



Pengembangan Media *Diorama Audiovisual* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X pada Materi Masuknya Kerajaan Hindu Budha ke Nusantara di SMA Negeri 5 Pekanbaru

Nadya Nahda Salsabilla^{*1}, Suroyo², Asyrul Fikri³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: nadya.nahda6187@student.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-12-15 Revised: 2025-01-22 Published: 2025-02-02 Keywords: <i>Audiovisual;</i> <i>Learning Interest;</i> <i>Hindu Budha Kingdoms.</i>	This study aims to describe the development of Audiovisual-based diorama media to increase the learning interest of class x students on the material of the entry of Hindu Buddhist kingdoms into the archipelago at SMA Negeri 5 Pekanbaru. This research was conducted at SMAN 5 Pekanbaru in class X. In this study, researchers used the Research and Development (R&D) type of research method. The data collection techniques used observation, documentation, tests, and questionnaires. Data analysis techniques were carried out with qualitative data analysis and quantitative data analysis. The test results show that audiovisual-based diorama media is effective in improving student learning outcomes. Implementation was conducted through small group (15 students) and large group (30 students) tests and involved history subject teachers as evaluators. In the aspect of ease of access, 88.33% of small group students and 99.66% of large group students stated that audiovisual-based diorama media is easy to use. Based on the results of the pretest and posttest, of the 30 students tested, 46.67% of students experienced an increase in learning outcomes in the effective category, 46.67% of students experienced an increase in the moderately effective category, and 6.66% of students did not experience an increase. The overall N-Gain average value reached 0.78, which is greater than the minimum limit of 0.76, thus indicating that the audiovisual-based diorama media is effective in improving student understanding.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-12-15 Direvisi: 2025-01-22 Dipublikasi: 2025-02-02 Kata kunci: <i>Audiovisual;</i> <i>Minat Belajar;</i> <i>Kerajaan Hindu Budha.</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media <i>diorama</i> berbasis <i>Audiovisual</i> untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas x pada materi masuknya kerajaan hindu budha ke Nusantara di SMA Negeri 5 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan di SMAN 5 Pekanbaru pada kelas X. Pada penelitian ini Peneliti menggunakan metode penelitian jenis <i>Research and Development</i> (R&D). Adapun teknik pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi, tes, dan kuesioner. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media <i>diorama</i> berbasis <i>audiovisual</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Implementasi dilakukan melalui uji kelompok kecil (15 siswa) dan kelompok besar (30 siswa) serta melibatkan guru mata pelajaran sejarah sebagai evaluator. Dalam aspek kemudahan akses, sebanyak 88,33% siswa sari skala kelompok kecil dan 99,66% dari skala kelompok besar menyatakan bahwa media diorama berbasis <i>audiovisual</i> mudah digunakan. Berdasarkan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>, dari 30 siswa yang diuji, 46,67% siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori efektif, 46,67% siswa mengalami peningkatan dalam kategori cukup efektif, dan 6,66% siswa tidak mengalami peningkatan. Nilai rata-rata N-Gain secara keseluruhan mencapai 0,78, yang lebih besar dari batas minimal 0,76, sehingga menunjukkan bahwa media <i>diorama</i> berbasis <i>audiovisual</i> efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam perkembangan kehidupan manusia. Melalui pendidikan, sumber daya manusia yang berkualitas dicetak untuk menjadi kekuatan pendorong kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Itu proses pendidikan diarahkan pada meningkatkan penguasaan ilmu pengetahuan, kemampuan keterampilan, pengembangan sikap dan nilai-

nilai dalam konteksnya pembentukan dan pengembangan diri siswa (Sukmadinata, 2003: 3).

Menurut ke Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan bersifat sadar dan terencana upaya menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk berkembang secara aktif potensi mereka untuk memiliki

spiritualitas keagamaan kekuatan, pengendalian diri, kepribadian. Kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan dibutuhkan oleh dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, kemajuan suatu bangsa tidak bisa dipisahkan dari pendidikan faktor karena pendidikan memainkan peran peranan penting dalam pembangunan suatu bangsa (Sidyawati, Masruroh, dan Siregar. 2021: 211).

Proses pembelajaran perlu adanya sebuah pendidik atau dikenal dengan guru. Guru mempunyai peran dalam menumbuhkan sikap mandiri siswa dalam belajar sangatlah penting karena dapat menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi dan mengurangi ketergantungan pada orang lain sehingga pada akhirnya akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan (Rahmawati & Suryadi, 2019: 50). Dalam proses pendidikan, sangat penting bagi guru untuk menanamkan pada diri siswa kemampuan memperoleh pengetahuan dan informasi baru, tidak hanya mengandalkan penjelasan yang diberikan oleh guru. Sebaliknya, siswa harus didorong untuk mengembangkan pemahaman mereka dan menetapkan konsep dan prinsip mereka. Dengan menumbuhkan pola pikir mandiri, siswa diberdayakan untuk secara aktif memanfaatkan setiap kesempatan untuk meningkatkan pembelajarannya dan memanfaatkan kemampuannya semaksimal mungkin (Irawan, dkk. 2021:295).

