

Pengaruh Media Diorama Cerita terhadap Kemampuan Memahami Bacaan Siswa Kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong

Akilah Putri Febrian^{1✉}, Desti Rahayu² & Gika Apia³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: akilahputrifebrian@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Subjek penelitian berjumlah 30 siswa kelas 5. Data dikumpulkan menggunakan tes kemampuan memahami bacaan yang mencakup kemampuan menemukan informasi tersurat, menentukan ide pokok, membuat simpulan, mengidentifikasi hubungan sebab-akibat, dan menemukan pesan cerita. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji *paired-samples t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 22,13 pada saat *pretest* menjadi 29,07 pada saat *posttest*. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, media diorama cerita berpengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Media ini membantu siswa memvisualisasikan isi cerita, memahami urutan peristiwa, serta menghubungkan informasi dalam teks dengan representasi konkret.

Kata kunci: diorama cerita; kemampuan memahami bacaan; media visual; siswa sekolah dasar.

Abstract

This study aimed to examine the effect of story diorama media on the reading comprehension ability of fifth-grade students at SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. The study employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. The participants consisted of 30 fifth-grade students. Data were collected through a reading comprehension test measuring students' ability to identify explicit information, determine main ideas, draw conclusions, recognize causal relationships, and identify the moral message of a story. The data were analyzed using descriptive statistics, a normality test, and a paired-samples t-test. The results showed that the students' average score increased from 20,13 in the pretest to 29,07 in the posttest. The hypothesis test produced a significance value below 0.05, indicating that the null hypothesis was rejected. Therefore, story diorama media had a significant effect on the reading comprehension ability of fifth-grade students at SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Story dioramas helped students visualize story content, understand sequences of events, and connect textual information with concrete visual representations.

Keywords: story diorama; reading comprehension; visual media; elementary students

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam mengembangkan seluruh potensi peserta didik, baik potensi intelektual, emosional, maupun sosial, agar mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang diperlukan dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Menurut Mahardika. (2021), pendidikan menjadi fondasi utama pembentukan karakter dan kemampuan individu agar dapat beradaptasi serta berkontribusi di lingkungan masyarakat. Salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai secara kokoh sejak jenjang sekolah dasar adalah kemampuan membaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa membaca merupakan keterampilan prasyarat yang mendasari keberhasilan belajar di semua mata pelajaran.

Sari (2023) menambahkan, kemampuan membaca tidak sekadar aktivitas fisik melihat huruf dan kata, melainkan proses kognitif yang melibatkan pengenalan simbol, pemahaman makna, hingga pengaitan informasi dengan pengetahuan yang sudah dimiliki. Bagi siswa SD, kemampuan ini menjadi kunci agar mereka dapat mengikuti perkembangan materi pelajaran yang semakin beragam dan kompleks seiring kenaikan kelas.

Kemampuan memahami bacaan memiliki posisi penting dalam pembelajaran sekolah dasar karena hampir seluruh mata pelajaran menuntut siswa membaca dan memahami informasi tertulis. Siswa yang mengalami kesulitan memahami bacaan tidak hanya menghadapi hambatan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga dapat mengalami kesulitan memahami soal matematika, uraian dalam IPAS, petunjuk kegiatan, dan sumber belajar lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran membaca perlu

dirancang agar tidak berhenti pada kegiatan membaca nyaring dan menjawab pertanyaan sederhana, melainkan mengarahkan siswa untuk membangun pemahaman yang utuh terhadap isi bacaan.

Pada kelas 5 sekolah dasar, siswa mulai berhadapan dengan bacaan yang lebih panjang dan kompleks. Mereka dituntut mampu menentukan ide pokok, menemukan informasi tersurat dan tersirat, menghubungkan sebab dan akibat, mengidentifikasi karakter tokoh, menyusun kembali urutan peristiwa, serta menyimpulkan pesan yang terdapat dalam bacaan. Tuntutan tersebut memerlukan pembelajaran yang dapat membantu siswa membentuk gambaran mental mengenai objek, tokoh, latar, dan peristiwa yang dijelaskan dalam teks.

