



Pemanfaatan Produk Rancangan Mahasiswa (Media Diorama) STIT Al Hilal Sigli di MIN 18 Pidie

Cut Keumalawati^{1*}, Gusti Handayani², Junaidah³, Nasri Diana⁴

¹ Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, STIT Al-Hilal Sigli, Indonesia

²⁻⁴ Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STIT Al-Hilal Sigli, Indonesia

*Korespondensi : acut_keumala@yahoo.com

Abstract. *Instructional media plays a crucial role in conveying educational messages, capturing students' attention, and enhancing their learning motivation. One effective medium to support the learning process is the use of diorama-based media. This community service activity aims to: (1) assist in clarifying the presentation of learning materials to improve students' knowledge and understanding through the use of diorama media designed by students of the PGMI Program at Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli; and (2) facilitate collaborative learning between students of MIN 18 Pidie and university students through inter-institutional cooperation. This activity employed a qualitative descriptive method with a participatory approach. The results indicated that the presentation of the diorama media was carried out smoothly and received positive responses from the students. As a combination of visual elements and three-dimensional forms, the diorama effectively represents subject matter in a realistic way, enhances learning motivation, and provides students with direct learning experiences. In conclusion, diorama media not only offers in-depth visualization of the subject matter but also improves students' memory retention through direct engagement with attractive and contextual visual media.*

Keywords: *Design Product, Media, Diorama.*

Abstrak. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam menyalurkan pesan pendidikan, merangsang perhatian, serta meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu media yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran adalah media diorama. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk: (1) membantu memperjelas penyajian materi guna meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media diorama yang dirancang oleh mahasiswa Program Studi PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli; dan (2) memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antara siswa MIN 18 Pidie dan mahasiswa melalui kerja sama antarlembaga pendidikan. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan pendekatan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa presentasi media diorama berjalan lancar dan mendapatkan respons positif dari siswa. Diorama, sebagai kombinasi visual dan bentuk tiga dimensi, mampu merepresentasikan materi secara nyata, meningkatkan motivasi belajar, serta memberikan pengalaman belajar langsung. Kesimpulannya, media diorama tidak hanya memberikan visualisasi yang mendalam terhadap materi ajar, tetapi juga terbukti meningkatkan daya ingat siswa karena keterlibatan langsung dengan media visual yang menarik dan kontekstual.

Kata Kunci : Diorama, Media, Produk Rancangan

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses yang didalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-siswa dan komunikasi yang timbal balik dan berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan Pasal 2 Bab 1 Permendikbud Nomor 103 Tahun



2014 untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang memuat karakteristik sebagai berikut: (1) interaksi dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Pendidikan adalah suatu upaya yang dilakukan secara sadar, terencana untuk terwujudnya proses belajar dan pembelajaran untuk mengembangkan potensi jasmani dan rohani dan potensi lainnya, sehingga dapat berkembang dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik serta dapat hidup secara harmonis dalam hidup dan kehidupan. Pendidikan juga didefinisikan sebagai suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam rangka memenuhi kebutuhan hidupnya. Terjadinya perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan diharapkan membentuk individu yang berkompeten di bidangnya dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

Untuk mengembangkan IPTEK guru memiliki peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, guru dapat mengajar dengan profesional dengan mampu memilih dan menentukan media dan sumber belajarnya. Guru juga dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi yang pesat, guru tidak lagi hanya bertindak sebagai penyaji informasi, tetapi juga harus mampu bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbingan yang lebih banyak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari dan mengolah sendiri informasi. Dengan demikian, keahlian guru harus terus dikembangkan dan tidak hanya terbatas pada penguasaan prinsip mengajar tetapi harus mengembangkan konsep dalam mengajar dengan baik agar siswa dapat belajar dengan aktif, salah satu mata pelajaran yang menuntut keaktifan adalah mata pelajaran IPA.

Mata pelajaran IPA salah satu mata pelajaran yang dianggap sukar bagi sebagian siswa pada tingkat Sekolah Dasar, dimana IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) juga termasuk salah satu mata pelajaran yang sudah dipelajari pada jenjang Sekolah Dasar. Pendidikan IPA di Sekolah Dasar sendiri pada hakikatnya bertujuan untuk peserta didik agar menguasai pengetahuan dan fakta tentang alam sekitar berdasarkan kehidupan sehari-hari.

Pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan, beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam



kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami pembelajaran agar efektif dan efisien. Media pembelajaran sering kali diartikan sebagai alat yang dapat dilihat dan didengar. Alat-alat ini digunakan dalam pengajaran dengan maksud membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien, sehingga pendidik dan peserta didik dapat berkomunikasi mantap dan interaksinya bersifat banyak arah.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyalurkan pesan. Sehingga media dapat merangsang perhatian dan minat. Media bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran, media pembelajaran dapat memfasilitasi materi pembelajaran agar peserta didik lebih meningkat meski tidak melihat benda secara langsung, karena objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat digantikan dengan media. Oleh karena itu salah satu upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa yaitu dengan dilakukan penerapan media, salah satu media yang cocok adalah media diorama.

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama merupakan media yang menarik perhatian siswa, yang dibuat dari suatu scene dalam tiga dimensi untuk memperagakan, suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam scene itu terdapat benda-benda tiga dimensi dalam ukuran kecil pula. Benda-benda kecil itu berupa orang-orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya.

Rayandra Asyar (2012) Mengungkapkan bahwa media diorama merupakan media yang tampilnya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek. Dalam penggunaan media diorama, memiliki tujuan untuk membuat siswa tertarik dalam menulis, dapat membantu siswa untuk menentukan tema karangan, serta dapat membantu siswa untuk menuangkan ide, pikiran, gagasan ke dalam sebuah karangan narasi. Menurut Hujair (2013), media diorama berfungsi untuk mata pelajaran ilmu bumi (IPA), ilmu hayat, sejarah, bahkan diusahakan berbagai mata pelajaran lainnya. Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut :



1. Membantu memperjelas penyajian pesan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa dengan menggunakan media diorama yang dirancang oleh mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli.
2. Meningkatkan keterlibatan siswa terhadap media diorama yang dirancang oleh mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli.
3. Merangsang kreativitas ide dan siswa terhadap media diorama yang dirancang oleh mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli.
4. Memfasilitasi pembelajaran kolaboratif antara siswa madrasah MIN 18 Pidie, dalam bentuk kerjasama antar sekolah dan Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli.

2. METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian deskriptif, penelitian diarahkan untuk memaparkan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian (Yoni, dkk, 2010). Bodgan dan Taylor (Moloeng, 2000:3) mendefinisikan penelitian deskriptif kualitatif sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Menurut Aqib, dkk (2011) mendefinisikan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu suatu penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai siswa juga untuk mengetahui respon siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk mendalami penggunaan media sebagai alat pembelajaran. Hasil dari tindakan penelitian berupa penjabaran kata-kata mengenai proses belajar serta hasil akhir dari peserta didik. Penelitian ini mencakup analisis mendalam tentang efektivitas diorama dalam merangsang pemikiran kritis siswa. Dalam metode ini, peneliti menggali pemahaman, respon serta dampaknya terhadap siswa. Untuk mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat menggunakan model dan metode *Problem Based Learning*.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan pada tanggal 01 September 2024. Kegiatan dimulai dari pencarian dana, koordinasi, pelaksanaan kegiatan, sampai pelaporan hasil kegiatan. Lokasi pelaksanaan kegiatan pada masyarakat ini di MIN 18 Pidie, Kecamatan Pidie, Kabupaten Pidie, Provinsi Aceh. Unsur-unsur yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini adalah; Siswa MIN 18 Pidie, Guru yang mengajar di MIN 18 Pidie, Dosen prodi PBA Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli, Dosen prodi PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli, dan Mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM dilaksanakan dengan cara mempresentasikan media diorama yang dirancang oleh mahasiswa PGMI Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Hilal Sigli. Adapun detail kegiatan adalah sebagai berikut: Jenis-jenis Diorama. Diorama dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

a. Diorama tertutup

Diorama model ini dibatasi oleh dinding samping kanan, kiri dan belakang atau seringkali ditambah dengan dinding atas atau atap untuk menggambarkan keadaan langit. Sehingga hanya dapat dilihat dari arah depan saja.



