

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA RAMA BERBASIS DIORAMA EDUKATIF PADA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI KEPATIHAN 01 JEMBER

Syafirah Qurrotul A'yun¹, Lailatul Usriyah²

Email: virasyavira3224@gmail.com¹, lailatulusriyah1978@gmail.com²

Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

ABSTRAK

Pemilihan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan perkembangan zaman serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas IV SDN Kapatihan 01 Jember, diketahui bahwa antusiasme siswa masih rendah, media pembelajaran yang tersedia masih terbatas, serta siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia. Adapun Tujuan penelitian yaitu untuk mendeskripsikan proses, kelayakan, dan keefektifan dari pengembangan media Pembelajaran Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kapatihan 01 Jember. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu skala kecil yang melibatkan 7 siswa dan skala besar yang melibatkan 21 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes. Adapun analisis data dilakukan secara deskriptif dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1). Produk yang dikembangkan berupa media Diorama Budaya RAMA pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SDN Kapatihan 01 Jember. (2). Hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran memperoleh persentase 97,3% dengan kategori sangat layak dan (3). Hasil uji efektivitas menggunakan Paired Sample T-Test menunjukkan nilai $\text{sig} - 16.337 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, hasil uji N-Gain sebesar (0,65) menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada kategori sedang. Dengan demikian media pembelajaran Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif dinyatakan cukup efektif diterapkan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Media Budaya RAMA, Diorama Edukatif, IPAS.

ABSTRACT

The choice of teaching media should match the times and the characteristics of the students so that the learning process can take place as effectively as possible. Based on the observations and interviews conducted in class IV of SDN Kapatihan 01 Jember, it was found that students' interest is still low, the available learning media is limited, and students have difficulty understanding the material on the diversity of Indonesian culture. The purpose of this research is to describe the process, feasibility, and effectiveness of developing an educational diorama-based media for cultural learning called Rama, specifically for the Science and Social Studies (IPAS) subject in fourth-grade students at SDN Kapatihan 01 Jember. This study uses the Research and Development (RnD) method with the ADDIE model. The test was carried out in two stages: a small-scale trial involving 7 students and a large-scale trial involving 21 students. The data collection techniques used include observation, interviews, questionnaires, documentation, and tests. The data analysis was done in a descriptive way using both qualitative and quantitative approaches. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1). The product developed is a cultural diorama media for the IPAS subject, designed for fourth-grade students at SDN Kapatihan 01 Jember. The validation results from the subject matter expert, media expert, and learning expert obtained a percentage of 97.3% with the category of very good and (3). The effectiveness test results using a Paired Sample T-Test show a significance value of -16.337 , which is less than 0.05. This means there is a significant difference between the results before and after using the media. In addition, the N-Gain test results of 0.65 indicate an increase in students'

understanding, which falls into the moderate category. Therefore, the educational diorama-based media for learning the Rama Culture is considered effective enough to be used in the learning process.

Keywords: *Development, RAMA Cultural Media, Educational Dioramas, Science.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan perhatian, minat, pemikiran, serta keterlibatan mereka dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Mashuri, media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang dimanfaatkan sebagai perantara dalam penyampaian pesan pembelajaran sehingga proses komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara efektif (Septy Nufadhillah, 2021). Pendapat tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menjelaskan bahwa anak usia sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui pengalaman yang bersifat konkret dibandingkan dengan penjelasan yang hanya bersifat verbal (Rela Imanulhaq, 2022).

Media Pembelajaran Budaya RAMA merupakan media yang dikembangkan oleh peneliti sebagai sarana untuk membantu peserta didik memahami materi Keberagaman Budaya Indonesia. Nama RAMA digunakan sebagai identitas media pembelajaran yang memuat berbagai informasi mengenai keragaman budaya di Indonesia, seperti rumah adat, makanan khas, adat istiadat, tarian daerah, dan unsur budaya lainnya yang disajikan secara menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Istilah RAMA merupakan akronim dari Rumah Adat, Makanan Khas, dan Adat Istiadat, yang dijadikan sebagai konsep dasar dalam mengelompokkan materi Keberagaman Budaya Indonesia ke dalam tiga aspek utama. Konsep tersebut dirancang untuk memudahkan peserta didik dalam memahami keberagaman budaya secara lebih sistematis, terarah, dan mudah dipelajari melalui penyajian informasi yang bersifat visual, konkret, dan informatif.

