

The Effect of Diorama Media on Students' Cognitive Abilities in Social and Cultural Diversity: A Quasi-Experimental Study in Elementary Schools

[Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Keragaman Sosial Budaya: Studi Kuasi-Eksperimen di Sekolah Dasar]

Muhammad Nur Huda¹⁾, Vanda Rezanía²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: vanda1@umsida.ac.id

Abstract. *This study examined the effectiveness of the “PETA PARUT” diorama in enhancing elementary school students’ cognitive understanding of sociocultural diversity. Using a quasi-experimental design with unequal control groups, two fourth-grade classes at SDN Sawotratap 2 were compared: the experimental class used the diorama, while the control class received a lecture. Average post-test scores reached 81.82 in the diorama class and 70.33 in the control class; N-Gain scores were 0.58 and 0.36, respectively (both in the moderate category), indicating the superiority of the treatment. Statistical tests confirmed the significant positive impact of dioramas on cognitive achievement. Dioramas concretize abstract concepts, stimulate active participation, and deepen understanding. The findings recommend expanding diorama-based learning across subjects to improve cognitive-affective outcomes, aligning with an experience-centered curriculum and providing practical-innovative strategies for teachers in diverse classrooms.*

Keywords - Diorama; Sociocultural diversity; Cognitive achievement; Elementary school

Abstrak. *Penelitian ini menguji efektivitas diorama “PETA PARUT” untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa SD tentang keragaman sosial-budaya. Dengan desain kuasi-eksperimental kelompok kontrol tidak setara, dua kelas IV di SDN Sawotratap 2 dibandingkan: kelas eksperimen menggunakan diorama, kelas kontrol memperoleh ceramah. Nilai pascates rata-rata mencapai 81,82 pada kelas diorama dan 70,33 pada kontrol; skor N-Gain masing-masing 0,58 dan 0,36 (keduanya kategori sedang), menunjukkan keunggulan perlakuan. Uji statistik mengonfirmasi dampak positif signifikan diorama terhadap pencapaian kognitif. Diorama mengonkretkan konsep abstrak, memicu partisipasi aktif, dan memperdalam pemahaman. Temuan merekomendasikan perluasan pembelajaran berbasis diorama lintas mata pelajaran untuk meningkatkan hasil kognitif-afektif, selaras dengan kurikulum berpusat pada pengalaman dan menyediakan strategi praktis-inovatif bagi guru di kelas beragam.*

Kata Kunci - Diorama; Keragaman sosial budaya; Pencapaian kognitif; Sekolah dasar

I. PENDAHULUAN

Pendidika pada abad ke-21 menghadapi tantangan yang semakin rumit seiring dengan cepatnya kemajuan ilmu dan teknologi. Pada abad ini pendidikan berpikir cara meningkatkan kemampuan siswa secara keseluruhan melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik [1]. Salah satu aspek yang penting adalah kemampuan kognitif siswa, karena aspek ini berhubungan langsung dengan pemahaman, penalaran, dan keterampilan berpikir kritis yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Kognitif adalah upaya untuk memahami bagaimana seseorang berpikir ketika mendapat suatu rangsangan tertentu serta bagaimana pikiran dan proses kognitif memengaruhi terjadinya perubahan sikap dan sejauh mana perubahan tersebut berlangsung. Menurut Kratwohl dan Anderson ada enam ranah kognitif, yang mencakup berfikir seperti mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) [2]. Pada tingkat sekolah dasar, penanaman kemampuan kognitif dasar terutama dalam pemahaman konsep menjadi fondasi yang sangat penting. Menurut teori Jean Piaget, pada tahap ini siswa usia 7 (tujuh) hingga 11 (sebelas) tahun berada dalam fase operasional konkret [3]. Programme for International Student Assessment (PISA) secara konsisten menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah dan berpikir kritis tetap menjadi kesulitan di banyak negara. Di Indonesia, hasil siswa di bidang ini masih di bawah rata-rata global [4]. Fakta ini menunjukkan perlunya cara pengajaran kreatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep anak-anak sejak awal.

Salah satu materi yang kaya akan konsep yang perlu dipahami adalah keragaman sosial budaya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Suyanto (2015) pengenalan keberagaman budaya yang ada di Indonesia melalui mata pelajaran IPS diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan sikap yang lebih terbuka, toleran, dan

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This preprint is protected by copyright held by Universitas Muhammadiyah Sidoarjo and is distributed under the Creative Commons Attribution License (CC BY). Users may share, distribute, or reproduce the work as long as the original author(s) and copyright holder are credited, and the preprint server is cited per academic standards.

Authors retain the right to publish their work in academic journals where copyright remains with them. Any use, distribution, or reproduction that does not comply with these terms is not permitted.

menghargai perbedaan sejak usia dini [5]. Siswa dikenalkan pada berbagai keragaman sosial budaya di Indonesia, seperti keberagaman pakaian adat dan rumah adat. Pembelajaran siswa kelas IV SDN 026609 Binjai sebelum menggunakan media pembelajaran pada materi keragaman budaya di Indonesia melakukan *pre-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa di kelas eksperimen. Rata-rata hasil *pre-test* di kelas eksperimen adalah 45,12 dan untuk kelas kontrol juga sama 42,12. *Post-test* dilakukan mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan media pembelajaran pada kelas eksperimen adalah 86,80 sedangkan dikelas kontrol 72,40 [6]. Data tersebut menunjukkan bahwa materi keragaman budaya yang ada di Indonesia memerlukan media pembelajaran yang dapat mengubah konsep-konsep abstrak menjadi bentuk nyata dan bermakna agar mudah dipahami para siswa.

Pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif terutama dalam memahami topik keragaman sosial budaya haruslah pembelajaran yang bersifat aktif, menarik, dan berpusat pada siswa (*student-centered*). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam memahami materi ini. Media pembelajaran merupakan alat, bahan, atau teknologi yang digunakan dalam pengajaran untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif kepada siswa [7]. Subroto (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan akan mendukung pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan [8]. Menurut Ningsih (2020) kemampuan kognitif anak bisa berkembang dengan baik jika pengetahuan dipelajari melalui tiga langkah yang tergantung pada cara mereka melihat dan memahami lingkungan yaitu: tahap enaktif (mengalami langsung), ikonik (melalui gambar atau visualisasi), dan simbolik (menggunakan bahasa atau simbol) [9]. Media pembelajaran dapat membantu siswa sekolah dasar memahami materi-materi yang sulit dipahami dan bersifat abstrak. Hal ini bisa dilakukan tanpa selalu memberikan pengalaman langsung, melainkan melalui media seperti gambar, video, film, animasi, dan lain-lain [10].

Media diorama yang menampilkan peta pakaian dan rumah adat merupakan salah satu bentuk media konkret yang dapat berperan sebagai alat untuk menggambarkan keragaman sosial budaya di Indonesia. Diorama adalah media yang memiliki tiga ukuran (panjang, lebar, tinggi) yang menampilkan visual yang lebih nyata dan memberikan kesan lebih hidup, diorama juga merupakan versi kecil dari objek aslinya [11]. Pemanfaatan diorama dengan bentuk tiga dimensi memberikan peluang bagi siswa untuk melihat serta merasakan secara langsung model budaya yang ditampilkan, sehingga mendorong proses pembelajaran yang lebih bermakna dan mendalam [12]. Ketika guru menampilkan media diorama berupa peta pakaian dan rumah adat siswa akan berinteraksi dengan media diorama, hal ini proses kognitif mereka terstimulasi. Mereka tidak hanya mendapatkan informasi secara pasif, tetapi juga melakukan observasi, identifikasi, membandingkan, dan akhirnya membangun pemahaman yang utuh. Penggunaan media diorama yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif mereka dalam memahami materi tentang keragaman sosial budaya secara signifikan. Siswa dapat mendeskripsikan kembali konsep, memberikan contoh, serta mengelompokkan keragaman budaya dengan pemahaman yang mendalam, bukan hanya mengingat.

Berdasarkan observasi awal kondisi tersebut seringkali belum terwujud pada proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman sosial budaya. Pembelajaran seringkali masih didominasi oleh metode ceramah (*teacher-centered*), di mana guru menjadi satu-satunya sumber informasi utama. Akibatnya, siswa cenderung menjadi pendengar yang tidak aktif dan tidak terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran masih terbatas pada buku teks dan gambar datar. Media memiliki banyak keuntungan, tetapi karena sifatnya yang datar, mereka seringkali tidak dapat memberikan gambaran budaya yang lengkap tentang hal-hal seperti rumah atau pakaian tradisional. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan untuk membayangkan bentuk sebenarnya dari objek yang mereka pelajari, yang menyebabkan pemahaman mereka menjadi setengah atau dangkal. Akibatnya, sering kali pembelajaran tentang keragaman budaya hanya berfokus pada menghafal nama-nama pakaian dan rumah adat tanpa dibarengi dengan pemahaman yang mendalam tentang ciri, fungsi, dan nilai-nilainya. Rendahnya interaksi dan keterlibatan siswa ini berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal, khususnya pada domain kemampuan kognitif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Sefhira (2025) menyatakan bahwa diorama sebagai media interaktif memiliki dampak besar terhadap pemahaman tentang keberagaman agama dalam pelajaran PKn di sekolah dasar [13]. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh penelitian Nasution (2024) bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan rasa penasaran mereka terhadap pelajaran IPA, sehingga mereka menjadi lebih terdorong untuk mencari informasi lebih dalam [14]. Penelitian lain oleh Putri (2025) menyimpulkan bahwa media diorama memiliki dampak positif terhadap peningkatan minat belajar serta kemampuan C1 siswa kelas V di SD Ma'arif Ponorogo mengenai materi ekosistem [15]. Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan dengan jelas bahwa media diorama dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat untuk meningkatkan berbagai aspek dalam pembelajaran seperti hasil belajar, minat, dan beberapa kemampuan kognitif. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus menelaah pengaruh media diorama pada pembelajaran tentang keragaman sosial dan budaya di sekolah dasar masih cukup sedikit. Sebelumnya, banyak penelitian tentang media diorama berfokus pada pelajaran lain, seperti PKn dan IPA. Namun, pengaruh media ini pada materi keragaman sosial budaya dalam IPS masih sangat terbatas.

Karakteristik materi IPS menuntut pemahaman visual-spasial dan geografis yang spesifik, sehingga ada kekosongan pengetahuan terkait efektivitas diorama untuk konteks ini.