Pembelajaran efektif dan efisien diperlukan di setiap pembelajaran, tidak terkecuali pembelajaran sejarah di tingkat menengah atas demi tercapainya tujuan suatu yang terjadi dalam pembelajaran sert meningkatkan minat belajar, oleh karenanya diperlukan pengembangan dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran juga diperhatikan apa saja yang harus dipelajari sesuai dengan pengalaman siswa, guru juga daat menyesuaikan dengan lingkungan atau daerah siswa dan menyesuaikan dengan pengalaman yang dimiliki siswa sebelumnya. Untuk menumbuhkan pengalaman tersebut juga diperlukan inovasi dalam pembelajaran sejarah. Permasalahan sering terjadi dalam proses pembelajaran sejarah disebabkan beberapa hal umum seperti kurangnya penguasaan materi, wawasan pendidik, dan inovasi yang diberikan. Hal ini memberikan dampak buruk sehingga menyebabkan tidak tumbuhnya pemikiran kritis terhadap siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 5 Pekanbaru ditemukan beberapa fakta, sekolah SMA Negeri 5 pekanbaru

telah dinobatkan sebagai SRA (Sekolah Ramah Anak) oleh pemerintah provinsi riau melalui dinas pemberdayaan perempuan, perlindungan anak, pengendalian penduduk dan keluarga berencana (DP3AP2KB). Karena itu sekolah mempersiapkan semua standarisasi yang telah di tetapkan. Proses belajar yang ramah anak, sarana dan prasarana anak harus ditingkatkan dan harus ada komitmen atau kebijakan tertulis. Salah satu kebijakan tertulis yang telah dirancang pada tahun 2024 sekolah ini akan melakukan uji coba untuk tidak membawa gadget ke sekolah kecuali pada hari jumat. Fakta selanjutnya dalam proses pembelajaran sejarah yang belum efektif dan efisien diantaranya siswa terlihat pasif saat proses pembelajaran. Peserta didik cenderung kurang antusias terlihat malas-malasan dan tidak fokus mengikuti pembelajaran sejarah. Selain itu, kurangnya penggunaan media juga menyebabkan ketidaktertarikan terhadap pembelajaran sejarah yang menyebabkan penurunan minat belajar siswa. Fakta di lapangan berikutnya, pemberian ilustrasi pada materi cenderung sering menampilkan dalam bentuk *visual* dua dimensi sehingga siswa hanya tidak tahu sisi yang sebenarnya seharusnya diperlukan media *visual* tiga dimensi sehingga memperlihatkan sisi nyata dengan detail sebagai replika dari ilustrasi materi sejarah tersebut.

Permasalahan diatas telah disebutkan kondisi yang terjadi pada sekolah tersebut maka diperlukan solusi yang baik salah satunya mengembangkan media pembelajaran sejarah melalui inovasi teknologi yang mempermudah dalam memahami materi pelajaran yang mampu membuat siswa lebih berfokus, aktif, dan menyenangkan serta dapat menambah ingatan dalam pembelajaran sejarah berupa pengembangan media pembelajaran *Diorama* berbasis *Audiovisual*.

Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media *diorama* dapat terlihat lebih nyata oleh siswa dibandingkan dengan media *visual* sehingga media *diorama* berbasis *Audiovisual* dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui metode memadukan pengelihatn dan pendengaran siswa. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti mengenai **“Pengembangan Media *Diorama* Berbasis *Audiovisual* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas X pada Materi Masuknya Kerajaan Hindu Budha ke Nusantara di SMA Negeri 5 Pekanbaru”**.

II. METODE PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMAN 5 Pekanbaru. Penelitian dimulai setelah Peneliti mendapatkan Surat Riset yang dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan data sesuai dengan telaah penelitian dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Pada penelitian ini Peneliti menggunakan metode penelitian jenis *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2017:297) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *diorama* berbasis *audiovisual* dalam pembelajaran Sejarah Indonesia materi masuknya kerajaan Hindu Budha ke Nusantara.

C. Metode Pengembangan

Pada Penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ADDIE muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda (Rayanto & Sugianti, 2020:50). Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser menggunakan kata kerja atau verb (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi langkah-langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) mengenai komponen ADDIE tersebut (Hidayat & Nizar, 2021:30).

D. Prosedur Pengembangan

1. Tahap analisis
2. Tahap perancangan
3. Tahap pengembangan
4. Tahap implementasi
5. Tahap evaluasi

E. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini terdapat dua kategori, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diambil melalui metode observasi. Hasil data primer ini berupa catatan pra-observasi. Sementara data sekunder merupakan sumber data suatu penelitian yang di peroleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (di peroleh atau dicatat oleh pihak lain) buku, e-book, jurnal dan e-jurnal yang memiliki informasi mengenai media pembelajaran *diorama* berbasis *Audiovisual* serta materi manusia purba masa praaksara.

F. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Dokumentasi
3. Tes
4. Kuesioner

G. Teknik Analisis Data

1. Analisis data kualitatif
2. Analisis data kuantitatif

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Tahap Pengembangan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbentuk *diorama* berbasis *audiovisual* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan media ini memuat pembelajaran kurikulum merdeka dengan materi masuknya kerajaan Hindu-Buddha. Media *diorama* berbasis *audiovisual* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan imajinatif dengan memberikan gambaran bentuk objek tiga dimensi, sekaligus membantu siswa dalam memahami materi pelajaran tentang masuknya kerajaan Hindu-Buddha secara lebih menarik dan menyenangkan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kuesioner oleh para ahli, guru, serta hasil tes (*pretest* dan *post-test*) siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang meliputi lima tahapan utama, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Adapun tahapan pengembangan media ini melibatkan analisis kebutuhan, perancangan konsep media, pembuatan *diorama*, implementasi di kelas, dan evaluasi efektivitas produk terhadap

minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

2. Analysis

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru, ditemukan beberapa informasi berikut:

a) Pembatasan Teknologi

SMA Negeri 5 Pekanbaru telah dinobatkan sebagai Sekolah Ramah Anak (SRA) oleh pemerintah provinsi Riau melalui DP3AP2KB. Sebagai bagian dari standarisasi SRA, sekolah harus menyediakan lingkungan belajar yang ramah anak, baik dari segi proses pembelajaran maupun sarana dan prasarana. Salah satu kebijakan yang akan diterapkan pada tahun 2024 adalah larangan membawa gawai ke sekolah kecuali pada hari Jumat.

b) Pasifnya Siswa dalam Pembelajaran Sejarah

Proses pembelajaran sejarah di sekolah ini belum berjalan secara efektif dan efisien. Siswa cenderung pasif, kurang antusias, malas, dan tidak fokus dalam mengikuti pelajaran, utamanya pada saat mengikuti pembelajaran sejarah.

c) Kurangnya Penggunaan Media Pembelajaran

Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Ilustrasi materi sejarah yang digunakan cenderung dalam bentuk *visual* dua dimensi, sehingga siswa sulit memahami konteks nyata dari materi yang dipelajari. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah.

d) Kebutuhan Media *Visual* Tiga Dimensi

Pada proses pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru, media pembelajaran yang dipakai hanya berbasis dua dimensi tidak cukup untuk memberikan gambaran nyata yang diperlukan. Sehingga diperlukan media *visual* tiga dimensi yang mampu menghadirkan detail dan sisi nyata yang relevan dengan materi sejarah, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi, terutama terkait corak-corak bangunan dan peninggalan Hindu-Buddha di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang mampu meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran berupa *Diorama* berbasis *Audiovisual* menjadi solusi yang tepat. *Diorama* ini mampu menghadirkan miniatur tiga dimensi yang realistis, sehingga memberikan gambaran yang lebih nyata kepada siswa. Hal ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih detail dan menyenangkan, dan dapat meningkatkan fokus, partisipasi aktif, dan minat belajar siswa.

Hasil analisis ini menjadi dasar untuk merancang media *diorama* berbasis *audiovisual* yang tidak hanya interaktif, tetapi juga mampu mendukung pemahaman siswa terhadap materi secara menyeluruh. Media *diorama* berbasis *audiovisual* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif melalui perpaduan elemen *visual* dan *audio*. *Diorama* ini tidak hanya memberikan gambaran materi dalam bentuk miniatur tiga dimensi yang realistis, tetapi juga dilengkapi narasi *audio* dan penjelasan *visual* yang menarik. Dengan pendekatan ini, siswa dapat memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran secara bersamaan untuk memahami materi secara komprehensif.

3. Design

Tahap ini bertujuan untuk melakukan perancangan media *diorama* berbasis *audiovisual* pada materi masuknya kerajaan Hindu Buddha pada kelas X yang dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pengembangan media pembelajaran dengan media *diorama* berbasis *audiovisual* materi masuknya Hindu Buddha di Indonesia yang disesuaikan dengan kompone bahan ajar pada kurikulum merdeka. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan materi-materi dari buku cetak maupun digital, modul ajar, gambar dan video dari internet yang berkaitan dengan materi kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. Setelah mendapatkan materi yang dibutuhkan kemudian membuat perencanaan model desain tiga dimensi sebagai acuan pembuatan *diorama* dan rekaman *audio*. Gambar-gambar meliputi

gambar candi-candi, stupa, patung, prasasti, corak dan motif kerajaan Hindu Buddah di Indonesia, peninggalan, relief, arsitektur kerajaan Hindu Buddha. Media *diorama* disusun dan dirancang berdasarkan materi masuknya kerajaan Hindu Buddha di Indonesia khususnya pada bagian akulturasi kebudayaan nusantara dan budaya Hindu-Buddha, yakni akulturasi dalam aspek seni bangunan, seni rupa dan seni ukir, seni pertunjukan, seni sastra dan aksara, sistem kepercayaan, sistem pemerintahan, dan arsitektur.