Berdasarkan observasi awal di kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa diminta menentukan ide pokok, menjelaskan hubungan antar peristiwa, menemukan informasi tersirat, dan menyimpulkan isi cerita. Pembelajaran membaca juga masih didominasi penggunaan buku teks dan penjelasan verbal sehingga siswa belum memperoleh bantuan visual yang memadai untuk memahami isi cerita.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah media diorama cerita. Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang menyajikan miniatur suatu keadaan, tempat, tokoh, atau peristiwa. Dalam pembelajaran membaca, diorama cerita dapat dirancang untuk menampilkan latar, tokoh, benda, dan urutan peristiwa yang sesuai dengan bacaan. Media tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk

mengamati representasi konkret dari informasi yang sebelumnya hanya disajikan dalam bentuk verbal.

Penggunaan gambar dan representasi visual yang relevan dapat membantu pembaca mengorganisasi informasi dan membangun hubungan antara kata-kata dengan objek atau peristiwa yang dijelaskan.

Guo et al. (2020) menemukan bahwa penggunaan grafis memberikan pengaruh positif tingkat sedang terhadap pemahaman bacaan. Meskipun demikian, manfaat tersebut bergantung pada kesesuaian visual dengan teks. Visual yang tidak relevan atau terlalu ramai berpotensi mengalihkan perhatian siswa dari informasi utama.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Eng et al. (2021), yang menunjukkan bahwa pemahaman anak lebih baik ketika teks disertai ilustrasi relevan dan sederhana dibandingkan dengan teks yang memiliki banyak detail dekoratif. Oleh sebab itu, diorama cerita perlu dirancang dengan menampilkan unsur yang benar-benar berhubungan dengan isi bacaan, bukan sekadar hiasan.

Penelitian mengenai buku cerita berbasis *augmented reality* juga memperlihatkan bahwa representasi visual tiga dimensi dapat mendukung pemahaman struktur cerita dan pertanyaan inferensial. Danaei et al. (2020) menemukan bahwa anak yang membaca cerita menggunakan dukungan *augmented reality* menunjukkan pemahaman struktur cerita dan kemampuan menjawab pertanyaan implisit yang lebih baik. Liu et al. (2024) juga melaporkan bahwa penggunaan buku cerita berbasis *augmented reality* meningkatkan pemahaman bacaan, kemampuan menceritakan kembali, perhatian, dan motivasi membaca siswa sekolah dasar.

Walaupun teknologi digital dapat menyediakan visual yang menarik, penggunaan media fisik tetap memiliki keunggulan tertentu. Stole et al. (2020) menemukan bahwa sebagian siswa usia sekitar sepuluh tahun memperoleh skor pemahaman lebih tinggi ketika membaca melalui media cetak dibandingkan melalui layar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media konkret seperti diorama dapat menjadi alternatif yang relevan karena dapat memberikan dukungan visual tanpa menambah tuntutan navigasi dan distraksi dari perangkat digital.

Penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Syahid dan rekan-rekan pada tahun 2022 berjudul "Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan". Penelitian ini menerapkan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menunjukkan bahwa penggunaan media diorama lingkungan mampu secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca nyaring para siswa, dari 50% pada siklus pertama menjadi 100% pada siklus kedua. Penemuan ini menunjukkan bahwa media diorama dapat mendukung siswa dalam proses membaca, terutama dalam aspek kelancaran dan pengucapan. (Syahid, Sarah Nur Layyinna, et al. 2022) Namun, ada perbedaan antara penelitian ini dengan yang sebelumnya. Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada kemampuan membaca nyaring, yang mengacu pada cara membaca dengan suara jelas, lancar, dan intonasi yang tepat. Sementara itu, studi ini akan lebih berfokus pada keterampilan memahami bacaan, yang berarti kemampuan untuk menangkap makna dan isi dari teks yang dibaca. Selain itu, penelitian sebelumnya menggunakan diorama lingkungan sebagai media, etapi penelitian ini akan menggunakan diorama

cerita yang lebih spesifik menampilkan adegan-adegan dari isi bacaan yang sedang dipelajari.