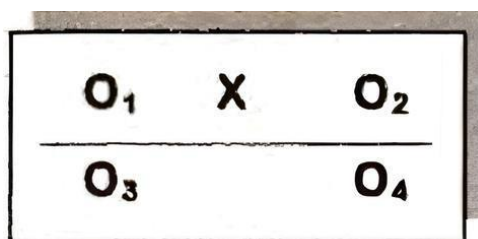
Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu telah menunjukkan pengaruh media diorama secara umum, terdapat celah penelitian yang perlu diisi penelitian ini. Celah tersebut tidak terletak pada penolakan terhadap penelitian sebelumnya, melainkan pada kebutuhan untuk menguji pengaruh diorama dalam konteks yang baru dan spesifik. Pertama, adanya perbedaan lokasi yang akan dilaksanakan, oleh karena itu, diperlukan penelitian untuk menguji kembali pengaruh media diorama di lokasi penelitian yang baru, yaitu SDN Sawotratap 2 untuk melihat apakah hasil dari penelitian sebelumnya juga berlaku pada lokasi yang berbeda. Kedua, terdapat perbedaan pada fokus materi dan mata pelajaran. Sebagaimana besar penelitian sebelumnya yang menguji pengaruh media diorama dalam konteks mata pelajaran PKn dan IPA seperti keberagaman umat beragama, siklus air, dan ekosistem. Penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh media diorama pada materi keragaman sosial budaya dalam pelajaran IPS masih sangat terbatas. Materi ini memiliki karakteristik yang khas, yaitu menuntut pemahaman konsep yang bersifat *visual-spasial* (corak pakaian dan bentuk rumah) dan pemahaman tentang distribusi geografis budaya di Indonesia. Oleh karena itu, terdapat kekosongan pengetahuan mengenai seberapa besar pengaruh media diorama secara spesifik untuk materi ini terhadap kemampuan kognitif siswa. Penelitian ini penting karena menawarkan solusi konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, dengan fokus pada pemahaman mendalam mengenai keragaman sosial budaya. Penggunaan diorama PETA PARUT sebagai inovasi media pembelajaran dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, meningkatkan kemampuan kognitif, serta menanamkan nilai-nilai karakter positif seperti toleransi dan persatuan dalam keragaman.

Penelitian ini memiliki kebaruan yang signifikan dalam beberapa aspek. Pertama, fokus penelitian diarahkan secara spesifik pada penggunaan media diorama untuk pembelajaran materi keragaman sosial budaya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar, yang sampai saat ini masih jarang diteliti. Kebanyakan studi terdahulu meneliti efektivitas media diorama pada pelajaran IPA dan PKn dengan tema berbeda. Kedua, media diorama yang digunakan berupa “Peta Pakaian dan Rumah Adat (PETA PARUT)”, yaitu sebuah inovasi media yang mengintegrasikan konsep visual-spasial dan distribusi geografis keragaman budaya Indonesia secara tiga dimensi, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan konkret bagi siswa. Ketiga, penelitian ini dilakukan di lokasi yang berbeda (SDN Sawotratap 2), yang memberikan peluang untuk menguji ulang dan memperkuat validitas temuan terkait pengaruh media diorama pada konteks dan karakteristik siswa yang khas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi kekosongan dalam literatur terkait efektivitas diorama pada materi IPS, tetapi juga menawarkan solusi pembelajaran yang inovatif dan relevan yang didesain sesuai perkembangan kognitif dan karakteristik anak sekolah dasar di era digital saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS sehingga siswa dapat memahami konsep keragaman sosial budaya secara mendalam dan bermakna. Penelitian ini memberikan solusi dengan menggunakan media diorama “Peta Pakaian dan Rumah Adat (PETA PARUT)” sebagai inovasi dalam pembelajaran. Media ini sebagai alat bantu yang strategis untuk mengatasi kesulitan dalam memahami konsep keragaman budaya yang biasanya dianggap abstrak dan sulit divisualisasikan melalui media konvensional. Siswa tidak hanya melihat gambar dua dimensi, tetapi juga dapat mengamati bentuk nyata miniatur pakaian dan rumah adat dari berbagai daerah. Diorama tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang relevan, menarik, dan bermakna [16]. Penerapan media diorama juga diharapkan dapat memperkuat nilai-nilai karakter seperti sikap menghargai perbedaan serta semangat persatuan dalam keberagaman [17]. Oleh karena itu, peneliti menganggap penting untuk mengkaji bagaimana penggunaan media diorama peta pakaian dan rumah adat dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dalam memahami materi keragaman sosial budaya.

II. METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan jenis penelitian kuantitatif dimana peneliti mengubah satu atau lebih variabel bebas, mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati dampak dari perubahan tersebut pada variabel terikat. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan model *nonivalent control grup design*, yang membutuhkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang akan diuji dalam *Pre-test* dan *Post-test*. Model ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan dibandingkan namun tidak diambil secara random [18]. Berikut desain model *noneivalent control group design*.



Gambar 1. nonequivalent control group design Prof. Dr. Sugiyono (2023) [19].

O_1 = Pre-test

X = Perlakuan berupa penerapan media diorama

O_2 = Post-test

O_3 = Pre-test

O_4 = Post-test

Kedua kelompok akan menjalani tes awal (*pre-test*) untuk menilai kemampuan pemahaman mereka sebelum intervensi. Setelah periode intervensi yang sudah ditentukan, kedua kelompok akan menjalani tes akhir (*post-test*) untuk menilai kemampuan pemahaman mereka setelah intervensi [20]. Penelitian ini menggunakan 2 variabel, variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat (*dependen*) atau yang menjadi sebab perubahan pada variabel tersebut [21]. Variabel bebas (x) dari penelitian ini adalah media diorama yang akan diberikan kepada kelompok eksperimen. Variabel terikat (y) adalah kemampuan kognitif siswa. Variabel ini merupakan hasil atau dampak yang diukur setelah adanya perlakuan, dalam penelitian ini difokuskan pada pemahaman materi keragaman sosial budaya. Penelitian ini dilakukan di SDN Sawotratap 2 Kecamatan Gedangan Kabupaten Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 4 di SDN Sawotratap 2, yang terdiri dari dua kelas paralel yakni kelas 4A (18 siswa) dan 4B (18 siswa).

