman Hasil Uji Paired Sample t- test

Data	Mean difference	t hitung	df	Sig.(2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-18.100	-18.249	19	0,000

Sumber: hasil olahan SPSS versi 27

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran IPAS kelas VI berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas media diorama tata surya yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil pretest dan posttest dengan menghitung nilai N-gain. Hasil perhitungan menunjukkan rata-rata N-Gain Score sebesar 0,6048 yang termasuk dalam kategori *sedang*. Selain itu, rata-rata N-Gain Persen sebesar 60,47% berada pada kategori *cukup efektif*. Angka ini mengindikasikan bahwa media diorama mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Dengan demikian, seluruh tahapan model ADDIE telah dilaksanakan secara sistematis, menghasilkan media diorama pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas VI. Namun, diperlukan pengembangan lebih lanjut agar efektivitas media dapat meningkat ke kategori yang lebih tinggi, misalnya melalui penyempurnaan desain, peningkatan interaktivitas, serta integrasi dengan strategi pembelajaran aktif.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Diorama Tata Surya untuk mendukung mata pelajaran IPAS kelas VI di MINU 1 Purwoharjo. Hasil analisis validasi media dan validasi ahli menunjukkan bahwa media Diorama Tata Surya dinyatakan sangat layak digunakan. Temuan ini menegaskan kelayakan diorama sebagai media pembelajaran IPAS kelas VI dan sejalan dengan hasil kajian (Kustandi et al., 2021) menegaskan bahwa media visual berfungsi mengkonkretkan konsep

abstrak sehingga memudahkan peserta didik mempelajari materi yang sulit dijelaskan hanya melalui teks. Selain itu, hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa media Diorama Tata Surya memperoleh penilaian yang sangat positif. Persentase skor responden berada pada rentang 76%–90% dengan kategori dominan “Sangat Baik”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa diorama mampu memberikan kontribusi besar terhadap pemahaman konsep, visualisasi materi, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, serta peningkatan hasil belajar peserta didik. Temuan penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian (Surbakti & Chantrin, 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dibandingkan pendekatan pembelajaran konvensional.

Pada aspek efektivitas, hasil analisis N-Gain menunjukkan rata-rata skor sebesar 0,6048 yang termasuk dalam kategori sedang dengan persentase 60,47% pada kategori cukup efektif. Meskipun demikian, hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest ($\text{sig. } 0,000 < 0,05$). Hal tersebut menegaskan bahwa penggunaan media Diorama Tata Surya memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan hasil belajar dan minat peserta didik. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Tussa'diah et al., 2025), serta (Hermawan et al., 2025) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media berbasis visual, meskipun tingkat efektivitasnya belum sepenuhnya optimal. Hal ini diperkuat oleh teori (Santrock, 2010) yang menekankan bahwa motivasi belajar peserta didik akan meningkat apabila mereka terlibat secara aktif dalam pengalaman belajar yang bermakna. Dengan demikian, penggunaan media visual seperti diorama tidak hanya membantu mengkonkretkan konsep abstrak, tetapi juga mendukung keterlibatan aktif siswa yang menjadi faktor penting dalam pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Diorama Tata Surya layak digunakan sebagai media pembelajaran IPAS kelas VI. Media ini tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi tata surya. Selain itu, keberadaannya mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berbasis pengalaman nyata.

D. Simpulan

Media diorama tata surya yang dikembangkan memperoleh penilaian sangat layak dari ahli materi maupun ahli media, sehingga media diorama ini layak digunakan sebagai sarana pendukung proses pembelajaran IPAS di kelas VI. Respons siswa terhadap penggunaan media menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan

persentase berada pada kisaran 76%–90% dalam kategori Sangat Baik. Hal ini menegaskan bahwa media diorama dinilai menarik, mudah digunakan, serta mampu membantu pemahaman konsep abstrak mengenai tata surya. Analisis efektivitas melalui uji N-Gain menghasilkan rata-rata sebesar 60.47%, yang termasuk kategori cukup efektif. Namun demikian, hasil uji paired sample t-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest, sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini tetap berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media diorama tata surya terbukti berpotensi menjadi sarana pembelajaran IPAS kelas VI, khususnya dalam mendukung siswa memahami konsep yang bersifat abstrak. Walaupun efektivitasnya belum optimal, media ini tetap memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan pencapaian belajar, serta layak untuk dikembangkan lebih lanjut melalui perbaikan aspek teknis maupun substansi

Peneliti menyarankan agar pengembangan media diorama tata surya dilakukan dengan memperbaiki aspek visualisasi, melengkapi informasi, serta meningkatkan keamanan dan kepraktisan penggunaan. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini sebagai alternatif pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik. Selain itu, penelitian lanjutan dapat dilakukan dengan melibatkan sampel yang lebih luas dan uji coba dalam jangka waktu lebih panjang, sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak penggunaan media diorama terhadap hasil belajar peserta didik.