Pengertian dari diorama edukatif sendiri yaitu jenis karya seni yang mempersentasikan objek melalui lingkungan sekitarnya, dengan setiap bagian dibuat dalam skala yang lebih kecil dari aslinya dengan bentuk tiga dimensi. Menurut Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu (Arie Megawatie, 2017). Diorama sering digunakan untuk mengilustrasikan peristiwa atau proses, mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Media pendidikan ini digunakan dikelas ketika kita tidak dapat mempelajari sesuatu secara perlahan atau diam (Muhammad Swignyo Prayogo, 2024).

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Muhammad Nur Faisal Sidik, Hanikah, dan Mimin Darmini pada tahun 2025 dengan judul “Pengembangan Media DIKAYA (Diorama Kekayaan Budaya) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Kekayaan Budaya di Kelas IV SDN 3 Babakan.” Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbentuk diorama tiga dimensi yang dinamakan DIKAYA sebagai sarana untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi kekayaan budaya dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh tingkat kelayakan sebesar 83% berdasarkan penilaian ahli materi dan 92% berdasarkan penilaian ahli media dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji coba menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut mampu meningkatkan antusiasme, keaktifan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, media DIKAYA dinyatakan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung pembelajaran keberagaman budaya (Nur Faisal Sidik, 2025).

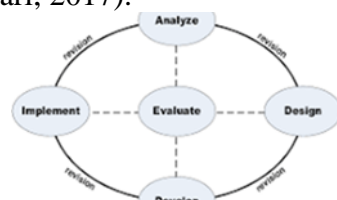
Meskipun memiliki kesamaan dalam pengembangan media berbasis diorama, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media DIKAYA untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran IPS, sedangkan penelitian ini mengembangkan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif yang diterapkan pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, penelitian ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih

mendalam. Unsur kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pengembangan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif yang disesuaikan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, khususnya pada materi Keberagaman Budaya Indonesia untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, belum ditemukan media pembelajaran yang menggabungkan unsur cerita, miniatur budaya, serta aktivitas bermain dalam satu media pembelajaran. Selama ini guru memanfaatkan gambar dan peta budaya sebagai sarana penyampaian materi, namun cara tersebut belum sepenuhnya mampu membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia. Sebaliknya, siswa cenderung menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap kegiatan pembelajaran yang melibatkan praktik langsung dan eksplorasi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menyajikan keberagaman budaya secara visual dan konkret melalui tampilan tiga dimensi, sekaligus menanamkan nilai-nilai karakter seperti toleransi, cinta tanah air, serta sikap menghargai perbedaan. Dengan demikian, media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif diharapkan dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa pada pembelajaran materi Keberagaman Budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan Research and Development (RnD). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini difokuskan pada pendesainan dan evaluasi atas produk atau program tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran tentang proses pengembangan serta mempelajari kondisi yang mendukung bagi implementasi program tersebut (Fayrus Abdi, 2022). Sedangkan, model pengembangan ini melibatkan beberapa tahapan, dan terdapat berbagai model yang dapat dipilih, antara lain model Borg and Gall, model Dick and Carey, model ASSURE, Model Kemp, model ADDIE, model Smith dan Ragan, Model PPSI (Widyasari, 2017).



Gambar 1.