Prosedur pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan (*perlakuan*), dan tahap akhir. Pada tahap pelaksanaan, kedua kelompok pertama-tama diberikan *pre-test* yang sama untuk mengukur kemampuan kognitif awal siswa tentang keragaman sosial budaya. Selanjutnya, pada tahap *perlakuan*, kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media diorama “PETA PARUT”, di mana guru menjelaskan tujuan pembelajaran, lalu memperkenalkan media tersebut kepada siswa. Siswa secara proaktif mengamati model pakaian dan rumah tradisional pada diorama, memahami posisi geografisnya, serta membandingkan atribut-atributnya. Proses pembelajaran dilakukan dengan mengutamakan siswa, mendorong mereka untuk bertanya, berdiskusi, dan berinteraksi langsung dengan materi, sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi dan memberikan jawaban atas pertanyaan siswa. Sementara itu, kelompok yang dijadikan sebagai pembandingan mengikuti metode belajar tradisional, di mana pengajar menguraikan tujuan dari pelajaran dan menyampaikan materi dengan cara ceramah, sementara siswa lebih banyak berperan sebagai pendengar dengan keterlibatan yang terbatas pada sesi tanya jawab yang dimoderatori oleh pengajar. Setelah semua *perlakuan* selesai, kedua kelompok diberikan *post-test* yang sama dengan *pre-test* untuk mengukur perubahan kemampuan kognitif siswa. *Perlakuan* (*treatment*) untuk masing-masing kelompok akan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan pembelajaran. Setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 2 x 35 menit, sesuai dengan jam pelajaran yang berlaku di sekolah dasar.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan kognitif siswa berupa tes. Instrumen penelitian diberikan dua kali, yaitu *pre-test* sebelum *perlakuan* untuk mengetahui pemahaman awal dan *post-test* setelah *perlakuan* untuk mengukur perubahan akibat *perlakuan*. Instrumen yang digunakan adalah soal tes berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 15 butir soal yang dirancang untuk mengukur kemampuan kognitif siswa pada domain pemahaman (C2). Butir-butir soal dibuat berdasarkan indikator pemahaman materi keragaman sosial budaya. Indikator-indikator pemahaman meliputi menjelaskan nama dan asal dari pakaian dan rumah adat, mengklasifikasikan pakaian dan rumah adat sesuai dengan daerahnya, memberikan contoh keragaman budaya di Indonesia, dan membandingkan ciri khas dari dua pakaian dan rumah adat yang berbeda.

Peneliti akan membutuhkan uji validitas dan reliabilitas yang digunakan untuk menguji instrumen tes yang akan dibuat dan digunakan oleh peneliti. Uji validitas menunjukkan sejauh mana alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur [22]. Uji validitas instrumen menggunakan validitas isi (*content validity*). Validitas isi dilakukan dengan meminta penilaian dari ahli, yaitu dosen pembimbing dan dosen penguji untuk memastikan bahwa butir-butir soal telah sesuai dengan materi dan indikator kemampuan kognitif yang akan diukur. Uji reliabilitas memastikan bahwa hasil pengukuran tetap konsisten dan stabil. Uji reliabilitas akan dilakukan pada data yang diperoleh dari pengujian instrumen dengan memanfaatkan rumus *Cronbach's Alpha* melalui perangkat lunak statistik seperti SPSS. Instrumen dianggap reliabel atau konsisten jika *cronbach's alpha* > 0,70 begitupun sebaliknya jika nilai *cronbach's alpha* < 0,70 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Teknik analisis data dalam penelitian ini melalui tahap uji perasyaratan analisis (uji normalitas dan uji homogenitas varian) dan akan dilanjutkan dengan tahapan uji hipotesis (uji-t sampel independen). Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji perasyaratan analisis untuk memastikan data memenuhi asumsi yang diperlukan [23]. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data skor *pre-test* dan *post-test* dari kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk Test*, hasil uji data dikatakan normal apabila probabilitas menunjukkan $> 0,05$ namun jika uji data $< 0,05$ maka hasil distribusi tidak normal. Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) bersifat homogen (sama). Uji yang digunakan adalah *Levene's Test* dengan syarat apabila nilai $p > 0,05$ dapat dikatakan homogen dan jika $p < 0,05$ maka tidak homogen [24]. Pengujian selanjutnya uji hipotesis yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap kemampuan kognitif siswa. Jika data berdistribusi normal dan homogen, maka uji hipotesis menggunakan Uji-t sampel Independen (*Independent Samples t-test*).

Dalam menjawab pertanyaan penelitian, dua hipotesis digunakan sebagai dasar untuk uji statistik. Hipotesis Nol (H_0) menyatakan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif antara siswa yang menggunakan media diorama dan siswa yang belajar dengan metode konvensional. Sementara itu, Hipotesis Alternatif (H_a) menyatakan bahwa ada perbedaan signifikan dalam kemampuan kognitif antara kedua kelompok siswa tersebut. Kriteria untuk membuat keputusan adalah sebagai berikut. Jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05, maka H_0 akan ditolak dan H_a akan diterima. Ini berarti penggunaan media diorama memiliki dampak pada kemampuan kognitif siswa. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan kognitif siswa dalam memahami keberagaman budaya dan sosial diukur menggunakan instrumen tes yang telah dilakukan pengujian kelayakannya. Sebelum instrumen tes ini digunakan untuk mengumpulkan data utama, uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan bahwa alat ukur tersebut memenuhi kriteria yang baik.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.

