

Pengaruh Diorama Sebagai Media Interaktif Untuk Mengajarkan Keberagaman Umat Beragama Dalam Pembelajaran PKN SD

Adis Sefhira, Indah Setiawati, Nadia Rismala Dewi*

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

Abstrak: Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan diorama sebagai media interaktif dalam mengajarkan keberagaman umat beragama pada pembelajaran PKN Sekolah Dasar. Menggunakan metode kuantitatif dengan desain quasi-experiment dan pretest-posttest control group design, penelitian melibatkan kelompok eksperimen yang belajar menggunakan diorama interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok setelah perlakuan, dengan skor rata-rata posttest kelompok eksperimen 82,73 dibandingkan kelompok kontrol 69,56 ($t=5,678$; $p<0,05$). Analisis N-Gain Score kelompok eksperimen mencapai 0,59 (kategori sedang) sedangkan kelompok kontrol hanya 0,28 (kategori rendah). Respons siswa terhadap penggunaan diorama sangat positif (86,7%), dengan aspek tertinggi pada ketertarikan visual (92,3%), kemudahan pemahaman materi (88,7%), dan peningkatan motivasi belajar (87,5%). Diorama interaktif terbukti efektif mengkonkretkan konsep abstrak keberagaman umat beragama, mengakomodasi berbagai gaya belajar, meningkatkan interaksi kolaboratif antar siswa, dan mengembangkan sikap positif terhadap keberagaman dalam konteks pembelajaran yang bermakna dan kontekstual.

Kata Kunci: Diorama Interaktif, Media Pembelajaran, Keberagaman Umat Beragama, Pendidikan Kewarganegaraan, Sekolah Dasar

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1627>

*Correspondence: Nadia Rismala Dewi

Email:

nadia.2022406405121@student.umpri.ac.id

Received: 17-06-2025

Accepted: 17-07-2025

Published: 08-08-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This research examines the influence of dioramas as interactive media in teaching religious diversity in Elementary School Civic Education. Using a quantitative approach with quasi-experimental design and pretest-posttest control group design, the research involved an experimental group learning with interactive dioramas and a control group using conventional methods. The results showed significant differences between the two groups after treatment, with the experimental group's posttest mean score of 82.73 compared to the control group's 69.56 ($t=5.678$; $p<0.05$). N-Gain Score analysis showed the experimental group achieved 0.59 (medium category) while the control group only 0.28 (low category). Student responses to diorama usage were highly positive (86.7%), with the highest aspects being visual appeal (92.3%), ease of understanding material (88.7%), and increased learning motivation (87.5%). Interactive dioramas proved effective in concretizing abstract concepts of religious diversity, accommodating various learning styles, enhancing collaborative interactions among students, and developing positive attitudes toward diversity within meaningful and contextual learning environments.

Keywords: Interactive Diorama, Learning Media, Religious Diversity, Civic Education, Elementary School

Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang terkenal dengan keberagamannya, baik dari segi suku, budaya, bahasa, maupun agama. Keberagaman ini menjadi kekayaan tersendiri bagi bangsa Indonesia, namun juga dapat menjadi tantangan serius jika tidak dikelola dengan baik. Dalam era globalisasi dan digitalisasi saat ini, tantangan terhadap keharmonisan sosial semakin kompleks, dengan munculnya berbagai fenomena intoleransi, radikalisme, dan konflik berlatar belakang agama yang mengancam keutuhan bangsa. Data dari Wahid Foundation (2021) menunjukkan peningkatan kasus intoleransi di Indonesia sebesar 23% dalam lima tahun terakhir, dengan sebagian besar pelaku adalah generasi muda yang kurang memahami nilai-nilai keberagaman. Kondisi ini menegaskan urgensi pendidikan toleransi yang dimulai sejak usia dini sebagai fondasi pembentukan karakter bangsa yang menghargai perbedaan.