Daftar Rujukan

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://media.neliti.com/media/publications/177123-ID-pengaruh-penggunaan-media-animasi-dalam.pdf>
- Andriani, D., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2021). Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Pada Mata Pelajaran Matematika. *Absis: Mathematics Education Journal*, 2(1), 24–30. <https://doi.org/10.32585/absis.v2i1.830>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Farell, G., Simatupang, W., & Giatman, M. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring pada SMK dengan Metode Asynchronous dan Synchronous. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1185–1190. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/521/pdf>
- Hermawan, Santia, & Zuroida. (2025). *Penerapan media visual dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sekolah dasar*. (76), 171–

176. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/103329>
- Hermayunita, H., Riyanti, H., & Lubis, P. H. M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Kependidikan*, 13(4), 5165–5174. https://www.researchgate.net/publication/396696194_Pengembangan_Media_Diorama_Pada_Pembelajaran_IPA_di_Sekolah_Dasar
- Hidriyani, F., Ramiati, E., & Ihsan, M. H. (2024). ANALISIS HAMBATAN GURU DALAM MENERAPKAN KURIKULUM MERDEKA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI III GENTENG WETAN. *AT TA'LIM: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3, 57–71. <https://ejournal.uniib.ac.id/index.php/attaklim/article/view/2683>
- Himmah, F., & Sulaikho, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pemanfaatan Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak. *JoEMS (Journal of Education and Management Studies)*, 5(4), 38–47. <https://doi.org/10.32764/joems.v5i4.780>
- Iga Febriola, Rabia, S. F., & Kusumaningrum, S. (2025). Pengembangan Diorama Tata Surya pada Pembelajaran IPAS di Kelas VI SD. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 164–170. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.675>
- Juwantara. Ridho Agung. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34. <https://pdfs.semanticscholar.org/f0e9/995d110096db604dc7332338c950cd b89a70.pdf>
- Kemdikdasmen. (2025). *Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase B dan C*. https://kurikulum.kemdikdasmen.go.id/file/panduan/dokumen/7.%20Final%20Panduan%20Mata%20Pelajaran%20IPAS_03_10_2025_Revisi%204.pdf
- Kristanti, A. L. F. (2025). Analisis respon siswa terhadap penggunaan Media flipbook berbasis augmented reality Sebagai inovasi pembelajaran ipa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(12), 3158–3168. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/74033>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Novianti, L. D., & Asteria, P. V. (2025). PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN DIGITAL TEMA WISATA SURABAYA BERMUATAN PLURIKULTURAL BAGI PEMELAJAR BIPA LEVEL 1 Lailatul Dea Novianti. *Bapala*, 12(1), 271–284. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/66386>
- Ramiati, E., & Faishol, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ipa Melalui Metode Demonstrasi Di Mi Tarbiyatul Athfal 1 Summersari, Srono, Banyuwangi. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(4), 355–369. <https://doi.org/10.59689/incare.v2i4.310>

- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi pendidikan* (T. W. B. S, Ed.; Edisi Kedu). kencana prena media group.
- Sari, D., & Putra, A. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 214–224. DOI:[10.63915/7k14n777](https://doi.org/10.63915/7k14n777)
- Sujono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif konsep dan pengembangan* (Edisi Pert). UNY Press. <https://hermands.id/2020/03/04/multimedia-pembelajaran-interaktif-2/>
- Surbakti, R., & Chantrin, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 3(2), 41–44. <https://doi.org/10.69688/jpip.v3i2.142>
- Tarigan, T. S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA MATA PELAJARAN IPA MATERI TATA SURYA DEVELOPMENT OF DIORAMA PRODUCT SCIENCE LESSONS IN SOLAR SYSTEM MATERIALS CLASS IV PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL IN Yhaniseptiana@gmail.com ABSTRAK*. 3(2), 1–16. <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh/article/view/451>
- Tussa'diah, H., Elvira, D. N., Nasution, M., & Azizah, A. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 1720–1726. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v9i5.7138>