No.	Indikator Kemampuan	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal Valid	Jumlah Soal Tidak Valid
1.	Menjelaskan kembali nama dan asal daerah pakaian adat.	C2	1, 3, 9, 13, 21, 25, 29, 33, 37, 39, 45, 48	5	7
2.	Mengklasifikasikan rumah adat berdasarkan provinsinya.	C2	4, 5, 11, 16, 17, 23, 28, 34, 35, 38, 40, 41, 42, 46, 49	14	1
3.	Memberikan contoh keragaman budaya yang ada di Indonesia.	C2	7, 12, 24, 31, 36, 43	4	2
4.	Membandingkan ciri khas antara dua pakaian atau rumah adat yang berbeda.	C2	2, 6, 8, 10, 14, 15, 18, 19, 20, 22, 26, 27, 30, 32, 44, 47, 50	8	9
Total				31	19

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan untuk menguji validitas, diperoleh hasil bahwa dari 50 soal yang ada, 31 soal dianggap valid sedangkan 19 soal lainnya tidak valid. Soal-soal yang tidak valid akan dihapus dari instrumen akhir. Dengan demikian, 62% dari soal yang ada menunjukkan hubungan yang signifikan dengan total skor dan dapat digunakan. Uji validitas dilakukan untuk memastikan bahwa setiap butir soal yang diajukan benar-benar mencerminkan indikator yang telah ditentukan, seperti kemampuan untuk menjelaskan, mengklasifikasikan, dan membandingkan berbagai budaya. Ketika nilai korelasi tinggi, itu menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara butir soal dan keseluruhan kemampuan kognitif yang ingin diukur.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,728	32

Gambar 2. Hasil Uji Reliabilitas.

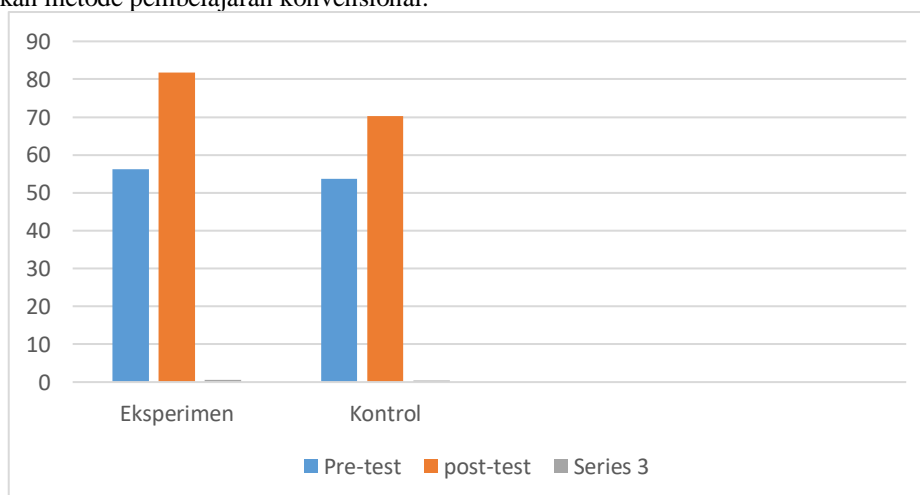
Berdasarkan Gambar 2 nilai *Cronbach's Alpha* yang mencapai 0,728 menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki tingkat konsistensi internal yang sangat baik ($> 0,70$). Ini berarti setiap item soal memberikan hasil yang stabil dan konsisten dalam menilai pemahaman siswa. Dengan temuan ini, instrumen tersebut dinilai dapat diandalkan dan bisa berfungsi sebagai alat ukur kemampuan kognitif dengan akurat. Di samping itu, reliabilitas yang tinggi memberikan jaminan bahwa peningkatan skor siswa setelah perlakuan benar-benar disebabkan oleh penggunaan media diorama, bukan akibat dari ketidakstabilan alat ukur. Dua tes ini memvalidasi dan meyakinkan bahwa hasil dari penelitian ini dapat dibuktikan secara ilmiah. Dengan Instrumen yang valid dan dapat diandalkan, peneliti mempunyai keyakinan bahwa kesimpulan yang diambil dari penelitian ini memiliki bukti empiris yang kokoh. Temuan ini semakin memperkuat pemanfaatan media diorama untuk secara efektif meningkatkan kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran IPS.

Kemampuan kognitif siswa dalam memahami keragaman sosial dan budaya diukur dengan menggunakan tes yang terdiri dari 15 butir soal pilihan ganda. Tes ini dilakukan sebelum perlakuan (*pre-test*) dan setelah perlakuan (*post-test*) pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Setiap kelompok memiliki 18 siswa. Kelompok eksperimen belajar dengan menggunakan media diorama peta Indonesia pakaian dan rumah adat, sementara kelompok kontrol menggunakan metode ceramah. Nilai tertinggi yang dapat diraih oleh siswa adalah 100, sementara nilai terendah adalah 0.

Tabel 2. Ringkasan Statistik Deskriptif Kemampuan Kognitif Siswa

Kelompok	N	Pre-test Mean	Post-test Mean	Gain Score	N-Gain
Eksperimen	18	56,27	81,82	25,55	0,58
Kontrol	18	53,67	70,33	16,66	0,36

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pre-test untuk kelompok eksperimen (56. 27) dan kelompok kontrol (53. 67) cukup sebanding, menunjukkan bahwa kemampuan kognitif awal siswa di kedua kelompok tidak berbeda jauh. Setelah perlakuan, kedua kelompok menunjukkan peningkatan pada nilai post-test. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen (dari 56. 27 menjadi 81. 82, dengan gain score 25. 55) jauh lebih signifikan dibandingkan kelompok kontrol (dari 53. 67 menjadi 70. 33, dengan gain score 16. 66). Perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa penggunaan media diorama memberikan efektivitas kategori "Sedang" (0. 58) untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di kelompok eksperimen. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah juga menunjukkan peningkatan dengan kategori "Sedang" (0. 36), namun nilainya lebih rendah dibandingkan kelompok eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa media diorama lebih efektif dalam memfasilitasi peningkatan kemampuan kognitif dibandingkan metode pembelajaran konvensional.