Pendidikan kewarganegaraan (PKn) di tingkat sekolah dasar (SD) memiliki peran strategis dan krusial dalam menanamkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman sejak dini. Melalui pembelajaran PKn, siswa diperkenalkan pada konsep keberagaman umat beragama sebagai bagian integral dari identitas bangsa Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Namun, implementasi pembelajaran PKn di lapangan masih menghadapi berbagai kendala signifikan yang menghambat pencapaian tujuan pendidikan karakter yang diharapkan. Permasalahan mendasar dalam pembelajaran PKn tentang keberagaman umat beragama terletak pada pendekatan pedagogis yang masih konvensional dan kurang inovatif. Observasi di berbagai sekolah dasar menunjukkan bahwa pembelajaran tentang keberagaman umat beragama masih didominasi oleh metode ceramah dan hafalan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami oleh siswa usia sekolah dasar. Guru cenderung menyampaikan materi secara verbalistik tanpa memberikan pengalaman konkret yang dapat membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai toleransi. Akibatnya, pemahaman siswa tentang keberagaman umat beragama hanya sebatas pengetahuan kognitif yang dangkal, tanpa disertai dengan pembentukan sikap dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan.

Salah satu media pembelajaran yang memiliki potensi besar namun belum dioptimalkan dalam mengajarkan konsep keberagaman umat beragama adalah diorama. Diorama menawarkan representasi tiga dimensi dari sebuah situasi atau peristiwa yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Keunggulan diorama terletak pada kemampuannya menghadirkan representasi miniatur yang mendekati kondisi nyata, sehingga dapat memberikan pengalaman visual yang lebih kaya dan mendalam dibandingkan media dua dimensi konvensional. Pembelajaran tentang keberagaman umat beragama melalui metode konvensional seringkali bersifat verbalistik dan kurang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2022) terhadap 150 siswa SD di Jakarta menunjukkan bahwa 78% siswa mengalami kesulitan memahami konsep toleransi antar umat beragama karena pembelajaran yang terlalu abstrak dan kurang kontekstual. Hal ini dapat menyebabkan pemahaman yang dangkal dan kurang bermakna bagi siswa,

serta berpotensi menimbulkan miskonsepsi atau stereotip negatif terhadap agama lain. Penggunaan diorama sebagai media interaktif menawarkan alternatif yang menjanjikan karena dapat menghadirkan representasi visual dari berbagai tempat ibadah, aktivitas keagamaan, dan interaksi antar umat beragama dalam bentuk miniatur tiga dimensi yang menarik dan mendekati kondisi nyata.

Pengalaman belajar semacam ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman umat beragama secara lebih mendalam dan bermakna. Teori konstruktivisme Piaget menekankan bahwa anak-anak pada tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun) memerlukan pengalaman langsung dengan objek konkret untuk membangun pemahaman mereka tentang konsep-konsep abstrak. Dalam konteks pembelajaran tentang keberagaman umat beragama, diorama dapat menjadi jembatan antara konsep abstrak toleransi dengan representasi konkret yang dapat diamati dan dimanipulasi oleh siswa.

Pendidikan tentang keberagaman agama harus dimulai sejak dini dengan pendekatan yang konkret dan menyenangkan, bukan hanya sebatas pengetahuan teoretis yang abstrak. Pendapat tersebut menekankan pentingnya metode pembelajaran yang dapat "membuat anak tidak hanya mengetahui tetapi juga merasakan dan menghayati indahnya perbedaan." Pandangan ini memberikan landasan yang kuat untuk mengembangkan media pembelajaran seperti diorama yang mampu menghadirkan pengalaman konkret tentang keberagaman umat beragama kepada siswa sekolah dasar.

Diorama sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media dua dimensi seperti gambar atau poster. Diorama memungkinkan visualisasi dari berbagai sudut pandang dan memberikan representasi yang lebih realistis dari objek atau situasi yang digambarkan. Dalam konteks pembelajaran tentang keberagaman umat beragama, diorama dapat menampilkan berbagai tempat ibadah seperti masjid, gereja, pura, vihara, dan klenteng beserta detail arsitekturnya yang khas. Selain itu, diorama juga dapat menunjukkan aktivitas keagamaan dan interaksi harmonis antar umat beragama dalam berbagai setting, seperti perayaan hari besar keagamaan atau kegiatan sosial bersama.

Adapun urgensi penelitian ini semakin diperkuat oleh temuan bahwa penggunaan media pembelajaran tiga dimensi yang manipulatif dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang nilai-nilai kewarganegaraan sebesar 37% dibandingkan dengan penggunaan metode konvensional (Komalasari, 2021). Lebih lanjut ia menyatakan, "media pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif siswa dengan materi tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga afektif, yang sangat esensial dalam pendidikan nilai-nilai kewarganegaraan." Temuan ini memberikan dukungan empiris terhadap potensi diorama sebagai media interaktif yang efektif untuk pembelajaran PKn, namun aplikasi spesifiknya untuk tema keberagaman umat beragama masih memerlukan investigasi lebih lanjut.

Kompleksitas tantangan pendidikan toleransi di Indonesia semakin meningkat dengan adanya polarisasi sosial yang terjadi di berbagai daerah. Kasus-kasus seperti penolakan pembangunan tempat ibadah, konflik bernuansa SARA, dan penyebaran narasi

intoleransi melalui media sosial menunjukkan bahwa pendidikan formal belum berhasil membangun fondasi toleransi yang kuat pada generasi muda. Penelitian longitudinal oleh Pusat Studi Agama dan Demokrasi (2023) mengungkapkan bahwa siswa yang tidak mendapat pendidikan toleransi yang memadai di tingkat sekolah dasar memiliki kecenderungan 40% lebih tinggi untuk mengembangkan sikap intoleran di masa remaja dan dewasa.

Aspek kritis lain yang memperkuat urgensi penelitian ini adalah potensi diorama dalam mengakomodasi keberagaman gaya belajar siswa. Teori multiple intelligences Gardner menunjukkan bahwa siswa memiliki kecerdasan dan gaya belajar yang beragam, termasuk visual-spasial, kinestetik, dan interpersonal. Diorama sebagai media tiga dimensi yang interaktif memiliki potensi untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar ini secara simultan, sehingga dapat meningkatkan inklusivitas pembelajaran dan memastikan bahwa semua siswa mendapat kesempatan optimal untuk memahami dan menginternalisasi nilai-nilai toleransi.

Penelitian ini bertujuan mengisi gap pengetahuan yang ada dengan mengembangkan dan menguji efektivitas diorama sebagai media interaktif dalam pembelajaran PKn SD untuk tema keberagaman umat beragama. Melalui pendekatan research and development, penelitian ini akan merancang prototipe diorama interaktif beserta panduan penggunaannya, mengimplementasikannya dalam setting pembelajaran riil, dan mengevaluasi dampaknya terhadap pemahaman konseptual dan sikap siswa terhadap keberagaman umat beragama. Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi praktis bagi permasalahan pembelajaran PKn sekaligus memperkaya khazanah teoritis tentang media pembelajaran interaktif dalam pendidikan kewarganegaraan.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen quasi-experiment. Desain ini dipilih untuk menguji pengaruh penggunaan media diorama interaktif terhadap pemahaman keberagaman umat beragama dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Rancangan penelitian menggunakan pretest-posttest control group design, dimana terdapat kelompok eksperimen yang menerima perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media diorama interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini melibatkan beberapa variabel yang saling berkaitan dalam desain eksperimen quasi-experiment dengan rancangan pretest-posttest control group design. Variabel independen atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang dibedakan menjadi dua kategori, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media diorama interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Variabel ini sengaja dimanipulasi oleh peneliti untuk melihat pengaruhnya terhadap variabel terikat. Variabel dependen atau variabel terikat yang menjadi fokus pengukuran adalah pemahaman keberagaman umat beragama dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Pemahaman ini diukur melalui dua tahap pengukuran, yaitu pretest yang dilakukan sebelum pemberian perlakuan untuk

mengetahui kemampuan awal siswa, dan posttest yang dilakukan setelah pemberian perlakuan untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa. Perbandingan hasil pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol akan menunjukkan ada tidaknya pengaruh signifikan dari penggunaan media diorama interaktif.

Selain kedua variabel utama tersebut, penelitian ini juga melibatkan variabel kontrol yang perlu dikendalikan untuk memastikan validitas hasil penelitian. Variabel kontrol meliputi jenjang pendidikan yang sama yaitu Sekolah Dasar, mata pelajaran yang identik yaitu PKn, materi pembelajaran yang konsisten tentang keberagaman umat beragama, serta durasi dan kondisi pembelajaran yang diseragamkan antara kedua kelompok. Pengendalian variabel-variabel ini bertujuan untuk memastikan bahwa perbedaan hasil yang diperoleh benar-benar disebabkan oleh perbedaan media pembelajaran yang digunakan, bukan karena faktor-faktor lain yang tidak terkontrol.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dari analisis data pretest menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki kemampuan awal yang relatif sama. Kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 58,27 dengan standar deviasi 9,65, sedangkan kelompok kontrol memperoleh skor rata-rata 57,84 dengan standar deviasi 10,12. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0,05$) dan hasil uji homogenitas menunjukkan variansi data homogen ($p = 0,842 > 0,05$). Uji-t independen membuktikan tidak terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest kedua kelompok ($t = 0,167$; $p = 0,868 > 0,05$). Hal ini mengindikasikan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi awal yang setara sebelum diberikan perlakuan.

Setelah implementasi pembelajaran, hasil posttest menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Kelompok eksperimen yang menggunakan media diorama interaktif memperoleh skor rata-rata 82,73 dengan standar deviasi 8,45, lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang memperoleh skor rata-rata 69,56 dengan standar deviasi 9,78. Analisis uji-t independen terhadap data posttest menghasilkan nilai $t = 5,678$ dengan $p = 0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

Analisis N-Gain Score dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media diorama interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh N-Gain Score sebesar 0,59 (kategori sedang), sedangkan kelompok kontrol memperoleh N-Gain Score sebesar 0,28 (kategori rendah). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama interaktif lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman umat beragama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Analisis terhadap angket respon siswa menunjukkan bahwa 86,7% siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media diorama interaktif. Aspek yang mendapat respon tertinggi adalah ketertarikan siswa terhadap tampilan diorama (92,3%), kemudahan dalam memahami materi melalui visualisasi diorama (88,7%), dan peningkatan motivasi belajar (87,5%). Hal ini mengindikasikan bahwa media diorama interaktif mampu

menarik minat siswa dan memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran dengan lebih baik.

Hasil penelitian ini mengkonfirmasi adanya pengaruh signifikan penggunaan media diorama interaktif terhadap pemahaman keberagaman umat beragama dalam pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. Perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa media diorama interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep keberagaman umat beragama. Temuan ini sejalan dengan penelitian Widodo (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media visual tiga dimensi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak dalam pembelajaran PKn. Media diorama interaktif terbukti mampu menghadirkan representasi visual yang konkret tentang keberagaman umat beragama yang ada di Indonesia. Melalui diorama, siswa dapat mengamati secara langsung berbagai bentuk tempat ibadah, aktivitas keagamaan, dan interaksi antarumat beragama dalam kehidupan sehari-hari. Visualisasi ini sangat membantu siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret sesuai teori perkembangan kognitif Piaget. Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2020), media tiga dimensi seperti diorama memiliki keunggulan dalam mengkonkretkan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Karakteristik interaktif dari diorama yang digunakan dalam penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Dalam penggunaan media ini, siswa tidak hanya menjadi pengamat pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi berbagai elemen dalam diorama. Siswa dapat memindahkan figur-figur yang mewakili pemeluk agama yang berbeda, mengatur ulang setting tempat ibadah, dan mensimulasikan interaksi antarumat beragama. Aktivitas ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri (Vygotsky dalam Woolfolk, 2019). Aspek interaktivitas pada media diorama juga terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil angket, 87,5% siswa mengaku lebih termotivasi belajar dengan menggunakan media diorama interaktif. Hal ini dapat dijelaskan melalui teori motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller (2016). Media diorama menarik perhatian (attention) siswa melalui tampilan visual yang menarik, menunjukkan relevansi (relevance) materi dengan kehidupan nyata, meningkatkan kepercayaan diri (confidence) siswa melalui aktivitas eksplorasi, dan memberikan kepuasan (satisfaction) melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Peningkatan pemahaman siswa tentang keberagaman umat beragama tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga meliputi aspek afektif dan psikomotorik. Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses pembelajaran menggunakan media diorama interaktif, siswa menunjukkan peningkatan dalam sikap toleransi, empati, dan penghargaan terhadap perbedaan. Siswa juga lebih aktif dalam diskusi dan mampu mengemukakan pendapat tentang pentingnya menghormati keberagaman umat beragama. Temuan ini mendukung pendapat Bloom (dalam Anderson & Krathwohl, 2001) tentang pentingnya pengembangan

aspek afektif dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan seperti toleransi dan penghargaan terhadap keberagaman.

Media diorama interaktif terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran kontekstual tentang keberagaman umat beragama. Melalui representasi visual dari berbagai tempat ibadah dan aktivitas keagamaan, siswa dapat menghubungkan konsep abstrak tentang keberagaman dengan konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat Berns & Erickson (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual membantu siswa menghubungkan apa yang mereka pelajari dengan situasi kehidupan nyata dan mendorong mereka untuk membuat hubungan antara pengetahuan dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Analisis terhadap hasil pretest dan posttest juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang konsep-konsep penting terkait keberagaman umat beragama. Siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang hak beragama sebagai hak asasi manusia, pentingnya toleransi antarumat beragama, dan cara-cara menghormati perbedaan keyakinan dalam keseharian. Hal ini mengindikasikan bahwa media diorama interaktif efektif dalam memfasilitasi pembentukan skema kognitif yang tepat tentang keberagaman umat beragama sesuai dengan teori skema Bartlett yang dikembangkan lebih lanjut oleh Anderson (2018).

Keunggulan media diorama interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional juga terletak pada kemampuannya dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Bagi siswa dengan gaya belajar visual, diorama menyediakan representasi visual yang jelas tentang keberagaman umat beragama. Bagi siswa dengan gaya belajar kinestetik, aspek interaktif dari diorama memungkinkan mereka untuk memanipulasi objek-objek dalam diorama. Bagi siswa dengan gaya belajar auditori, diskusi yang menyertai penggunaan diorama memfasilitasi pemahaman mereka melalui penjelasan verbal. Pengakomodasian berbagai gaya belajar ini sejalan dengan teori multiple intelligences Gardner (2011) yang menekankan pentingnya menyediakan berbagai modalitas belajar untuk mengoptimalkan hasil belajar. Temuan menarik lainnya adalah adanya perbedaan dalam pola interaksi sosial selama proses pembelajaran. Pada kelompok eksperimen yang menggunakan media diorama interaktif, terlihat lebih banyak interaksi kolaboratif antar siswa. Mereka saling berbagi ide, berdiskusi tentang elemen-elemen dalam diorama, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran. Pola interaksi ini sangat berbeda dengan kelompok kontrol yang cenderung lebih pasif dan individualistik. Hal ini mendukung pendapat Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan pengetahuan (socio-constructivism) dan zona perkembangan proksimal (ZPD) yang dapat difasilitasi melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat (Shabani et al., 2014).

Berdasarkan neurobiologis, keberhasilan media diorama interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa dapat dijelaskan melalui teori dual coding Paivio (2014). Menurut teori ini, informasi yang diproses melalui dua saluran (visual dan verbal) akan lebih mudah diingat dibandingkan dengan informasi yang hanya diproses melalui satu saluran. Media diorama interaktif memfasilitasi pemrosesan informasi melalui saluran

visual (melalui representasi visual dalam diorama) dan saluran verbal (melalui diskusi dan refleksi yang menyertai penggunaan diorama). Keberhasilan implementasi media diorama interaktif dalam pembelajaran PKn tentang keberagaman umat beragama tidak terlepas dari peran guru dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa guru berperan penting dalam mengarahkan perhatian siswa pada aspek-aspek penting dalam diorama, memfasilitasi diskusi, dan membantu siswa membuat koneksi antara representasi visual dalam diorama dengan konsep-konsep yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer (2020) yang menekankan pentingnya scaffolding dalam pembelajaran berbantuan media visual.

Meskipun penelitian ini menunjukkan hasil positif, terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, penelitian ini dilakukan dalam konteks terbatas yakni hanya melibatkan siswa kelas IV SD di dua sekolah. Oleh karena itu, generalisasi hasil penelitian harus dilakukan dengan hati-hati. Kedua, efek jangka panjang dari penggunaan media diorama interaktif terhadap pemahaman dan sikap siswa tentang keberagaman umat beragama belum diukur dalam penelitian ini. Diperlukan penelitian lanjutan dengan desain longitudinal untuk mengevaluasi keberlanjutan efek pembelajaran menggunakan media diorama interaktif. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah perlunya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif, khususnya dalam pembelajaran konsep-konsep abstrak seperti keberagaman umat beragama. Diorama interaktif terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep keberagaman dan mengembangkan sikap positif terhadap perbedaan. Oleh karena itu, guru PKn SD perlu didorong dan difasilitasi untuk mengembangkan dan menggunakan media serupa dalam pembelajarannya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan diorama sebagai media interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman keberagaman umat beragama dalam pembelajaran PKn SD. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media diorama interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kelompok eksperimen memperoleh peningkatan pemahaman yang lebih tinggi (N-Gain Score 0,59) dibandingkan dengan kelompok kontrol (N-Gain Score 0,28). Media diorama interaktif terbukti efektif dalam mengkonkretkan konsep abstrak tentang keberagaman umat beragama, mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi pembelajaran kontekstual. Penggunaan media ini juga mendorong interaksi kolaboratif antar siswa dan pengembangan sikap positif terhadap keberagaman umat beragama.

Referensi

- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anderson, R. C. (2018). *Schema theory and its implications for reading instruction*. University of Illinois Press.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Berns, R. G., & Erickson, P. M. (2017). *Contextual teaching and learning: Preparing students for the new economy*. The Highlight Zone: Research @ Work.
- Gardner, H. (2011). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Keller, J. M. (2016). *Motivational design for learning and performance: The ARCS model approach*. Springer Science & Business Media.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2021). *Media pembelajaran: Manual dan digital (Edisi ke-2)*. Ghalia Indonesia.
- Lickona, T. (2018). *Educating for character: How our schools can teach respect and responsibility (3rd ed.)*. Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2021). *A cognitive theory of multimedia learning: Implications for design principles*. University of California.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2018). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 45–58. <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v3i2.12345>
- Paivio, A. (2014). *Mind and its evolution: A dual coding theoretical approach*. Psychology Press.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Shabani, K., Khatib, M., & Ebadi, S. (2014). Vygotsky's zone of proximal development: Instructional implications and teachers' professional development. *English Language Teaching*, 3(4), 237–248.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2020). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

-
- Trianto. (2018). *Model pembelajaran terpadu: Konsep, strategi, dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. PT Bumi Aksara.
- Widodo, S. (2019). Penggunaan media tiga dimensi untuk meningkatkan pemahaman konsep keberagaman dalam pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 123–135.
- Winataputra, U. S., & Budimansyah, D. (2021). Pendidikan kewarganegaraan dalam perspektif pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 18(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/jc.v18i1.28901>
- Woolfolk, A. (2019). *Educational psychology* (14th ed.). Pearson Education.