4. Development (Pengembangan)

Aplikasi Canva digunakan untuk mendesain elemen *visual* seperti ilustrasi, teks narasi, dan komponen pendukung lainnya yang akan dimasukkan ke dalam *diorama*. Proses pembuatan dimulai dengan mendesain elemen- elemen *visual* menggunakan aplikasi Canva. Canva dipilih karena kemudahannya dalam menyediakan berbagai template, elemen grafis, font, dan ikon yang mendukung materi pembelajaran. Pertama, peneliti melakukan ilustrasi materi seperti membuat gambar atau contoh bangunan, candi, relief, stupa, patung, ataupun peninggalan yang berhubungan dengan masuknya kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Kedua, melakukan perekaman suara yang bersumber dari *google assistant* yang akan digunakan sebagai *audiovisual* dalam bentuk *speaker Bluetooth* yang berisi seperti peta konsep, skema akulturasi budaya, dan deskripsi singkat setiap miniatur.



Gambar 1. Pembuatan Miniatur

Peneliti memilih objek-objek yang relevan dengan materi, seperti miniatur candi, patung, atau ornamen ukir khas Hindu-Buddha. Kemudian membentuk kerangka dasar miniatur menggunakan alat

seperti kawat, styrofoam, atau clay untuk menciptakan bentuk awal. Setelah kerangka selesai, tambahan detail seperti relief, ornamen, atau simbol khas ditambahkan untuk memperkuat kesan otentik. Miniatur ini dirancang agar menyerupai bentuk asli namun tetap sederhana dan sesuai dengan kemampuan siswa untuk memahami *visualisasinya*.



Gambar 2. Proses Pewarnaan dan Detailing Miniatur

Setelah miniatur selesai, proses pewarnaan dilakukan untuk memberikan tampilan yang menarik dan realistis. Peneliti memilih cat akrilik, yang sering digunakan karena hasilnya yang tajam dan tahan lama. Warna-warna yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik objek sebenarnya, seperti warna batu candi (abu-abu), emas pada miniatur, atau warna alami kayu pada seni ukir. Kemudian melakukan pewarnaan menggunakan kuas kecil untuk menghasilkan detail halus, seperti pola ukiran atau gradasi warna pada relief. Setelah pewarnaan selesai, pelapisan dengan bahan pelindung seperti *varnish* dilakukan untuk menjaga ketahanan dan keawetan miniatur.



Gambar 3. Penggabungan Komponen Miniatur Diorama

Tahap akhir dari pembuatan produk adalah mengintegrasikan semua elemen menjadi satu media pembelajaran yang utuh. Miniatur yang sudah selesai digabungkan dengan elemen-elemen *visual*

yang dibuat di Canva. Misalnya, miniatur candi ditampilkan bersama infografik atau teks penjelasan terkait. Semua komponen, baik fisik maupun digital, disusun dalam bentuk *diorama* yang dapat dilihat secara langsung maupun melalui gambar. *Diorama* ini memberikan pengalaman belajar *visual* yang lebih mendalam. Komponen *audiovisual* dibuat dengan menambahkan narasi suara pada speaker untuk menjelaskan materi secara rinci dan mendukung pemahaman siswa.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Skor
Kelayakan Materi		
1	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD)	4
2	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian materi dimuat	4
	Jumlah	13.00
	Persentase (%)	86.66
Keakuratan Materi		
4	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang dipaparkan	4
5	Materi pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
6	Materi yang disajikan dapat membantu siswa berpikir kritis	5
	Jumlah	13.00
	Persentase (%)	86.66
Kebahasaan		
7	Kemudahan dalam memahami materi	4
8	Materi yang disajikan sangat jelas	5
9	Penyajian menggunakan Bahasa Indonesia yang baku	4
10	Keteraturan dalam penyajian materi	5
	Jumlah	18.00
	Persentase (%)	90.00
	JUMLAH SKOR	44.00
	Persentase (%)	88.00

Pada Tabel 1 berisi skor validasi ahli materi yang dikembangkan pada media pembelajaran *diorama* berbasis *audiovisual* dengan materi masuknya kerajaan Hindu Buddha ke Indonesia. Hasil pada Tabel 1 menunjukkan untuk aspek kelayakan materi pada mendapat skor 13 yang menunjukkan persentase kevalidan sebesar 86.66% dan termasuk kategori

valid. Aspek keakuratan materi mendapat skor 13 yang menunjukkan persentase kevalidan sebesar 86,66% dan termasuk kategori sangat valid. Aspek kebahasaan mendapat skor 18 yang menunjukkan persentase kevalidan sebesar 90,00% dan termasuk kategori sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran *diorama* berbasis *audiovisual* dengan materi masuknya kerajaan Hindu Buddha ke Indonesia, tergolong layak digunakan dengan jumlah skor keseluruhan aspek yaitu 44,00 dari 50 skor maksimal yang menunjukkan persentase kevalidan 88,00% dan termasuk dalam kategori valid.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Setiap Aspek