Gambar 1: Diorama tertutup

b. Diorama terbuka

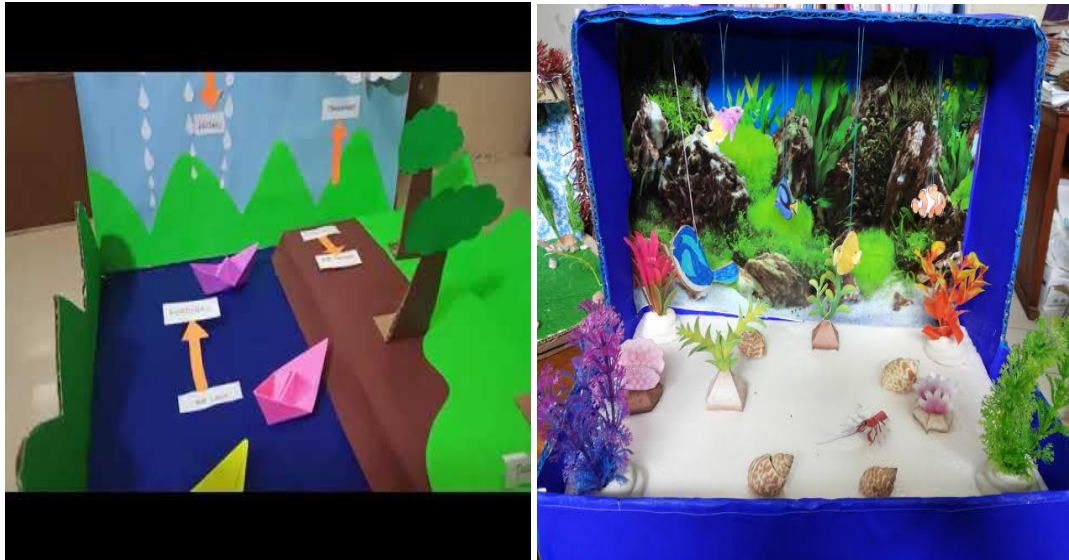
Model diorama ini tidak dibatasi oleh dinding-dinding seperti pada diorama tertutup dan lipat. Sehingga komponen atau objek-objek dapat dipegang oleh pengguna.



Gambar 2: Diorama terbuka

c. Diorama lipat

Model ini dibuat pada lembaran kertas yang membentuk tiga dinding yang menyatu. Diorama ini tidak dibatasi oleh bidang datar atau alas. (Sumanto:2006)



Gambar 3: Diorama lipat

Pada saat pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan lancar. Adapun langkah-langkah pembuatan diorama sebagai berikut : Membuat diorama harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, berikut langkah-langkah membuat diorama Menurut (Muhammad Hasan:2021) :

a). Ide.

Ide berkaitan dengan tujuan pembuatan diorama, untuk itu sebelum membuat diorama harus menentukan tujuan terlebih dahulu.

b). Melakukan evaluasi ide.

Sesuaikan kembali tujuan dengan diorama yang sudah ditetapkan. Kemudian evaluasi kembali dengan pertanyaan-pertanyaan seperti, apa yang pengguna dapatkan dari diorama tersebut dan apakah ide yang sudah dibuat dapat divisualisasikan melalui diorama tersebut.

c). *Artistic License*.

Perlu adanya penjelasan mengenai diorama yang dibuat dengan menerangkan bahwa diorama tersebut merupakan hasil karya sendiri.

d). Adanya unsur hiburan.

Dalam pembuatan diorama dapat dirancang sekreatif mungkin agar pengguna dapat menikmati diorama dengan hanya melihat saja.



e). Rancangan dan susunan.

Tahap ini merupakan tahap untuk merealisasikan ide atau tujuan utama pembuatan diorama menjadi bentuk nyata.

f). Mendesain diorama sederhana.

Pada tahap ini perencanaan diorama akan dilihat secara detail tentang ukuran, simbol dengan latar.

g). Perencanaan cerita dalam diorama.

Diorama memiliki cerita di dalamnya, cerita ini dibuat untuk melengkapi tujuan dari dibuatnya diorama.

h). Penempatan dan penentuan simbol.

Simbol diorama merupakan salah satu komponen yang terdapat pada diorama. Diorama dapat berinteraksi dengan pengguna ketika simbol-simbol diorama dapat menggambarkan tujuan utama pembuatan diorama, tersusun dengan jelas, dan saling berkesinambungan.

i). Keseimbangan.

Keseimbangan yang dimaksudkan yaitu kesesuaian cerita dengan latar, posisi dan susunan simbol antara satu dengan yang lain dan kesesuaian benda dengan objek yang sebenarnya.

j). Penyempurnaan desain.