Grafik 1. Perbandingan Rata-rata Pre-test, Post-test, dan N-Gain Antar Kelompok

Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang mencakup uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa data yang telah diperoleh memenuhi asumsi-asumsi yang diperlukan untuk analisis statistik parametrik, khususnya *Independent Samples t-test*. Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data skor *pre-test* dan *post-test* dari dua kelompok dalam penelitian memiliki distribusi normal. *Shapiro Wilk Test* digunakan untuk pengujian ini karena jumlah sampel disetiap kelompok kurang 50 ($n = 18$). Data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest A (Kontrol)	,185	18	,107	,938	18	,262
	Posttest A (Kontrol)	,187	18	,094	,936	18	,252
	Pretest B (Eksperimen)	,161	18	,200*	,920	18	,128
	Posttest B (Eksperimen)	,122	18	,200*	,962	18	,633

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3. Hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*.

Berdasarkan Gambar 3 nilai signifikansi untuk *pre-test* kelompok kontrol sebesar 0,262 dan untuk kelompok eksperimen mencapai 0,128. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 makadapat disimpulkan bahwa skor *pre-test* kedua kelompok memiliki distribusi normal. Selain itu, nilai signifikansi untuk *post-test* kelompok kontrol adalah 0,252 dan kelompok eksperimen sebesar 0,633. Keduanya juga lebih besar dari 0,05 yang menunjukkan bahwa data skor *post-test* dari kedua kelompok juga berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varians dari skor *post-test* kedua kelompok bersifat homogen. Uji ini menggunakan *Levene's Test*. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih dari 0,05 maka data dianggap memiliki varians yang homogen.

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,366	1	34	,133
	Based on Median	1,403	1	34	,244
	Based on Median and with adjusted df	1,403	1	30,182	,245
	Based on trimmed mean	2,182	1	34	,149

Gambar 4. Hasil Uji Homogenitas Varians *Levene's Test*.

Hasil pada Gambar 4 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan *Based on Mean* sebesar 0,133. Nilai ini lebih besar dari 0,05 ($0,133 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data skor *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen. Setelah data dipastikan bahwa berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis untuk menjawab pertanyaan dari penelitian. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *Independent Samples t-test* dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Jika Hipotesis Nol (H_0) berarti tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif siswa yang belajar menggunakan media diorama dan yang belajar menggunakan metode pembelajaran ceramah. Sebaliknya jika Hipotesis Alternatif (H_a) berarti ada perbedaan yang signifikan dalam kemampuan kognitif siswa yang belajar menggunakan media diorama dan yang belajar dengan metode pembelajaran ceramah. Kriteria untuk pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2,366	,133	-2,584	34	,014	-11,4833	4,4447	-20,5160	-2,4506
	Equal variances not assumed			-2,584	30,675	,015	-11,4833	4,4447	-20,5522	-2,4144

Gambar 5. Hasil Uji Hipotesis *Independent Samples t-test*.

Berdasarkan Gambar 5 nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh adalah 0,014 pada baris *equal variances assumed*. Karena data sebelumnya yang dianalisis sudah diketahui bersifat homogen (*Sig. Levene's Test* = 0,133 > 0,05), maka baris ini dijadikan acuan. Sesuai dengan kriteria untuk pengambilan keputusan, karena nilai 0,014 lebih kecil dibandingkan 0,05 ($0,014 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan ditolaknya H_0 , dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memberi dampak yang signifikan terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi keragaman sosial budaya di SDN Sawotratap 2. Nilai perbedaan rata-rata yang mencapai -11,48 yang menunjukkan adanya perbedaan kemampuan kognitif siswa pada kelompok eksperimen secara statistik lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol.

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh praktis dari penggunaan media diorama, dilakukan perhitungan effect size menggunakan Cohen's d. Berdasarkan data post-test kedua kelompok dan hasil uji t, diperoleh rata-rata post-test kelompok eksperimen sebesar 81,82 dan kelompok kontrol sebesar 70,33, sehingga selisih rata-rata keduanya adalah 11,49. Untuk menghitung standar deviasi gabungan, jumlah sampel dari masing-masing kelompok adalah 18, dan nilai perbedaan standar error standar adalah 4,4447. Perhitungan menghasilkan Standar Deviasi Gabungan sebesar 13,3341. Selain itu, nilai Cohen's d sebesar 0,86 termasuk dalam kategori ukuran efek besar setelah membagi selisih rata-rata dengan Standar Deviasi Keseluruhan, yaitu 11,49 dibagi 13,3341. Menurut Cohen (1988), nilai effect size di atas 0,8 menunjukkan efek praktis yang nyata [25]. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama memberikan dampak yang sangat besar dan penting secara praktis dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar dalam memahami materi keragaman sosial budaya. Berdasarkan tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut peningkatan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep yang mendalam, serta rendahnya literasi sains dan matematika siswa Indonesia menurut PISA, media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat krusial. Materi keragaman sosial budaya dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) seringkali bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi konkret agar mudah dipahami, terutama bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget.