No	Indikator	Skor
Kriteria Tampilan		
1	Ketepatan pemilihan grafis 3 dimensi	3
2	Kejelasan bentuk miniatur 3 dimensi	4
3	Ketepatan pemilihan jenis bahan pembuatan	4
4	Ketepatan pemilihan jenis bahan ajar <i>diorama</i> berbasis <i>audiovisual</i>	4
5	Keseimbangan tata letak gambar dan tulisan pada <i>mediorama</i> berbasis <i>audiovisual</i>	4
	Jumlah	19
	Persentase (%)	76.00
Kriteria Penyajian		
6	Struktur penyajian antar sub-bab materi logis dan runtut atau sesuai dengan alur	4
7	Pengelompokan isi materi pembelajaran sesuai dan tersusun secara sistenatis	3
8	Konsistensi sistematika sajian dalam dalam setiap kegiatan pembelajaran materi kerajaan-kerajaan Hindu Buddha di Indonesia	3
9	Pemilihan warna pada bahan ajar media <i>diorama</i> berbasis <i>audiovisual</i> menarik dan tidak mengganggu konsentrasi	3
10	Penempatan judul dan sub judul kegiatan belajar sudah tepat	4
11	Perbandinga ukuran miniatur, <i>audio</i> , dan isi materi proporsional	3

12	Kombinasi bahan, jenis miniatur, dan pemberian judul pada miniatur sudah tepat	4
13	Pemberian warna, lampu, dan speaker pada media menjadikan perhatian pengguna fokus ke materi di bahan ajar	4
	Jumlah	28
	Persentase (%)	70.00
Kejelasan Visual		
14	Ukuran pada miniatur mampu membantu peserta didik untuk mengetahui bentuk peninggalan sejarah pada materi kerajaan Hindu Buddha melalui bentuk 3 dimensi	3
15	Keterangan pada speaker (suara) jelas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna	4
	Jumlah	7
	Persentase (%)	70.00
	JUMLAH SKOR	54
	Persentase (%)	72.00

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang cukup layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi, dari beberapa catatan yang diberikan oleh validator. Validator ahli media memberikan catatan untuk memperbaiki bentuk candi borobudur dan candi prambanan dengan ukuran yang diperbesar dan memperbaiki dari kedua bentuk candi tersebut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Soal

No	Indikator	Skor
Ketepatan Soal		
1	Soal sesuai dengan teori konsep	5
2	Kunci jawaban sesuai dengan soal	5
3	Soal disajikan dengan sistematis	5
	Jumlah	15
	Persentase (%)	100
Kelengkapan Soal		
4	Petunjuk pengerjaan soal dengan jelas	5
5	Soal yang diberikan jelas	5
6	Pembahasan soal jelas	4
	Jumlah	14
	Persentase (%)	93.33
Keseimbangan Soal		
7	Terdapat keseimbangan materi dengan soal	4

	Jumlah	4
	Persentase	80
Bahasa Soal		
8	Ragam Bahasa komunikatif dan sesuai dengan jenjang responden	5
9	Penyajian menggunakan Bahasa Indonesia yang baku	5
10	Kata-kata yang singkat dan baku	5
	Jumlah	15
	Persentase (%)	100
	JUMLAH SKOR	48.00
	Persentase (%)	96.00

Pada tabel 4 menunjukkan hasil validasi ahli soal pada setiap aspek. Berdasarkan hasil validasi media pembelajaran *diorama* berbasis *audiovisual*, diperoleh skor total sebesar 48 dari skor maksimal 50, dengan persentase validitas 96%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli soal diatas, ahli soal tidak memberikan saran atau perbaikan, Kesimpulan yang diberikan validator ahli soal adalah Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

5. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan selama lima pertemuan pada dua kelas yakni kelas X1 yang berjumlah 15 siswa dan X2 yang berjumlah 30 siswa. Sebelum implementasi media pembelajaran, peneliti memberikan penjelasan alur pembelajaran kepada siswa mengenai materi kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Pada pertemuan pertama hingga kedua, media pembelajaran *diorama* berbasis *audiovisual* digunakan dalam proses pembelajaran pada 30 menit terakhir pada pertemuan kedua. Pada jam pelajaran pertama pertemuan pertama hanya membahas tujuan dan manfaat pembelajaran. Pada jam pelajaran kedua peneliti menjelaskan materi tanpa memanfaatkan media untuk menyampaikan materi kerajaan Hindu-Buddha. Peneliti juga memantau respons siswa selama proses pembelajaran berlangsung dengan memberikan lembar *pretest*.

Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan penjelasan dengan memanfaatkan media *diorama* berbasis *audiovisual* kemudian memberikan lembar *posttest* kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran. Hasil dari *posttest* ini dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, peneliti juga menyebarkan angket atau lembar penilaian kepada Guru untuk mengetahui pendapat Guru mengenai media pembelajaran yang digunakan, termasuk tingkat menariknya, kejelasan penyajian materi, dan kemudahan dalam memahami materi. Angket ini juga berisi kolom saran untuk memberikan masukan terkait pengembangan media.

6. Evaluasi

Setelah dilakukan implementasi produk pengembangan *diorama* berbasis *audiovisual*, maka langkah terakhir adalah melakukan penilaian penggunaannya. Evaluasi dilakukan dengan memberikan penilaian dari hasil tes yang telah diberikan kepada siswa kemudian dijadikan data untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami materi kerajaan Hindu Budha sehingga pengujian keefektifan produk pengembangan media belajar *diorama* berbasis *audiovisual* dapat diukur. Data efektivitas media diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* siswa. dengan adanya perbandingan nilai, akan terlihat tingkat efektivitas pengembangan *diorama* berbasis *audiovisual* pada Materi Kerajaan Hindu Budha Kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru.

Berdasarkan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pada tahapan model ADDIE, penelitian pengembangan oleh peneliti menghasilkan sebuah hasil akhir yaitu *diorama* berbasis *audiovisual* yang dapat digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran sejarah Indonesia materi masuknya kerajaan Hindu Budha. Produk tersebut dapat digunakan dalam sekolah yang memiliki alat penunjang untuk pelaksanaan pembelajaran. Produk dapat disimpan oleh siswa didalam handphonenya masing-masing.

Evalisi terhadap uji tingkat keberhasilan belajar siswa dari pengembangan *diorama* berbasis *audiovisual* ada materi masuknya kerajaan Hindu Budha di Indonesia pada kelas X SMA Negeri 1 Pekanbaru dengan menggunakan soal tes hasil belajar materi kerajaan hindu budha dengan jumlah soal sebanyak 20 butir.

B. Pembahasan

1. Pengembangan dan Kelayakan Media *Diorama* Berbasis *Audiovisual*

Pengembangan media *diorama* berbasis *audiovisual* pada materi masuknya kerajaan Hindu Budha Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru menggunakan model ADDIE yaitu tahapan tahap Analisis (*Analysis*) perancangan (*Desaign*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*implemen-tation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahapan analisis dilakukan berdasarkan tiga tahapan. Ketiga tahapan analisis tersebut yaitu analisis terhadap hasil kuesioner analisis kebutuhan guru lembar analisis kebutuhan siswa, dan nilai hasil ulangan siswa. Hasil temuan awal didapatkan bahwa bahan ajar yang disediakan di sekolah masih kurang, dan belum mampu mencukupi bahan ajar kepada siswa dan didapatkan bahwa adanya kebutuhann pengembangan media *diorama* dalam mengajar. Pengembangan media *diorama* berbasis *audiovisual* dibutuhkan guna mendukung proses pembelajaran agar menarik ketertarikan belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran sekaligus menjadi bahan ajar pegangan guru yang juga dapat disitribusikan kepada siswa guna meningkatkan pemahamannya. Kebutuhan tersebut sejalan dengan pencapaian nilai hasil belajar siswa yang masih rendah.

Pengimpelementasian dilakukan kepada guru dan siswa. Guru yang dilibatkan sebanyak satu orang guru mata pelajaran sejarah yang mengajar di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Pekanbaru. Peneliti meminta guru untuk melakukan penilaian yang bertujuan untuk mengetahui apakah produk pengembangan media *diorama* berbasis *audiovisual* tergolong praktis serta meminta saran kepada guru agar produk pengembangan media *diorama* berbasis *audiovisual* dapat lebih baik. Langkah terakhir adalah melakukan

penilaian dari penerapan pembelajaran menggunakan pengembangan produk. Penilaian dilakukan dengan melihat peningkatan nilai hasil *Pretest* dan *posttest* siswa.

Kelayakan pengembangan media *diorama* berbasis *audiovisual* pada materi masuknya kerajaan Hindu-Buddha ke Nusantara di Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru diukur melalui beberapa aspek, yaitu aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Proses pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang melibatkan guru, siswa, dan ahli media sebagai evaluator. Pada tahap validasi, media *diorama* berbasis *audiovisual* dinilai oleh para ahli media, materi, dan pembelajaran. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen kuesioner berbasis skala Likert. Aspek yang dinilai mencakup kelayakan konten, desain tampilan, interaktivitas, serta kemudahan akses media. Berdasarkan hasil validasi media hasil validasi media pembelajaran *diorama* berbasis *audiovisual*, diperoleh skor total sebesar 72 dari skor maksimal 75, dengan persentase validitas 96%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi dan dapat dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media *diorama* berbasis *audiovisual* memenuhi standar kualitas media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Ringkasnya hasil validasi materi, validasi media, dan validasi soal menunjukkan validasi media materi 88%, validasi media 72%, dan validasi soal 96%.