Setelah melalui tahap di atas, media dapat dibuat dan direalisasikan.

Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi. Penggunaan media tiga dimensi, seperti diorama, dalam proses pembelajaran memiliki sejumlah keunggulan yang mendukung tercapainya tujuan instruksional secara lebih efektif. Salah satu kelebihan utama dari media ini adalah kemampuannya dalam memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada siswa. Melalui interaksi fisik dan visual terhadap objek pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara teoritis, tetapi juga merasakan pengalaman nyata yang membentuk pemahaman lebih mendalam. Selain itu, penyajian materi melalui media tiga dimensi bersifat konkret dan mampu menghindari verbalisme, yaitu kecenderungan untuk memahami konsep secara abstrak tanpa pemahaman yang substansial. Penyajian secara nyata membantu siswa dalam menghubungkan konsep dengan objek yang dapat diamati dan disentuh secara langsung.

Media ini juga mampu menampilkan objek pembelajaran secara utuh, baik dari sisi konstruksi fisik maupun cara kerja, sehingga siswa dapat memahami bagaimana suatu objek tersusun dan berfungsi. Kejelasan dalam menunjukkan struktur organisasi serta alur suatu proses menjadi nilai tambah lainnya, karena membantu siswa dalam memahami hubungan antarbagian dalam suatu sistem atau tahapan dalam suatu mekanisme. Hal ini sangat penting dalam membangun logika berpikir dan keterampilan analitis siswa terhadap materi yang



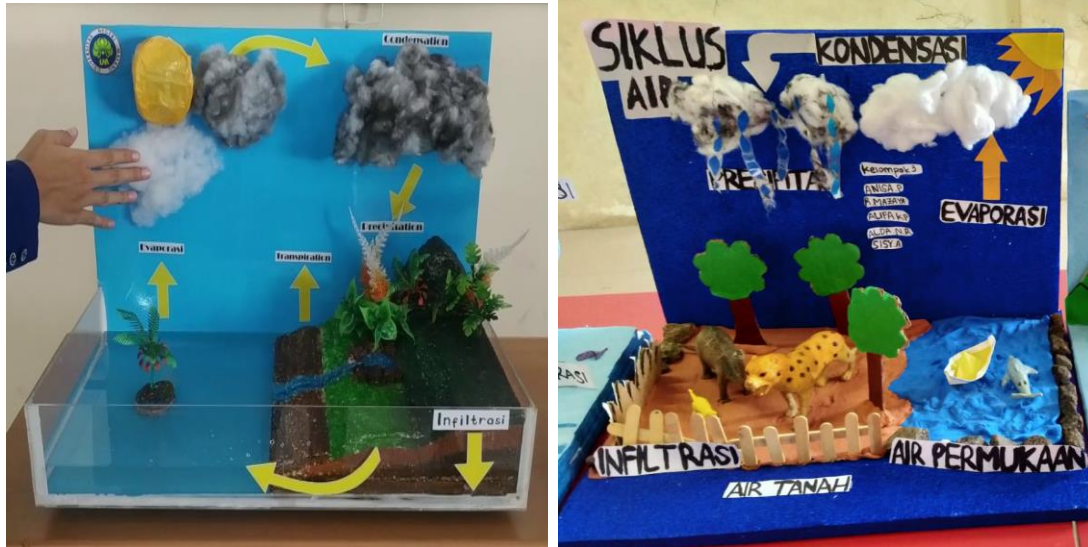
diajarkan. Dengan demikian, media tiga dimensi memiliki potensi besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna, terutama di jenjang pendidikan dasar yang membutuhkan pendekatan visual dan konkret untuk mendukung perkembangan kognitif siswa.