Temuan penelitian ini jelas menunjukkan bahwa menggunakan media diorama "PETA PARUT" memiliki efek yang signifikan dan positif pada kemampuan kognitif siswa. Pada fase sebelum perlakuan, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelemahan kognitif pada kelompok eksperimen (56,27) dan kelompok kontrol (53,67). Namun, setelah perlakuan, hasil pasca-tes kelompok eksperimen meningkat signifikan menjadi 81,82, jauh lebih tinggi daripada hasil kelompok kontrol yang hanya 70,33. Penghitungan N-Gain selanjutnya menegaskan bahwa kelompok eksperimen memiliki efektivitas yang lebih tinggi dengan kategori "Sedang" (0,58) jika dibandingkan dengan kelompok kontrol (0,36). Hasil dari pengujian hipotesis menunjukkan nilai signifikan (Sig. 2-tailed) yang tercatat adalah 0,014, yang nilainya lebih rendah daripada 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan kognitif siswa antara kelompok yang memanfaatkan media diorama dan kelompok yang mengikuti pembelajaran konvensional. Lebih jauh lagi, pengaruh media diorama diklasifikasikan sebagai dampak besar berdasarkan penghitungan Cohen's d, yang mencapai 0,86. Ini menunjukkan bahwa dampak yang dihasilkan tidak hanya penting secara statistik tetapi juga relevan dan signifikan dalam konteks pendidikan.

Ada banyak elemen penting yang dapat menentukan seberapa efektif media diorama. Pertama, diorama menampilkan keragaman sosial budaya dalam bentuk tiga dimensi, menggunakan model pakaian dan rumah tradisional dari berbagai daerah. Ini mengubah konsep yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Ini sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar pada tahap operasional konkret, di mana pemahaman konsep membutuhkan objek nyata. Kedua, diorama mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi mereka juga diajak untuk melihat, menemukan, membandingkan, dan meningkatkan pemahaman mereka sendiri. Interaksi secara langsung dengan media ini mendorong proses pemikiran yang lebih kompleks daripada hanya sekadar menghafal, seperti kemampuan untuk menjelaskan, mengklasifikasikan, dan membandingkan (tingkat C2), yang menjadi pusat perhatian dalam pengukuran di dalam penelitian ini. Ketiga, diorama sebagai alat pembelajaran menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan berarti, yang mampu mendorong motivasi serta ketertarikan belajar siswa secara menyeluruh. Hal ini sejalan dengan pendapat Ningsih (2020) yang menyatakan bahwa kemajuan kognitif anak akan optimal jika pengetahuan diperoleh melalui tahapan enaktif dan ikonik.

Temuan ini konsisten dengan penelitian-penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas media diorama, seperti yang ditunjukkan oleh Sefhira (2025) dalam peningkatan pemahaman agama, Nasution (2024) dalam meningkatkan rasa penasaran pada pelajaran IPA, dan Putri (2025) dalam meningkatkan minat belajar dan kemampuan C1 siswa pada materi ekosistem. Namun, penelitian ini mengisi celah penting dalam literatur, karena secara spesifik memfokuskan pada materi keragaman sosial budaya dalam mata pelajaran IPS, yang relatif jarang diteliti sebelumnya.

dengan media diorama. Selain itu, penggunaan diorama "PETA PARUT" yang inovatif dalam mengintegrasikan visual-spasial dan distribusi geografis secara tiga dimensi, serta pelaksanaan penelitian di lokasi yang berbeda (SDN Sawotratap 2), memperkuat validitas eksternal temuan dan membuktikan bahwa dampak positif diorama dapat direplikasi dalam konteks yang beragam.

Meskipun menghasilkan temuan yang signifikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, sampelnya kecil, dengan hanya 36 siswa (18 siswa per kelompok), sehingga sulit untuk menggeneralisasikan hasil ke lebih banyak siswa. Kedua, studi ini hanya dilakukan di SDN Sawotratap 2. Ini menunjukkan bahwa temuan mungkin tidak sepenuhnya dapat diterapkan untuk menggambarkan sekolah-sekolah lain yang memiliki fitur dan kondisi yang berbeda. Ketiga, waktu pelaksanaan yang hanya terbatas pada satu sesi pembelajaran (2 x 35 menit) mungkin tidak cukup untuk memberikan dampak jangka panjang atau pemahaman yang lebih mendalam. Keempat, penelitian ini hanya berfokus pada domain kognitif (C2—pemahaman), sehingga belum diketahui pengaruh media diorama terhadap aspek afektif atau psikomotorik siswa. Untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif, penelitian di masa mendatang dapat mempertimbangkan sampel yang lebih besar, melibatkan lebih banyak sekolah, durasi intervensi yang lebih lama, dan pengukuran elemen pembelajaran lainnya.

VII. SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media diorama terhadap kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi keragaman sosial budaya. Tujuan ini tercapai dengan temuan bahwa media diorama secara signifikan meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Hasil dari post-test memperlihatkan skor rata-rata yang lebih tinggi di kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, hal ini diperkuat oleh nilai N-Gain dan analisis statistik yang mengkonfirmasi dampak positif dari diorama. Diorama tidak hanya meningkatkan cara berpikir siswa, tetapi juga membuat proses belajar lebih menarik dan bermakna. Ini menunjukkan bahwa diorama efektif dalam mengubah konsep yang kompleks menjadi lebih nyata, meningkatkan pemahaman siswa. Disarankan agar lembaga pendidikan menggunakan diorama dalam mata pelajaran lain untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi proses pembelajaran. Diorama adalah sarana pembelajaran yang produktif yang dapat digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan untuk menjelaskan tema yang sulit dipahami dengan cara yang menarik dan interaktif. Penelitian yang akan datang bisa memperluas cakupan sampel, melibatkan berbagai jenis sekolah, atau memperpanjang durasi intervensi guna menilai pengaruh diorama terhadap elemen emosional dan kemampuan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Universitas Muhammadiyah Sidoarjo dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyelesaian penelitian ini. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SDN Sawotratap 2, Kecamatan Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, yang telah mengizinkan penelitian ini dilakukan. Selain itu, guru kelas IV dan semua siswa kelas IV A dan IV B SDN Sawotratap 2 sangat dihargai atas partisipasi mereka yang aktif dan kooperatif selama proses pengumpulan data. Semoga di masa depan, penelitian ini dapat membantu pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran.