Hal itu menunjukkan bahwa Media pembelajaran *diorama* berbasis *audiovisual* yang digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan. Kemudian Gunawan dan Ritonga menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran memiliki kemampuan fiksatif, manipulatif, dan distributif yaitu menangkap, menyimpan,

menampilkan suatu obyek, menaipulasi obyek sesuai kebutuhan serta mampu menjangkau audiens (Gunawan dan Ritonga, 2020:38). Hal ini dipengaruhi oleh pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Sehingga dapat memotivasi dan mempengaruhi minat pembelajaran peserta didik.

Berdasarkan temuan tersebut, media *diorama* berbasis *audiovisual* dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks. Media ini dianggap praktis, efektif, dan menarik sehingga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran berbasis teknologi di kelas X.

2. Respon Minat Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Diorama

Penelitian ini menunjukkan respon minat belajar siswa terhadap penggunaan media *diorama* berbasis *audiovisual* dianalisis melalui angket yang disebarkan kepada siswa. Aspek yang diukur dalam angket meliputi perhatian, ketertarikan, motivasi, dan kepuasan siswa terhadap media tersebut. Data respon siswa dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala Likert dengan 4 atau 5 kategori, seperti sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Hasil analisis menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap media *diorama* berbasis *audiovisual*. Sebanyak 85% siswa merasa tertarik dengan tampilan *visual* yang menarik, seperti gambar, video, dan animasi yang ditampilkan. *Visual* yang interaktif membuat siswa lebih fokus saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan teori belajar kognitif, di mana unsur *visual* dan *audiovisual* dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pembelajaran.

Dalam aspek kemudahan akses, mayoritas siswa menyatakan bahwa mereka tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media ini. Sebanyak 88,33% siswa dari skala kelompok kecil dan 91,66% dari skala kelompok besar berdasarkan angket yang telah dibagikan dapat dinyatakan bahwa media *diorama* berbasis *audiovisual* mudah digunakan. Ini didukung dengan adanya

tampilan menu yang intuitif, petunjuk penggunaan yang jelas, serta struktur navigasi yang sederhana. Kemudahan akses ini membuat siswa dapat belajar secara mandiri tanpa harus bergantung sepenuhnya pada guru.

Respon dari siswa juga menunjukkan bahwa mereka merasa lebih puas dengan penggunaan media *diorama* berbasis *audiovisual* dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Sebanyak 89,99% siswa menyatakan puas dengan media tersebut karena mereka dapat memahami materi lebih cepat. Selain itu, unsur interaktif dan *visualisasi* 3D membuat mereka merasa belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Secara keseluruhan, respon minat belajar siswa terhadap media *diorama* berbasis *audiovisual* berada pada kategori sangat baik. Mayoritas siswa merasa bahwa media ini menarik, efektif, dan mudah digunakan. Penggunaan media *diorama* berbasis *audiovisual* dapat meningkatkan keaktifan dan minat siswa dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa integrasi media berbasis *audiovisual* dengan pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif.

3. Tingkat Efektifitas Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Kemampuan siswa setelah menggunakan media *diorama* pada materi kerajaan Hindu Budha terlihat meningkat. Sehingga produk media yang dikembangkan menggunakan media *diorama* berbasis *audiovisual* pada materi kerajaan Hindu Budha dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Efektifitas merupakan penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok dan organisasi, semakin dekat prestasi mereka terhadap prestasi yang diharapkan maka semakin efektif. Untuk mengetahui efektifitas dari hasil uji coba penelitian ini maka digunakan rumus N-Gain. didapatkan sebanyak 14 orang atau 46,67% mengalami kategori peningkatan efektif dan sebanyak 14 orang atau 46,67% mengalami kategori peningkatan cukup efektif, dan 6,66% tidak mengalami peningkatan atau kurang efektif dengan rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan

mencapai nilai sebesar 0,78 lebih besar 0,76. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh yang diberikan produk pengembangan media *diorama* pada materi kerajaan Hindu Budha tergolong efektif dalam meningkatkan kemampuan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah dengan pokok pembahasan yaitu materi kerajaan hindu budha.

Penelitian ini dilakukan uji coba pada kelompok kecil di kelas X1 berjumlah 15 siswa, setelah melakukan ujicoba kelompok kecil selanjutnya melakukan ujicoba kelompok besar dikelas X2 yang berjumlah 30 siswa dengan jumlah pertemuan sebanyak tiga kali pertemuan. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan bahwa mayoritas siswa tergolong mengalami peningkatan yang mana dari 30 siswa, didapatkan sebanyak 14 siswa atau 46.67% mengalami kategori peningkatan efektif dan sebanyak 14 orang atau 46,67% mengalami kategori peningkatan cukup efektif, dan 2 siswa atau 6.66% tidak mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai N-Gain secara keseluruhan mencapai nilai sebesar 0,78 lebih besar 0,76. Hasil tersebut membuktikan bahwa pengaruh yang diberikan produk pengembangan media *diorama* pada materi kerajaan Hindu Budha tergolong efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi kerajaan Hindu Budha.

Pemanfaatan media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menyebabkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran semakin baik. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Purwanto dalam salah satu fungsi media pembelajaran yakni dapat meningkatkan pemahaman Fungsi media pada level ini merupakan tingkatan tertinggi. Media dapat dikatakan sebagai pematapan pemahaman jika tampilannya dapat memudahkan siswa memahami materi. Penggunaan media *diorama* berbasis *audiovisual* pada materi kerajaan Hindu Budha ini mampu melatih siswa dalam memahami materi kerajaan Hindu Budha dan mempelajari materi kerajaan hindu budha yang terdapat pada menu pengetahuan yang dimuat dalam produk yang dikembangkan sehingga secara tidak langsung menjadi faktor pematapan pemahaman siswa dalam menguasai materi

kerajaan hindu budha. Berdasarkan hasil temuan tersebut maka media *diorama* berbasis *audiovisual* pada materi masuknya kerajaan Hindu Budha Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru tergolong praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa siswa dalam menguasai materi kerajaan hindu budha. Hal ini dikarenakan adanya faktor yang mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran yang mampu ditampilkan dan dipelajari secara mandiri.

Ketiga pembahasan tersebut menjawab rumusan masalah bahwa Media *diorama* berbasis *audiovisual* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif, praktis, dan menarik. Proses validasi dari ahli, guru, dan siswa menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi standar kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, respon siswa terhadap media ini juga sangat positif. Siswa merasa lebih termotivasi, tertarik, dan puas dalam proses pembelajaran. Media ini dianggap efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga layak digunakan dalam pembelajaran materi kerajaan Hindu-Buddha di SMA Negeri 5 Pekanbaru.

Penggunaan media *diorama* berbasis *audiovisual* tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Media ini dapat diterapkan di kelas-kelas lain dan pada materi yang lebih luas untuk mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pengembangan media *diorama* berbasis *audiovisual* pada materi kerajaan Hindu-Buddha di Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Proses analisis menunjukkan bahwa bahan ajar yang tersedia di sekolah masih terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Produk *diorama* berbasis *audiovisual* ini bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi dan membantu pemahaman mereka secara lebih mendalam. Implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil (15 siswa) dan kelompok besar (30 siswa) serta

melibatkan satu guru mata pelajaran sejarah sebagai evaluator.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa media *diorama* berbasis *audiovisual* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, dari 30 siswa yang diuji, 46,67% siswa mengalami peningkatan hasil belajar dalam kategori efektif, 46,67% siswa mengalami peningkatan dalam kategori cukup efektif, dan 6,66% siswa tidak mengalami peningkatan. Nilai rata-rata N-Gain secara keseluruhan mencapai 0,78, yang lebih besar dari batas minimal 0,76, sehingga menunjukkan bahwa media *diorama* berbasis *audiovisual* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Media *diorama* berbasis *audiovisual* memudahkan siswa dalam memahami konsep kerajaan Hindu-Buddha melalui tampilan *visual* dan materi interaktif yang dapat diakses secara mandiri. Produk ini terbukti praktis digunakan oleh guru dan siswa, serta memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran inovatif yang efektif dan menarik, sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis manual

B. Saran

Media *diorama* berbasis *audiovisual* sebaiknya diterapkan di kelas-kelas lain dan pada materi pelajaran sejarah yang berbeda. Hal ini dapat memberikan variasi pembelajaran yang menarik, kreatif serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Guru disarankan untuk mengeksplorasi konten yang lebih interaktif dan relevan agar siswa lebih termotivasi dalam belajar. Guru perlu diberikan pelatihan terkait Pembuatan dan pengelolaan media *diorama* berbasis *audiovisual*. Pelatihan ini bertujuan agar guru dapat memaksimalkan potensi media, baik dari segi pengelolaan materi maupun evaluasi hasil belajar siswa. Penggunaan media *diorama* berbasis *audiovisual* memerlukan waktu yang cukup untuk memastikan siswa dapat mengakses dan memahami materi secara menyeluruh. Oleh karena itu, guru sebaiknya mengatur waktu pembelajaran secara efektif agar proses belajar mengajar tidak terganggu.

DAFTAR RUJUKAN

- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media video animasi guna meningkatkan sikap tanggung jawab pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294-301
- Rahmawati, M., & Suryadi, E. (2019). Guru sebagai fasilitator dan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 49-54
- Sidyawati, Lisa., Riris Masruroh, Intanta. E.S. (2021). Development of *Diorama* Learning Media for Fourth Grade Elementary School. *Journal of Teaching and Learning in Elementary Education (JTLEE)* Vol. 4(2). 211-217.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung
- Sukmadinata, N. S. (2003). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya