

Pengembangan Media Diorama Interaktif Untuk Mengenalkan Keberagaman Tempat Ibadah Di Indonesia Pada Siswa Sekolah Dasar

Muhammad Adnand Hariri¹, Adinda Selvien Prasetya Wibowo²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

²adnand.2022406405105@student.umpri.ac.id , ³adindaselvienprasetya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama interaktif sebagai sarana untuk mengenalkan keberagaman tempat ibadah di Indonesia kepada siswa sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap bentuk dan fungsi tempat ibadah lintas agama akibat keterbatasan media pembelajaran yang konkret dan interaktif. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), dan menghasilkan diorama tiga dimensi yang menampilkan lima tempat ibadah utama (masjid, gereja, pura, vihara, dan klenteng) lengkap dengan label, simbol, serta integrasi teknologi melalui QR code yang mengakses konten audio-visual edukatif. Hasil analisis menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan belajar, memperkuat pemahaman siswa terhadap materi keberagaman agama, serta menanamkan nilai-nilai karakter seperti toleransi dan saling menghargai. Temuan ini menunjukkan bahwa media diorama interaktif dapat menjadi alternatif pembelajaran tematik yang efektif, kontekstual, dan mendukung pendidikan multikultural di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: diorama interaktif, tempat ibadah, keberagaman, pendidikan karakter, sekolah dasar

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keberagaman, baik dari sisi suku, budaya, maupun agama. Di tengah kemajemukan tersebut, pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai toleransi dan saling menghargai perbedaan, khususnya dalam konteks kehidupan beragama. Namun, berdasarkan observasi awal di beberapa sekolah dasar, ditemukan bahwa pemahaman siswa terhadap keragaman tempat ibadah masih rendah. Pembelajaran yang bersifat abstrak dan minim media konkret menyebabkan siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi mengenai keberagaman agama dan tempat ibadah. Ketika materi pembelajaran hanya disampaikan secara verbal atau melalui gambar dua dimensi di buku teks, siswa kesulitan untuk membayangkan bentuk dan fungsi tempat ibadah yang berbeda-beda. Hal ini berisiko menciptakan sikap eksklusif dan kurang menghargai perbedaan sejak usia dini.

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis *diorama interaktif* yang menyajikan bentuk-bentuk tempat ibadah dari berbagai agama yang diakui di Indonesia, seperti masjid, gereja, pura, vihara, dan klenteng. Media ini dirancang agar siswa dapat melihat secara visual bentuk fisik tempat ibadah dan mendengarkan narasi edukatif melalui *QR Code* yang terintegrasi. Melalui pendekatan *visual-kinesthetic learning*, siswa tidak hanya diajak melihat tetapi juga meraba dan berinteraksi secara langsung dengan media. Harapannya, proses ini akan membentuk pemahaman yang lebih dalam dan sikap toleran terhadap keragaman agama yang ada di Indonesia.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran serupa namun belum secara spesifik menekankan pada pengenalan tempat ibadah sebagai sarana pendidikan multikultural. Penelitian oleh Suryana (2017) menunjukkan bahwa penggunaan media *diorama* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa (Suryana, 2017). Sementara itu, Utami dan Wulandari (2020) mengembangkan diorama sebagai media pembelajaran tematik dan menunjukkan hasil positif terhadap daya serap siswa sekolah dasar (Utami & Wulandari, 2020). Penelitian oleh Lestari (2022) mengembangkan media edukasi berbasis *diorama interaktif*, namun fokus pada topik lingkungan dan tidak menyoroti nilai-nilai keberagaman (Lestari, 2022). Penelitian oleh Sari dan Nugroho (2021) menekankan pentingnya media berbasis budaya lokal untuk menanamkan toleransi, namun belum mengembangkan bentuk konkret dari media pembelajarannya (Sari & Nugroho, 2021). Terakhir, Rohmat (2020) menyarankan revitalisasi media visual untuk pendidikan keberagaman, tetapi belum mengimplementasikan dalam bentuk *diorama* (Rohmat, 2020).

Dari kajian literatur tersebut, ditemukan adanya *gap* penelitian bahwa belum banyak media pembelajaran visual interaktif dalam bentuk diorama yang secara spesifik mengangkat topik tempat ibadah di Indonesia. Padahal, materi ini memiliki potensi besar untuk mengembangkan wawasan multikultural dan memperkuat nilai karakter siswa.

Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media *diorama interaktif* sebagai alat bantu pembelajaran tematik untuk memperkenalkan keberagaman tempat ibadah kepada siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bertujuan mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan sikap toleransi siswa terhadap

keberagaman agama. Diharapkan, media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan relevan dengan semangat kebinekaan Indonesia.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dipilih karena mampu memfasilitasi proses pengembangan media secara sistematis dan terstruktur sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

a. Tahapan Penelitian

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Sleman, DIY. Berikut adalah tahapan penelitian secara rinci:

Tabel 1. Tahapan Penelitian ADDIE

Tahap
Analisis
Desain
Pengembangan
Implementasi
Evaluasi

b. Penerapan Metode

Pada tahap analisis, peneliti menggali kebutuhan siswa dan guru melalui wawancara, serta mengkaji kompetensi dasar yang relevan dalam kurikulum 2013. Hasil analisis menunjukkan perlunya media yang mampu menjelaskan bentuk, fungsi, dan nilai-nilai keberagaman agama secara konkret dan menyenangkan.

Selanjutnya pada tahap desain, peneliti membuat sketsa visual diorama yang terdiri dari 5 miniatur tempat ibadah: masjid, gereja, pura, vihara, dan klenteng. Setiap miniatur dilengkapi dengan label identitas dan dilengkapi *QR code* yang mengarah ke video singkat (± 1 menit) berisi narasi sejarah dan ciri khas ibadah masing-masing tempat.

Tahap pengembangan dilakukan dengan memproduksi media secara fisik menggunakan bahan daur ulang yang aman untuk anak-anak. Integrasi teknologi dilakukan melalui *Google Sites* untuk menyimpan konten multimedia yang dapat diakses melalui *QR code*.

Tahap implementasi dilakukan pada 24 siswa kelas IV. Siswa dikenalkan dengan media dan diarahkan untuk berinteraksi langsung. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator.

c. Pengujian Media dan Metode

Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media diorama dalam meningkatkan pemahaman siswa. Instrumen yang digunakan meliputi:

- Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kognitif.
- Lembar observasi keterlibatan siswa.
- Angket guru dan siswa untuk menilai aspek kemenarikan, kebermanfaatan, dan keberfungsian media.

Data dianalisis menggunakan teknik *deskriptif kuantitatif*, dengan menghitung skor rata-rata dan peningkatan nilai (gain score).

Tabel 2. Instrumen Pengumpulan Data dan Tujuannya

Instrumen	Tujuan
Pre-test & Post-test	Mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media
Lembar Observasi	Menilai keterlibatan dan respon siswa secara langsung
Angket Guru dan Siswa	Mendapatkan persepsi pengguna terkait efektivitas dan kemenarikan media

Dengan tahapan sistematis ini, diharapkan media *diorama interaktif* yang dikembangkan tidak hanya mampu menyampaikan materi dengan lebih menarik, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman agama serta menanamkan nilai-nilai toleransi dan saling menghargai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Desain dan Pengembangan Media Diorama Interaktif

Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk diorama tiga dimensi yang merepresentasikan lima jenis tempat ibadah utama di Indonesia, yaitu masjid, gereja, pura, vihara, dan klenteng. Setiap miniatur dilengkapi label nama, simbol agama, dan QR code yang terhubung ke konten audio-visual mengenai sejarah, ciri khas bangunan, dan fungsi ibadah (Rusdi, Fitriani, & Hamzah, 2022).

Media ini dirancang menggunakan bahan daur ulang seperti kardus, stik es krim, dan cat akrilik, serta menyesuaikan dengan kompetensi dasar kelas IV tema “Keberagaman Budaya Bangsaku” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Penambahan fitur interaktif melalui QR code memungkinkan siswa mendapatkan penjelasan naratif melalui media digital seperti video atau audio pembelajaran (Rahayu & Srijani, 2024).

Menurut Wahidar (2018), pendekatan media konkret seperti diorama dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara visual. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar mengenal bentuk fisik tempat ibadah, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap keberagaman keyakinan yang hidup berdampingan dalam masyarakat Indonesia.

Tabel 4.1. Komponen Media Diorama Interaktif

Komponen	Fungsi
Miniatur tempat ibadah	Representasi visual lima rumah ibadah di Indonesia
Simbol dan label	Identifikasi nama dan simbol agama
QR code interaktif	Akses ke video/audio naratif tentang fungsi dan sejarah tempat ibadah
Bahan media	Kardus, kayu stik, lem, cat akrilik ramah lingkungan

b. Potensi Implementasi dalam Pembelajaran Tematik

Media ini dirancang untuk mendukung pendekatan pembelajaran berbasis pengalaman langsung (experiential learning). Dengan mengamati miniatur dan memindai QR code, siswa berinteraksi secara aktif dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan peserta didik secara multisensori (Zuchdi, 2020).

Dalam pembelajaran tematik, diorama dapat diintegrasikan secara lintas mata pelajaran seperti IPS, PPKn, dan Bahasa Indonesia. Guru dapat mengajak siswa berdiskusi mengenai nilai-nilai toleransi dan pentingnya menghargai perbedaan antarumat beragama (Sari & Nugroho, 2021; Suhra, 2019).

Susilawati (2024) menyatakan bahwa media berbasis budaya lokal seperti diorama tidak hanya memperkuat pemahaman materi, tetapi juga membangun kedekatan emosional siswa dengan nilai-nilai kebangsaan dan kemanusiaan. Ini sejalan dengan tujuan Profil Pelajar Pancasila dalam penguatan karakter (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

c. Keterkaitan dengan Pendidikan Multikultural dan Karakter

Diorama sebagai media pembelajaran memiliki potensi untuk membentuk kesadaran multikultural sejak dini. Dengan memperkenalkan simbol, bentuk, dan fungsi tempat ibadah secara visual dan naratif, siswa dikenalkan pada konsep perbedaan yang disikapi secara inklusif dan setara (Dewi & Yulianti, 2023; Jinatan, 2023).

Riski (2024) menekankan pentingnya integrasi teknologi sederhana dalam media pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa tanpa menimbulkan beban akses. Fitur QR code dalam diorama memungkinkan siswa mengakses konten secara mandiri maupun berkelompok, sesuai gaya belajar mereka.

Sebagaimana dikemukakan oleh Utami dan Wulandari (2020), media diorama juga dapat menjadi alat untuk menumbuhkan sikap peduli, toleran, dan kolaboratif dalam kerja kelompok, sejalan dengan nilai-nilai pendidikan karakter.

d. Kelebihan dan Tantangan Penggunaan Media

Kelebihan:

- Media konkret dan menarik secara visual, cocok untuk anak usia sekolah dasar (Wahidar, 2018).
- Interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri serta berbasis kelompok.
- Dapat digunakan lintas tema dan mata pelajaran.

Tantangan:

- Membutuhkan kesiapan teknis (gawai untuk QR code).
- Perlu pelatihan guru agar media digunakan secara maksimal (Rahayu & Srijani, 2024).
- Media berbahan manual memerlukan perawatan ekstra.

Media diorama interaktif tidak hanya menjadi alat bantu pembelajaran yang menarik, tetapi juga wahana pendidikan karakter dan multikulturalisme yang kontekstual. Dengan pendekatan visual, digital, dan partisipatif, media ini berpotensi memperkuat pemahaman siswa terhadap keberagaman agama di Indonesia, serta membentuk sikap inklusif dan toleran.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama interaktif sebagai sarana pembelajaran tematik yang mengenalkan keberagaman tempat ibadah di Indonesia kepada siswa sekolah dasar. Berdasarkan hasil kajian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media diorama interaktif mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, konkret, dan bermakna. Dengan visualisasi bentuk fisik lima rumah ibadah beserta integrasi teknologi sederhana melalui QR code, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan kontekstual bagi siswa. Selain mendukung pencapaian kompetensi dasar dalam tema keberagaman budaya, media ini juga memperkuat pendidikan karakter, khususnya dalam membangun sikap toleransi, menghargai perbedaan, dan mempererat semangat kebinekaan. Pengembangan media ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman nyata (experiential learning) yang dipadukan dengan pendekatan multikultural dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis, terbuka, dan menghormati

keberagaman sejak usia dini. Dengan demikian, media diorama interaktif berpotensi menjadi bagian dari inovasi pembelajaran tematik yang relevan dan aplikatif dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada dosen pembimbing, rekan sejawat, serta semua pihak yang telah memberikan masukan dan bantuan teknis selama proses pengembangan media pembelajaran ini. Penulis juga menghargai dukungan institusi dan sumber referensi yang telah memperkaya kajian ilmiah dalam penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan di Indonesia, khususnya dalam mendukung pembelajaran tematik yang menumbuhkan nilai-nilai toleransi dan keberagaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. S., & Yulianti, E. R. (2023). *Multicultural values in English material for Islamic university students*. UIN Jakarta Press. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/69806/1/Buku%20Multicultural%20Values%20in%20English%20Material.pdf>
- Jinatan, A. (2023). *Pendidikan multikultural dan media pembelajaran interaktif: Teori dan praktik*. Bandung: Pustaka Edukasi Nusantara.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). (2020). *Profil pelajar Pancasila: Penguatan karakter dalam kurikulum*. Jakarta: Kemdikbud.
- Rahayu, N. A., & Srijani, N. (2024). Penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi simbol keberagaman agama. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 78–85. <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/15569>
- Riski, F. D. (2024). Pengembangan media handout bilingual berbasis *Anyflip* pada pembelajaran seni budaya kelas IV SD. *Repository Raden Intan Lampung*. <https://repository.radenintan.ac.id/32161/>
- Rusdi, A., Fitriani, A., & Hamzah, A. (2022). Development of diorama media on cultural diversity materials in Islamic elementary school. *Al-Mudarris: Journal of Islamic Education*, 5(2), 101–110. <https://e-journal.staima-alhikam.ac.id/al-mudarris/article/view/695>
- Sari, R. P., & Nugroho, B. S. (2021). Media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam menumbuhkan toleransi. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 8(1), 34–40. <https://doi.org/10.21009/jpm.081.05>
- Susilawati, E. (2024). Kearifan lokal dan media pembelajaran multikultural. Dalam *Kearifan Lokal Pancasila, Sejarah dan Budaya Bangsa* (hlm. 32–40). ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/381047341_Kearifan_Lokal_Pancasila_Sejarah_dan_Budaya_Bangsa
- Suhra, S. (2019). Media pembelajaran berbasis budaya lokal dalam pembelajaran multikultural siswa SD. *Jurnal Al-Qayyimah*, 2(1), 20–30. <https://www.jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/alqayyimah/article/download/606/464>
- Utami, A. P., & Wulandari, R. (2020). Implementasi media diorama dalam pembelajaran IPS SD. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 410–416. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.381>
- Wahidar, N. (2018). Pengembangan media diorama 3 dimensi tema peduli makhluk hidup. *Skripsi Universitas Islam Negeri Malang*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/12915/>
- Zuchdi, D. (2020). *Pendidikan karakter untuk membangun masyarakat madani*. Yogyakarta: UNY Press.