REFERENSI

- [1] T. Sandrika, T. A. Kartika, T. K. Hasibuan, Akil, and A. Aziz, "Transformasi Penilaian Pembelajaran di Kelas dalam Pembelajaran Holistik di Era Kurikulum Merdeka," *Hayati: Journal of Education, Natural Sciences and Biology*, vol. 1, no. 1, Jun. 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.sinesia.id/index.php/hayati/index>
- [2] Suyatno, I. Juharni, and W. wita Susilowati, *Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skill*. Yogyakarta: k-media, 2023.
- [3] I. G. A. Sanjaya, N. K. Suarni, and I. G. Margunayasa, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 2024, doi: 10.29303/geosceinceed.v5i1.679.
- [4] S. Fatimah, F. Rokhman, S. E. Pramono, B. Subali, and N. Widiarti, "Implementation of differentiated learning to improve critical thinking in elementary school students," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 13, no. 1, p. 175, Jan. 2026, doi: 10.30659/pendas.13.1.175-196.
- [5] F. Y. Muchtar, "Belajar Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia dalam pelajaran IPS di SD," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, Mar. 2025.

- [6] N. Ramadhan and Khairunnisa, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku," *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, 2021, doi: 10.21093/twt.v8i1.3208.
- [7] E. Rochaendi, A. Fuadi, and D. A. Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1st ed. Lampung Selatan: ITERA Press, 2024.
- [8] F. I. Ambarwati and V. Rezanisa, "Media e-Komik Berbasis Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Bangsa," *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, vol. 3, no. 1, pp. 9–21, Dec. 2023, doi: 10.51574/judikdas.v3i1.1011.
- [9] F. Lastini, S. Haryanti, B. Sumardjoko, and E. Fauziati, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Bruner pada Pembelajaran Matematika tentang Perkalian di Kelas II Sekolah Dasar," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 3, Sep. 2024.
- [10] H. Pagarra, A. Syawaluddin, W. Krismanto, and Sayidiman, *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- [11] A. Kristanto, *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sitabaya, 2016.
- [12] M. Karenina, S. Urrohma, and E. Fazira, "Pengembangan Media Diorama Pada Materi Keragaman Budaya Dalam Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Nusantara*, vol. 1, pp. 426–428, Jun. 2025, doi: 10.59435/menulis.v1i6.363.
- [13] A. Sefhira, I. Setiawati, and N. R. Dewi, "Pengaruh Diorama Sebagai Media Interaktif Untuk Mengajarkan Keberagaman Umat Beragama Dalam Pembelajaran PKN SD," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 4, p. 10, Jun. 2025, doi: 10.47134/pgsd.v2i4.1627.
- [14] N. A. Nasution, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Ipa di Kelas V Min 2 Padangsidimpuan," Padangsidimpuan, Oct. 2024.
- [15] R. A. Putri, "Efektivitas Penggunaan Media Diorama terhadap Minat Belajar dan Kemampuan C1 Siswa Kelas V SD Ma'arif Ponorogo pada Nateri Ekosistem," Ponorogo, Jun. 2025.
- [16] H. Irawan, I. Maulidah, S. Nichla, and C. Attalina, "Upaya Meningkatkan Berpikir Kritis melalui Media Pembelajaran Diorama Tata Surya pada Siswa SD," *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa dan Desain*, vol. 2, pp. 205–218, Jul. 2025, doi: 10.62383/realisasi.v2i3.783.
- [17] M. A. N. Aziz, F. R. P. Joko, and M. H. Sani, "Penerapan Diorama Sebagai Media Edukasi Multikultural Dalam Pembelajaran Pancasila: Studi Kasus Tempat Ibadah Di Indonesia," *Jurnal Penelitian Nusantara*, vol. 1, pp. 569–573, May 2025, doi: 10.59435/menulis.v1i5.311.
- [18] Rukminingsih, G. Adnan, and M. A. Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Jombang: Erhaka Utama, 2020. [Online]. Available: www.erhakautama.com
- [19] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, 2nd ed. Bandung: CV ALFABETA, 2023. [Online]. Available: www.cvalfabeta.com
- [20] U. Mu'awwanah, M. Syahbudin, and K. Fajri, "The Implementation of SQ3R in Elementary School: A Quasi- Experimental Research," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 13, no. 1, p. 197, Jan. 2026, doi: 10.30659/pendas.13.1.197-211.
- [21] M. F. Arib, M. S. Rahayu, R. A. Sidorj, and M. W. Afgani, "Experimental Research dalam Penelitian Pendidikan," *Journal Of Social Science Research*, vol. 4, pp. 5497–5511, 2024.
- [22] F. Sulianta, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung, 2024.
- [23] I. Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2021.
- [24] M. N. Malay, *Belajar Mudah & Praktis Analisis Data dengan SPSS dan JASP*. Bandar Lampung: CV. Madani Jaya, 2022.
- [25] F. Astuti, F. R. Muhammad, and G. G. Dawous, "Pengaruh Penggunaan Media Wordwall terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD," *Proceedings: Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Falah*, vol. 1, no. 1, p. 460, 2025, [Online]. Available: <https://proceedings.staidaf.ac.id/index.php/procedaf>

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.