Lebih jauh, penggunaan media tiga dimensi seperti diorama juga mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan gagasan atau pemandangan tertentu, sehingga proses pembelajaran tidak lagi bersifat monoton dan membosankan. Dalam konteks ini, diorama tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai medium ekspresi dan eksplorasi ide, yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Diorama juga memiliki keunggulan dalam menyajikan gambaran visual dari objek atau situasi nyata dalam skala yang lebih kecil. Representasi ini memungkinkan siswa untuk mengamati dan memahami bentuk, struktur, maupun konteks dari suatu topik tanpa harus melihat objek aslinya yang mungkin sulit dijangkau secara langsung. Selain itu, diorama mampu menggambarkan suatu peristiwa pada tempat dan waktu tertentu secara lebih hidup, lengkap dengan sudut pandang yang disesuaikan, sehingga siswa dapat membayangkan situasi yang digambarkan secara kontekstual dan naratif. Kemampuan media ini dalam menyajikan peristiwa secara visual dan realistis sangat berkontribusi dalam membangun imajinasi serta daya nalar siswa. Dengan demikian, diorama sebagai media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar secara kognitif, tetapi juga secara afektif dan psikomotorik. Hal ini menjadikannya sebagai alternatif yang efektif dan inovatif dalam mendukung pembelajaran tematik dan kontekstual di lingkungan pendidikan dasar (Ummu Khariyah:2022).

Meskipun media diorama memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran, terdapat pula beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Salah satu tantangan utama adalah tingkat kreativitas yang berbeda-beda di antara peserta didik. Tidak semua siswa memiliki kemampuan atau minat yang sama dalam menciptakan karya visual, sehingga dibutuhkan pendampingan yang intensif dari guru untuk memastikan semua siswa dapat terlibat secara optimal. Selain itu, alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan diorama sering kali cukup rumit, memerlukan ketelitian serta kesabaran yang tinggi, baik dari guru maupun siswa.

Keterbatasan lain terletak pada daya jangkauan media ini. Diorama cenderung efektif digunakan dalam kelompok kecil atau individu, sehingga kurang efisien jika diterapkan pada kelas dengan jumlah peserta didik yang besar. Hal ini dapat membatasi efektivitas distribusi pembelajaran secara merata jika tidak ditunjang dengan perencanaan yang matang. Dari sisi teknis dan logistik, pembuatan diorama membutuhkan alokasi waktu yang cukup panjang, serta biaya tambahan untuk penyediaan bahan dan peralatan. Proses ini juga menuntut kreativitas tidak hanya dari peserta didik, tetapi juga dari guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru perlu memiliki kemampuan merancang skenario pembelajaran yang memadukan unsur visual, naratif, dan tematik agar media diorama dapat dimanfaatkan secara optimal dan tidak menjadi beban tambahan dalam proses belajar mengajar. Dengan mempertimbangkan kelebihan dan kekurangannya, penggunaan media diorama perlu

dirancang secara selektif, adaptif, dan kontekstual sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta ketersediaan sumber daya di lingkungan sekolah (I Nyoman Sudana Degeng:1993). Diorama merupakan gabungan antara gambar dan bentuk dalam suatu penampilan yang utuh sehingga menampilkan keadaan sebenarnya. Sehingga media diorama dapat meningkatkan motivasi siswa dan memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa.



Gambar 4: Diorama Siklus Air



Gambar 5: Media Diorama pada materi perkembangan teknologi transportasi



KESIMPULAN

Pemanfaatan media diorama dalam proses pembelajaran terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran siswa. Diorama mampu menghadirkan visualisasi yang mendalam terhadap materi, sehingga siswa dapat memahami konteks pembelajaran secara lebih konkret dan detail. Selain itu, media ini juga memberikan stimulasi multisensori, tidak hanya melalui aspek visual, tetapi juga melalui sentuhan dan pendengaran yang memperkaya pengalaman belajar siswa. Keterlibatan indera yang beragam ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Lebih lanjut, penggunaan media diorama juga efektif dalam meningkatkan daya ingat siswa, karena informasi yang disampaikan secara visual dan kontekstual cenderung lebih mudah diingat dibandingkan dengan penyajian materi secara tekstual. Dengan demikian, media diorama dapat menjadi alternatif inovatif yang mendukung efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnawi dan M. Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press
- Aqib, Zainal, dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. Bandung : Yrama Widya
- Degeng, I Nyoman Sudana. (1993). *Media Pendidikan*. Malang : FIP IKIP Malang
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Tahta Media Group
- Hujair. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: KAUKABA
- Khariyah, Ummu. (2022). *To Be Fun Teacher*. Jawa Timur : Nawa Litera Publishing
- Rayandra, Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media Sumiharsono,
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta : Dirjen Dikti Direktorat Ketenagakerjaan
- Yoni, Acep, dkk. (2010). *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Familia