Prosedur Pengembangan ADDIE

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah model ADDIE yang merupakan singkatan dari Analyze (analisis), Design (Perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (Evaluasi) (Nike Tri Astuti, 2013). Alasan peneliti memilih model ADDIE dikarenakan pada tahap kegiatan model ADDIE pada dasarnya memiliki kaitan satu sama lain dengan urutan yang terprogramkan menjadi sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Penelitian ini memanfaatkan dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh para ahli validator selama proses pengembangan dan penelitian berlangsung. Selain itu, data kualitatif juga dikumpulkan melalui kegiatan observasi pada tahap uji lapangan yang dilakukan selama proses pembelajaran di kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini juga meliputi beberapa tahapan (Ardiyansyah, 2023) : (1) Observasi dilakukan dengan mengamati langsung gejala-gejala yang ditemukan terkait dengan masalah penelitian (St. Mislikha, 2021) ; (2) Wawancara dilakukan untuk pembuktian terhadap informasi atau keterangan yang diperoleh sebelumnya. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya

jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Misna Ariani, 2023) ; (3) Tes, Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa pretest dan posttest dalam bentuk soal pilihan ganda dan isian. Tes tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif terhadap siswa kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember; (4) Dokumentasi atau catatan peristiwa yang sudah berlalu, pada dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang (Gusman Lesmana, 2022); (5) Angket atau alat pengumpulan data yang berisi serangkaian pertanyaan tertulis yang disusun secara sistematis. Instrumen ini diberikan kepada responden untuk diisi secara mandiri dan dapat digunakan dalam memperoleh data baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif (Luh Titi Handayani, 2023).

Tahap analisis data dilakukan dengan mengelolah hasil angket yang diperoleh dari para ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran menggunakan skala likert.

Tabel 1.
Penskoran Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Skor pada hasil penilaian validasi produk ditentukan dengan rumusan berikut (Fadila, 2020):

$$V_{ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Tabel 2.
Persentase Validasi Berdasarkan Skala Likert

Skor	Keterangan
0% - 20%	Tidak Layak
21% - 40%	Kurang Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat Layak

Persentase hasil angket respon siswa dihitung dengan menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Tabel 3.
Kriteria Hasil Respon Siswa

No	Persentase	Tingkat Kemenarikan
1.	0% - 20%	Tidak Layak
2.	21% - 40%	Kurang Layak
3.	41% - 60%	Cukup Layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Analisis keefektifan bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif dengan menggunakan desain Mix Method (Muhammad Taufiq, 2022). Data yang diperoleh sebelum dan setelah penggunaan media dianalisis melalui uji t-test, serta uji N-Gain dengan bantuan SPSS. Analisis tersebut dilakukan untuk menentukan tingkat keefektifan media Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif.

Tabel 4.
Kategori Skor N-Gain

Skor	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Efektivitas media Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif dalam pembelajaran dapat diukur melalui tabel berikut :

Tabel 5.
Kriteria Persentase Keefektifan N-Gain

Presentase	Tingkat Keefektifan
≤ 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
≥ 76	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertama, Proses Pengembangan Media

Analisis data dalam pengembangan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif dilakukan melalui beberapa tahapan untuk memastikan kualitas dan kelayakan produk yang dihasilkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai dasar dalam proses pengembangan.

1. Analisis (analysis), yang meliputi analisis kebutuhan, analisis kinerja, dan analisis permasalahan. Data pada tahap ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan beberapa kendala yang ditemukan pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember, yaitu rendahnya antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung, belum optimalnya penggunaan media pembelajaran oleh guru khususnya pada materi keberagaman budaya Indonesia, serta kesulitan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan temuan tersebut, media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif dikembangkan sebagai alternatif solusi untuk membantu mengatasi permasalahan yang ada.
2. Perancangan (design), yang difokuskan pada penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan strategi pembelajaran, serta desain media yang disesuaikan dengan karakteristik materi. Pada tahap ini ditetapkan beberapa tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu menjelaskan makna keberagaman budaya Indonesia, mengenali berbagai budaya yang ada di Indonesia, menunjukkan sikap menghargai dan menghormati keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari, serta bekerja sama dalam kelompok untuk menyajikan hasil pengamatan menggunakan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif. Untuk mendukung pencapaian tujuan tersebut, diterapkan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) agar penggunaan media dapat berlangsung secara efektif dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Pengembangan (development) mencakup proses pembuatan media serta validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif yang telah dirancang secara lengkap beserta video pembelajaran sebagai media pendukung. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi guna menilai tingkat kelayakannya. Berbagai masukan, kritik, dan saran yang diberikan oleh para validator dianalisis dan dijadikan dasar untuk melakukan revisi serta penyempurnaan produk.
4. Implementasi (implementation) dilakukan melalui uji coba penggunaan media pada skala kecil dan skala besar. Pada tahap ini dilaksanakan pretest dan posttest serta penyebaran angket respons siswa. Kegiatan tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat daya tarik

dan efektivitas media dalam mendukung pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia.

5. Evaluasi (evaluation), yaitu kegiatan peninjauan dan refleksi terhadap seluruh proses pengembangan yang telah dilakukan. Evaluasi bertujuan untuk menilai kesesuaian setiap tahapan pengembangan serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu diperbaiki guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih berkualitas dan efektif.

Kedua, Analisis Kelayakan Data Angket Validator Ahli

Kelayakan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif dievaluasi melalui proses validasi yang melibatkan tiga jenis validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil penilaian dari ketiga validator tersebut digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan media yang dikembangkan dan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6.
Hasil Validasi Para Ahli

No.	Validator	Presentase	Kategori
1.	Ahli Materi	96 %	Sangat Layak
2.	Ahli Media	98 %	Sangat Layak
3.	Ahli Pembelajaran	98 %	Sangat Layak

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel, hasil validasi dari ketiga validator memperoleh persentase rata-rata sebesar 97,3%. Capaian tersebut menunjukkan bahwa media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif telah memenuhi standar kelayakan dan berada pada kategori sangat layak untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Tingginya tingkat kelayakan media ini tidak terlepas dari proses revisi dan penyempurnaan yang dilakukan berdasarkan berbagai saran, masukan, serta rekomendasi yang diberikan oleh para validator selama tahap validasi.

Ketiga, Analisis Hasil Uji Respon Siswa

Uji coba produk dilaksanakan setelah media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif dinyatakan valid oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Subjek penelitian pada tahap ini adalah siswa kelas IV SDN Kepatihan 01 Jember. Proses uji coba dilakukan dalam dua tahapan, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil yang melibatkan 7 siswa, hasil angket respons siswa memperoleh persentase sebesar 81,42% yang berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria untuk dilanjutkan ke tahap uji coba skala besar. Selanjutnya, uji coba skala besar yang melibatkan 21 siswa menghasilkan persentase sebesar 83,33% dengan kategori sangat baik. Terjadinya peningkatan persentase pada tahap ini menunjukkan bahwa media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif memperoleh respons positif dari siswa dan sangat baik digunakan sebagai media pendukung pembelajaran.

Keempat, Analisis Hasil Uji Efektivitas Pretest dan Posttest

Analisis hasil pretest dan posttest dilakukan setelah tahap implementasi media untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia. Data yang diperoleh kemudian diuji normalitasnya menggunakan bantuan aplikasi SPSS. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) pretest sebesar 0,099 dan posttest sebesar 0,068. Karena kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Setelah memenuhi asumsi normalitas, dilakukan uji perbedaan menggunakan Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan setelah penerapan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif.

Selanjutnya, efektivitas media dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media. Hasil perhitungan

menunjukkan nilai N-Gain sebesar 0,65. Nilai tersebut berada pada rentang $0,30 \leq g < 0,70$ yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Budaya RAMA berbasis Diorama Edukatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara cukup signifikan, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor antara pretest dan posttest setelah proses pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN

Media Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi Keberagaman Budaya Indonesia pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember. Meskipun hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran, masih terdapat peluang untuk melakukan pengembangan lebih lanjut, baik pada materi yang berbeda maupun pada mata pelajaran lainnya. Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa keterbatasan yang dapat dijadikan bahan evaluasi dan perbaikan bagi penelitian selanjutnya. Salah satunya adalah biaya pembuatan media yang cukup besar serta proses pengembangannya yang memerlukan waktu relatif lama. Selain itu, terdapat kendala pada aspek aksesibilitas, terutama karena proses pembuatan media membutuhkan keterlibatan tenaga ahli. Media ini juga memiliki keterbatasan dalam penggunaan QR Code sebagai sarana penyedia informasi tambahan. Pemanfaatan QR Code mengharuskan siswa menggunakan telepon pintar, sementara tidak seluruh siswa memiliki atau membawa perangkat tersebut saat pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menyebabkan manfaat media belum dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa, sehingga terdapat perbedaan pengalaman belajar antara siswa yang dapat mengakses informasi melalui QR Code dan siswa yang tidak dapat mengaksesnya. Oleh sebab itu, diperlukan pengembangan lebih lanjut guna mengatasi berbagai keterbatasan tersebut agar media dapat digunakan secara lebih optimal, efektif, dan merata.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan Media Budaya RAMA Berbasis Diorama Edukatif dengan cakupan materi yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada materi Keberagaman Budaya Indonesia, tetapi juga dapat diterapkan pada materi pembelajaran lain yang relevan. Selain itu, perlu dilakukan uji coba pada berbagai jenjang kelas maupun lingkungan sekolah yang berbeda untuk mengetahui tingkat efektivitas media serta memperluas generalisasi hasil penelitian. Pengembangan berikutnya juga dapat diarahkan pada penyempurnaan aspek visual, seperti perbaikan desain peta provinsi beserta representasi budaya Indonesia agar tampil lebih menarik, inovatif, dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik. Di samping itu, peneliti berikutnya diharapkan mampu mengatasi berbagai kendala dan keterbatasan yang ditemukan dalam penelitian ini guna menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Risnita, and M.Syahrani Jailani. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2023): 1–9. <https://doi.org/https://doi.10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Ariani, Hj. Misna. *Metodologi Penelitian : Langkah Mudah Menuliskan Skripsi Dan Tesis*. Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2023.
- Astuti, Nike Tri. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi Untuk Materi IPA Macam-Macam Gaya Dan Pemanfaatannya Kelas IV SDN Lenteng Agung 03." *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah* 3, no. 1 (2013): 83–95. <https://doi.org/https://doi.10.19105/mubtadi.v3i1.4802>.
- Dr. Widyasari, M.Pd, and M.Pd Dr. Rasmitadila. *Perencanaan Pembelajaran*. Ponorogo: Wade Group, 2017.

- Fadilah, Aisyah, Nasywa Atha Kanya, Kiki Rizki Nurzakiah, Sulis Putri Hidayat, and Usep Setiawan. "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran." *Journal Of Student Research* 1, no. 2 (2023). <https://doi.org/https://doi.10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Gusman Lesmana, S.Pd., M.Pd. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Edited by UMSU Press. Medan, 2022.
- Handayani, Luh Titi. *Buku Ajar Implementasi Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Jakarta Selatan: PT. Scifintech Andrew Wijaya, 2023.
- Imanulhaq, Rela, and Ichsan. "ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN" 3, no. 2 (2022): 126–34. <https://doi.org/https://doi.org.53837/waniambey.v3i2.174>.
- Megawatie, Arie, Akhmad Nugraha, Dindin Abdul, and Muiz Lidinillah. "Penggunaan Media Diorama Pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2017): 29–39.
- Mislikha, St. "Implementation of Higher Order Thinking Skills Within Indonesian Language Learning at Madrasah Ibtidaiyah" 1, no. 5 (2021): 2207–14. <https://doi.org/10.48047/rigeo.11.05.123>.
- PGSD, Septy Nurfadhillah Dan 4C. *Media Pembelajaran Dijenjang SD*. Sukabumi: Jejak Publisher, 2021.
- Prayogo, Muhammad Suwignyo. "Pengembangan Media Diorama Ekosistem Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 9, no. 1 (2024): 49–59.
- Sidik, Muhammad nurfaisal, Hanikah, and Mimin Darmi. "Pengembangan Media Dikaya (Diorama Kekayaan Budaya) Untuk Meningkatkan Aktifvitas Belajar Siswa Pada Materi Kekayaan Budaya Di Kelas IV SDN 3 Babakan." *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2025): 954–65. <https://doi.org/https://doi.10.55583/jkip.v6i3.1525>.
- Slamet, Fayrus Abadi. *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang, 2022.
- Taufiq, Muhamad. *Inovasi Pembelajaran Bermuatan Kecakapan Abad 21*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management, 2022.