Dalam konteks Indonesia, penggunaan media dan strategi yang menggabungkan teks dengan dukungan visual juga terbukti membantu keterampilan memahami bacaan. Agustina dan Sunarso (2023) menemukan bahwa metode PQRST berbantuan media digital efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Sementara itu, Hendratno et al. (2025) melaporkan bahwa buku cerita digital yang disesuaikan dengan tingkat keterbacaan siswa memberikan peningkatan pemahaman yang lebih baik dibandingkan pembelajaran pada kelompok kontrol.

Sejumlah penelitian mengenai media diorama menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan hasil belajar, pemahaman konsep, minat, dan keterlibatan siswa sekolah dasar. Fitriyani (2024) menemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media diorama inovatif. Rudin et al. (2021) juga menunjukkan bahwa kegiatan membuat diorama dapat mendukung pemahaman konseptual dan kreativitas siswa. Penelitian Ainurrahmah dan Erwin (2022) memperlihatkan bahwa kelas yang menggunakan media diorama mempunyai minat belajar lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Penelitian Indah et al. (2025) menunjukkan bahwa media diorama dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sebelumnya bersifat abstrak. Selain itu, Maulida et al. (2025) melaporkan bahwa gambar berseri berbasis diorama tiga dimensi mampu meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Temuan-temuan tersebut memperkuat dugaan bahwa diorama tidak hanya relevan pada pembelajaran konsep-konsep IPAS, tetapi

juga dapat dikembangkan sebagai media untuk membantu siswa memahami bacaan cerita.

Meskipun penelitian tentang media visual dan diorama telah banyak dilakukan, kajian yang secara khusus menguji pengaruh diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5, terutama di Kota Sorong, masih terbatas. Penelitian ini memiliki kebaruan pada penggunaan diorama yang dirancang berdasarkan unsur intrinsik dan urutan peristiwa dalam teks cerita. Diorama tidak hanya berfungsi sebagai objek pajangan, tetapi digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi tokoh, latar, konflik, hubungan sebab-akibat, serta pesan cerita.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*. Pada desain ini, siswa terlebih dahulu diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan memahami bacaan sebelum perlakuan. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama cerita dan diberikan tes akhir setelah perlakuan. Desain penelitian digambarkan sebagai berikut:

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O_1 = Tes awal perlakuan (*Prettest*)

X = dalam perlakuan (*treatment*)

O_2 = Tes akhir perlakuan (*Posttest*)

Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong pada semester genap tahun pelajaran 2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong yang berjumlah 30 siswa. Sampel penelitian terdiri atas 30 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Variabel penelitian.

Variabel bebas penelitian adalah media diorama cerita, sedangkan variabel terikatnya adalah kemampuan memahami bacaan. Media diorama cerita didefinisikan sebagai media tiga dimensi yang menggambarkan tokoh, latar, objek, dan rangkaian peristiwa berdasarkan teks cerita yang dibaca siswa. Kemampuan memahami bacaan diukur melalui beberapa indikator, yaitu: 1). menemukan informasi tersurat; 2). menentukan ide pokok; 3). mengidentifikasi tokoh dan karakter tokoh; 4). menentukan latar cerita; 5). menyusun urutan peristiwa; 6). menjelaskan hubungan sebab-akibat; 7). membuat inferensi; 8). menyimpulkan isi bacaan dan; 9). menemukan pesan atau amanat cerita.

Instrumen penelitian berupa tes kemampuan memahami bacaan yang terdiri atas 10 butir soal. Tes diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media diorama cerita. Setiap butir soal disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami bacaan.

Validitas diuji melalui penilaian ahli (*expert judgement*) oleh dosen ahli Bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran. Hasil penilaian menunjukkan rata-rata skor 4 untuk

semua instrumen, berkategori sangat layak dan valid. Reliabilitas dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* lewat program SPSS 26. Nilai reliabilitas pretest sebesar 0,882 dan *posttest* sebesar 0,913; keduanya lebih dari 0,70, sehingga instrument dinyatakan reliabel dan konsisten. Pembuatan dan Penggunaan Media Diorama Cerita.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif: Menghitung rata-rata, simpangan baku, nilai minimum dan maksimum dari hasil pretest dan posttest. Uji Normalitas: Menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel kurang dari 50. Data berdistribusi normal jika nilai signifikansi $> 0,05$. Uji Hipotesis: Menggunakan uji *Paired Samples T-test*. Kriteria pengujian: jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis deskriptif nilai *pretest* dan *posttest* kemampuan memahami bacaan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik deskriptif kemampuan memahami bacaan

Stastistik	Pretest	Posttest
N	30	30
Mean	22,13	29,07
Std. Deviation	3,441	4,135
Minimum	50	80
Maksimum	60	90

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Berdasarkan tabel 1, menunjukkan nilai rata-rata posttest sebesar 29,07 lebih tinggi dibandingkan nilai pretest yaitu 22,13, dengan selisih peningkatan sebesar 6,94 poin. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media diorama cerita terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Nilai terendah mengalami peningkatan dari 50 menjadi 80, dan nilai tertinggi juga naik dari 60 menjadi 90. Ini menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan dalam pencapaian skor semua siswa, di mana tidak ada siswa yang mencapai nilai terendah seperti sebelumnya, dan pencapaian tertinggi para siswa juga menunjukkan perbaikan yang cukup berarti.

Tabel 2. Hasil uji normalitas Shapiro–Wilk

Variabel	Shapiro-Wilk	Sig	Kategori
Pretest	0,942	0,103	Data berdistribusi normal
Posttest	0,969	0,522	Data berdistribusi normal

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,103, sedangkan nilai signifikansi data *posttest* sebesar 0,522. Karena kedua nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, data

Selain itu, nilai deviasi standar yang sedikit bertambah dari 3,441 menjadi 4,135 menunjukkan bahwa variasi hasil posttest sedikit lebih bervariasi dibandingkan dengan pretest, namun masih menunjukkan distribusi yang wajar dan sesuai dengan peningkatan kemampuan yang berbeda-beda di antara setiap siswa di kelas 5.

Dengan demikian, analisis deskriptif menggambarkan bahwa setelah pembelajaran menggunakan media diorama cerita, kemampuan memahami bacaan siswa meningkat menjadi lebih baik serta dalam proses pembelajaran dalam penggunaan media diorama lebih efektif anak-anak antusias dalam belajar.

dinyatakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired-samples t-test*.

Variabel	Mean Difference	t hitung	Df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-posttest</i>	-6,933	-14,612	29	0,000

(Sumber: IBM SPSS Statistics)

Hasil uji *paired-samples t-test* memperoleh nilai t hitung sebesar -14,612 dengan nilai signifikansi sebesar $p < 0,000$. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara kemampuan memahami bacaan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media diorama

cerita. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama cerita memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama cerita berpengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota

Sorong. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 22,13 menjadi 29,07 dan nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, penggunaan media diorama cerita memberikan perubahan positif terhadap kemampuan siswa memahami informasi dalam teks.

Peningkatan tersebut terjadi karena media diorama membantu siswa mengubah informasi verbal menjadi representasi visual dan konkret. Ketika membaca teks, siswa tidak hanya memproses kata dan kalimat, tetapi juga mengamati gambaran latar, tokoh, benda, dan peristiwa. Representasi tersebut membantu siswa membangun model mental mengenai isi cerita. Temuan ini sesuai dengan Guo et al. (2020), yang menyatakan bahwa grafis yang relevan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman bacaan. Media diorama juga membantu siswa memahami urutan peristiwa. Pada bacaan yang memiliki beberapa tokoh dan rangkaian kejadian, siswa sering mengalami kesulitan mengingat apa yang terjadi terlebih dahulu dan bagaimana satu peristiwa berhubungan dengan peristiwa berikutnya. Melalui diorama, bagian-bagian cerita dapat ditunjukkan secara berurutan sehingga siswa lebih mudah mengidentifikasi awal cerita, munculnya masalah, puncak masalah, dan penyelesaian.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Danaei et al. (2020), yang menemukan bahwa representasi visual tiga dimensi membantu anak memahami struktur cerita dan menjawab pertanyaan implisit. Penelitian Liu et al. (2024) juga memperlihatkan bahwa dukungan visual interaktif dapat meningkatkan kemampuan menceritakan kembali, terutama dalam menjelaskan latar dan alur cerita. Walaupun kedua penelitian

tersebut menggunakan teknologi augmented reality, prinsip visualisasinya relevan dengan diorama karena keduanya membantu siswa menghubungkan teks dengan representasi ruang dan objek.

Media diorama cerita juga meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Siswa tidak hanya duduk membaca dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi terlibat dalam kegiatan mengamati, menunjuk bagian media, mengurutkan peristiwa, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali isi bacaan. Keterlibatan tersebut membuat kegiatan membaca menjadi lebih aktif dan bermakna. Temuan ini mendukung hasil penelitian Ainurrahmah dan Erwin (2022), yang menunjukkan bahwa media diorama meningkatkan minat belajar siswa kelas 5. Fitriyani (2024) juga menemukan adanya peningkatan hasil belajar setelah siswa belajar dengan media diorama. Sementara itu, Indah et al. (2025) melaporkan bahwa media diorama meningkatkan pemahaman, motivasi, minat, dan partisipasi aktif siswa sekolah dasar.

Penggunaan diorama cerita juga memungkinkan siswa menghubungkan informasi tersurat dengan informasi tersirat. Ekspresi tokoh, posisi objek, keadaan latar, dan hubungan antaradegan dapat digunakan sebagai petunjuk untuk membuat inferensi. Sebagai contoh, siswa dapat menyimpulkan perasaan tokoh berdasarkan kejadian yang dialami atau menentukan penyebab suatu peristiwa berdasarkan hubungan antara teks dan adegan dalam diorama. Namun, media visual tidak secara otomatis meningkatkan pemahaman apabila desainnya tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Diorama yang terlalu penuh, memiliki banyak hiasan, atau memuat unsur yang tidak terdapat dalam teks dapat mengalihkan perhatian siswa.

menekankan bahwa ilustrasi relevan dan sederhana lebih efektif dibandingkan ilustrasi yang dipenuhi detail dekoratif. Oleh karena itu, setiap objek pada diorama perlu memiliki hubungan yang jelas dengan informasi, tokoh, latar, atau peristiwa dalam bacaan.

Media diorama juga tidak seharusnya menggantikan kegiatan membaca. Guru perlu memastikan bahwa siswa terlebih dahulu membaca teks, menemukan informasi, dan mengemukakan pemahamannya. Diorama digunakan untuk memperkuat, mengklarifikasi, dan menguji pemahaman siswa, bukan memberikan jawaban secara langsung. Dengan cara tersebut, siswa tetap mengembangkan kemampuan memproses teks sekaligus memperoleh dukungan visual yang diperlukan. Hasil penelitian ini memperluas penggunaan media diorama yang selama ini lebih banyak diterapkan dalam pembelajaran IPAS. Rudin et al. (2021), Fitriyani (2024), dan Indah et al. (2025) menunjukkan manfaat diorama terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa prinsip yang sama dapat diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya untuk memvisualisasikan unsur cerita dan membantu siswa memahami hubungan antarbagian teks.

Hasil penelitian juga sejalan dengan Maulida et al. (2025), yang menemukan bahwa gambar berseri berbasis diorama tiga dimensi meningkatkan minat membaca siswa. Perbedaannya, penelitian tersebut lebih berfokus pada minat membaca siswa kelas I, sedangkan penelitian ini mengukur kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti tambahan bahwa media diorama dapat diarahkan tidak hanya untuk menumbuhkan ketertarikan membaca, tetapi juga meningkatkan hasil pemahaman

terhadap teks. Secara praktis, guru dapat menggunakan diorama cerita pada tahap sebelum, selama, dan setelah membaca. Sebelum membaca, diorama dapat digunakan untuk membangun pengetahuan awal dan memprediksi isi cerita. Selama membaca, siswa dapat mencocokkan informasi dalam teks dengan unsur pada diorama. Setelah membaca, diorama dapat digunakan untuk mengurutkan peristiwa, menjelaskan hubungan sebab-akibat, menceritakan kembali, dan menyimpulkan pesan cerita.

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian dilaksanakan pada satu sekolah dan melibatkan jumlah siswa yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Desain satu kelompok juga belum sepenuhnya mengontrol pengaruh faktor lain, seperti pengalaman belajar sebelumnya, kebaruan media, dan peran guru. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, melibatkan sekolah yang lebih beragam, serta mengukur daya tahan pemahaman siswa beberapa minggu setelah perlakuan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media diorama cerita berpengaruh signifikan terhadap kemampuan memahami bacaan siswa kelas 5 SD Muhammadiyah 2 Kota Sorong. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari pretest sebesar 22,13 menjadi 29,07 serta hasil uji hipotesis yang memperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05.

Media diorama cerita membantu siswa memvisualisasikan tokoh, latar, dan rangkaian peristiwa; menentukan informasi penting; memahami hubungan sebab-akibat; membuat inferensi; menceritakan kembali;

dan menyimpulkan pesan bacaan. Dengan demikian, media diorama cerita dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan memahami bacaan siswa sekolah dasar.

Guru disarankan merancang diorama yang sederhana, sesuai dengan isi teks, mudah diamati, dan melibatkan siswa secara aktif. Sekolah juga dapat mendukung penggunaan media diorama dengan menyediakan bahan serta ruang penyimpanan media pembelajaran. Penelitian berikutnya perlu menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol dan melibatkan sampel yang lebih luas.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, P. W., & Sunarso, A. (2023). Efektivitas metode PQRS (Preview, Question, Read, Summarize, Test) berbantuan media digital AKSI terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Ciparay 1. *Elementary School Teacher Journal*, 6(1), 34–46. doi:10.15294/rynknr35.
- Ainurrahmah, S., & Erwin. (2022). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*, 8(1), 312–321. doi:10.36989/didaktik.v8i1.293.
- Batubara, H. H., Sumantri, S. M., & Marini, A. (2023). Media Pembelajaran Komprehensif. Semarang: CV Graha Edu.
- Damayanti, A. D., & Muthi, I. (2024). Penerapan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada pelajaran bahasa Indonesia. *Katalis Pendidikan*, 1(3), 211–225.
- Danaei, D., Jamali, H. R., Mansourian, Y., & Rastegarpour, H. (2020). Comparing reading comprehension between children reading augmented reality and print storybooks. *Computers & Education*, 153, 103900. doi:10.1016/j.compedu.2020.103900.
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9.
- Eng, C. M., Gurchiek, E., Anjur, K., Godwin, K. E., & Fisher, A. V. (2021). The optimal amount of visuals promotes children's comprehension and attention: An eye-tracking study. *Proceedings of the 43rd Annual Conference of the Cognitive Science Society*, 459–465.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01–17.
- Fitriyani, D. A. (2024). Innovative diorama learning media to improve elementary school students' natural and social science learning outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 57(3), 656–665. doi:10.23887/jpp.v57i3.77681.
- Guo, D., Zhang, S., Wright, K. L., & McTigue, E. M. (2020). Do you get the picture? A meta-analysis of the effect of graphics on reading comprehension. *AERA Open*, 6(1), 1–20. doi:10.1177/2332858420901696.
- Ginting, A. D. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA Tema 8 Sub Tema 1 Di SD Kelas 5 SD

- Negeri 040443 Kabanjahe. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15(2), 45-58.
- Hasan, M., Milawati, M., Darajat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwar, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*
- Hikam, M. N. (2024). Pemanfaatan media tiga dimensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 78-92.
- Hufinah, S. H. (2022). Analisis faktor penghambat kemampuan memahami bacaan siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 33-46.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Mikraj Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 4(1), 981-990.
- Hendratno, Istiq'faroh, N., Yasin, F. N., Wibowo, A. H., & Ghofur, A. (2025). Students' comprehensions ability on a digital storybook: A quasi-experiment research with Fry readability analysis. *International Journal of Language Education*, 9(1), 114-131. doi:10.26858/ijole.v1i1.71710.
- Indah, W., Khoirillah, A., Hazhar, N. F. F., & Rahmani, S. F. (2025). Development of diorama media to improve students' understanding of ecosystem material. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan dan Pembangunan*, 26(2), 35-44. doi:10.21009/plpb.v26i02.66396.
- Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Kerebet Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(9), 188-201.
- Liu, S., Sui, Y., You, Z., Shi, J., Wang, Z., & Zhong, C. (2024). Reading better with AR or print picture books? A quasi-experiment on primary school students' reading comprehension, story retelling and reading motivation. *Education and Information Technologies*, 29(9), 11625-11644. doi:10.1007/s10639-023-12231-4.
- Maulida, A. H., Primadoni, A. B., & Kusumawati, D. (2025). Penggunaan media gambar berseri berbasis diorama 3D dalam upaya meningkatkan minat membaca siswa kelas 1 SD N Tegalsari 5 Batang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 222-234. doi:10.23969/jp.v10i04.34616.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, Nusantara*, 1(4), 5936-5942.
- Paida, A., & Rahmatiah, R. (2022). Implementasi Pembelajaran 4C oleh Guru Bahasa Indonesia di SMPN 10 Barru. *Deiktis: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 170-178.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, . (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Berkelanjutan*, 6(1), 23-35.
- Putri, F. A., Hasbi, S., Siregar, J. N. A., & Lubis, M. T. H. (2024). Penggunaan media gambar dalam pengajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 2(6), 1217-1223.
- Rudin, R. B., Raharjo, T. J., & Utomo, K. B. (2021). The effect of project-based

- learning making dioramas from inorganic wastes on elementary school to enhance students' conceptual understanding and creativity. *Journal of Primary Education*, 10(3), 297–307. doi:10.15294/jpe.v10i3.49927.
- Sari, R. M. (2023). Tahapan memahami bacaan naratif bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Bahasa Dan Literasi*, 14(2), 89-101.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media Pembelajaran
- Syahid, S. N. L., Maula, L. H., Nurmeta, I. K., Sulastri, A., & Ruslani, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5181-5192.
- Stole, H., Mangen, A., & Schwippert, K. (2020). Assessing children's reading comprehension on paper and screen: A mode-effect study. *Computers & Education*, 151, 103861. doi:10.1016/j.compedu.2020.103861.
- Wafa, A., & Rizkyana, D. (2019). Pengaruh media tiga dimensi terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 89-104.
- Windrawati, R. (2020). Faktor psikologis dan lingkungan yang memengaruhi kemampuan membaca pemahaman siswa SD. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- Wulandari, B., Ihwanah, A., & Jadidah, I. T. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Digital terhadap Keterampilan Memahami Teks Bacaan pada Materi Pelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Paedagogie*, 21(1), 735-744.
- Zulfa, I. (2025). Pengaruh Penggunaan Proyek Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPAS.