

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA AUDIOVISUAL BERBASIS QR CODE
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH PADA MATERI PROKLAMASI
KEMERDEKAAN INDONESIA BAGI SISWA KELAS XI SMAS KHADIJAH
SURABAYA**

Febriana Salsabilla¹, Corry Liana²

^{1,2}Universitas Negeri Surabaya

Email Korespondensi: febrianasalsabilla.22003@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 18 Juli 2026

Direvisi: 25 Juli 2026

Disetujui: 28 Juli 2026

ABSTRACT

History learning in schools often relies on conventional lecture methods and standard textbooks, causing students to remain passive and struggle with abstract historical concepts. Meanwhile, the utilization of digital devices remains sub-optimal, as they are mostly limited to accessing e-books and completing practice questions. This study aims to develop a QR Code-based Audiovisual Diorama on the proclamation of Indonesian independence material and determine its feasibility as an innovative learning source. Using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), this study involved students of student XI-5 at SMAS Khadijah Surabaya as research subjects. Qualitative data were gathered through observation and documentation, while quantitative data were collected via validation instrument and student response questionnaires. The results revealed that the developed media achieved a 75% feasibility score from media experts (feasible category) and 93,33% from materials expert (highly feasible category). Furthermore, student responses during the implementation phase reached an average score of 86,26%, placing it in the highly feasible category. In conclusion, the Qr Code-based Audiovisual Diorama is highly feasible for history learning and serves as an effective, interactive innovation for interactive learning sources in schools.

Keywords: Media development, audiovisual, diorama, QR code, history learning.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah menjadi bagian penting dalam pendidikan, karena mampu membantu siswa mengenal identitas bangsa dan belajar dari pengalaman masa lalu. Pembelajaran sejarah tidak hanya membahas peristiwa masa lalu, tetapi juga menggambarkan perubahan sosial, politik, dan ekonomi, sehingga menjaga motivasi siswa menjadi hal penting agar peserta didik mampu mengikuti pembelajaran secara aktif (Syahida et al., 2025). Namun, pembelajaran sejarah di sekolah sering kali menjadi kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara aktif akibat keterbatasan waktu dan fasilitas yang dimiliki guru, sehingga pembelajaran sejarah cenderung disampaikan secara monoton melalui metode ceramah (Ariyanti & Anggerawati, 2024). Hal ini sejalan dengan pendapat (Asmara, 2019) pada dasarnya kegiatan belajar mengajar sejarah di lingkungan sekolah masih sering kali menerapkan metode pembelajaran yang bersifat satu arah, sehingga siswa sebatas memiliki pengalaman belajar mendengarkan serta menghafal tanpa memahami makna materi, hingga akhirnya memicu persepsi bahwa pelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai materi yang kurang menarik dan hanya dipandang sebelah mata oleh peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran penting guna menjamin tujuan pembelajaran dapat terealisasi secara optimal, efektif, dan efisien (Jauza & Albina, 2025). Sejalan dengan itu, Sudjana & Rivai (2005) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah kesatuan perangkat materi keilmuan yang mencakup berbagai fakta serta prinsip pengetahuan

berdasarkan kurikulum untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus menempati posisi sebagai alat bantu dalam komponen metodologi yang menjadi bagian dari lingkungan belajar di bawah kendali guru.

Salah satu inovasi dalam media pembelajaran dapat diwujudkan melalui pemanfaatan berbagai jenis media, yang mana pemilihan tersebut perlu diselaraskan dengan karakteristik materi pelajaran serta apa yang menjadi kebutuhan utama para siswa. Salah satu opsi jenis media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar adalah media diorama, yang berfungsi menyajikan materi melalui representasi objek tertentu sehingga memudahkan peserta didik dalam menangkap gambaran peristiwa secara lebih nyata dan mendalam (Zaenab et al., 2025). Menurut Smaldino et al. (2019:305), Diorama merupakan pajangan statis yang bertujuan untuk menampilkan pemandangan realistis melalui perpaduan latar belakang tiga dimensi berupa lanskap dan model objek seperti bangunan, manusia, hewan, serta perlengkapan dengan latar belakang datar berupa foto, gambar, maupun lukisan yang ditempatkan dalam sebuah kotak dengan pengaturan sudut dan pencahayaan, serta dirancang untuk menggambarkan kejadian masa lalu, masa kini, maupun masa depan dalam berbagai skala ukuran. Namun, diorama konvensional masih memiliki keterbatasan karena hanya menampilkan objek statis tanpa elemen interaktif yang dapat memperkaya pengalaman belajar. Perkembangan teknologi membuka peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat diwujudkan melalui penggunaan media audiovisual yang mengintegrasikan elemen audio dan elemen gambar secara bersamaan sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih optimal dibandingkan dengan media yang hanya mengandalkan satu indera (Hamdani, 2011).

Namun, meskipun perkembangan teknologi sangat pesat dan siswa sudah difasilitasi perangkat digital, implementasinya di sekolah masih belum maksimal. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, pemanfaatan perangkat digital tersebut umumnya hanya digunakan sebagai sarana membaca *e-book* dan pengerjaan soal latihan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami peristiwa sejarah. Salah satu bentuk pengembangan inovatif dari media diorama adalah penerapannya dengan media audiovisual. media diorama audiovisual memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam melalui stimulasi pada penglihatan dan pendengaran sehingga menjadikan materi terasa lebih nyata dan komunikatif dibandingkan penggunaan media visual konvensional (Salsabilla, 2025). Ketika diorama dipadukan dengan media audiovisual, media ini tidak hanya menampilkan visualisasi statis, tetapi juga menyediakan informasi tambahan dalam bentuk audio dan video yang dapat diakses melalui pemindaian *QR code* menggunakan perangkat digital. Dengan demikian, media diorama audiovisual berbasis *QR code* menjadi alternatif inovatif yang efektif dalam pembelajaran sejarah.

Sejumlah penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Kusuma et al. (2024), Salsabilla et al. (2025), dan Suhana & Wardani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berbasis audiovisual efektif dalam meningkatkan berbagai tujuan pembelajaran seperti minat belajar, hasil belajar, dan karakter siswa. Namun, media diorama yang dikembangkan melalui penelitian-penelitian terdahulu umumnya masih berfokus pada visualisasi statis dan

belum mengintegrasikan akses informasi digital secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan inovasi berupa media diorama audiovisual berbasis *QR code*, dimana melalui perpaduan miniatur fisik dan akses mudah ke materi digital, media ini diharapkan dapat menghadirkan proses pembelajaran yang lebih praktis, interaktif, dan bermakna sehingga mampu memfasilitasi siswa dalam merekonstruksi peristiwa sejarah secara konkret serta memperkuat pemahaman mendalam terhadap materi proklamasi.

METODE

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE dipilih karena sangat memudahkan pendidik sebab tahapannya yang sistematis dan berurutan berfungsi sebagai panduan untuk menciptakan sarana pelatihan yang efektif serta dinamis demi mendukung keberhasilan proses pembelajaran (Syahid et al., 2024). Penelitian ini dilaksanakan di SMAS Khadijah Surabaya selama dua kali pertemuan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian melibatkan 35 siswa kelas XI-5 SMAS Khadijah Surabaya.

Prosedur pengembangan diawali dengan tahap *analyze* berupa analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis sumber belajar. Tahap *design* terdiri atas pengkajian materi, perancangan struktur fisik diorama, dan perancangan konten audiovisual. Tahap *development* difokuskan pada validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, serta melakukan perbaikan produk berdasarkan saran dari validator ahli. Tahap *implementation* dilakukan melalui uji coba penggunaan media pembelajaran selama dua kali pertemuan di kelas XI-5. Tahap *evaluation* merupakan evaluasi terhadap kelayakan serta respon pengguna terhadap media yang dikembangkan.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen berupa lembar validasi dan angket respon siswa. Instrumen validasi diuji oleh satu orang ahli materi sejarah dan satu orang ahli media pembelajaran. Lembar validasi ahli media pembelajaran mencakup aspek kesesuaian dan estetika, aspek QR dan audiovisual, serta aspek kebahasaan pada media yang terdiri atas 12 butir soal. Adapun lembar validasi ahli materi mencakup aspek kualitas isi media, kualitas visual media, bahasa dan komunikasi, serta kemanfaatan yang berjumlah 15 butir soal. Sementara itu angket respon siswa mencakup aspek daya tarik, kemudahan penggunaan, kemanfaatan, serta motivasi siswa yang terdiri atas 15 butir soal.

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi serta angket respon siswa. Data kualitatif berupa masukan dan saran perbaikan dari validator, sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian yang diukur menggunakan skala likert dengan rentang skor 1-5 (1= Tidak Valid, 2= Kurang Valid, 3= Cukup Valid, 4= Valid, 5= Sangat Valid). Skor yang diperoleh kemudian dikonversi kedalam bentuk persentase guna menentukan tingkat kelayakan, kemanfaatan, serta kualitas respon terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN**Analyze****1. Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk mengumpulkan data awal yang melatarbelakangi pentingnya pembuatan media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* di kelas XI-5. Melalui tahap ini, peneliti dapat melihat sejauh mana inovasi media pembelajaran telah diterapkan di dalam kelas selama proses belajar mengajar berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama dengan beberapa siswa kelas XI-5. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa dalam pembelajaran sehari-hari, guru sudah membangun komunikasi dua arah melalui metode ceramah yang diselingi diskusi kelas. Namun, dalam pelaksanaannya, proses pembelajaran tersebut masih bertumpu pada penggunaan media yang terbatas seperti *slide* presentasi (PPT) dan *e-book* standar sekolah. Keterbatasan ini menunjukkan adanya kebutuhan yang besar terhadap hadirnya inovasi media pembelajaran baru yang lebih inovatif di dalam kelas.

2. Analisis Karakteristik Siswa

Tahap analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui aspek karakteristik dan gaya belajar peserta didik yang nantinya akan disesuaikan dengan produk yang dikembangkan. Berdasarkan wawancara singkat, beberapa siswa menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang bisa mengintegrasikan unsur-unsur video ataupun gambaran rekonstruksi peristiwa secara nyata. Hal ini bertujuan agar proses belajar tidak hanya terpaku pada teks panjang yang ada di PPT dan *e-book*. Pernyataan siswa tersebut sangat sejalan dengan data karakteristik gaya belajar yang sudah dikumpulkan, adapun data hasil sebaran gaya belajar siswa kelas XI-5 disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Sebaran Gaya Belajar Siswa Kelas XI-5

No	Gaya Belajar	Frekuensi	Persentase
1	Visual	25 Siswa	71,43%
2	Auditori	8 Siswa	22,86%
3	Kinestetik	2 Siswa	5,71%
Total		35 Siswa	100%

Sumber: Peneliti (Data diolah, 2026)

Dari total 35 siswa kelas XI-5, ditemukan bahwa sebaran gaya belajar di kelas tersebut memang didominasi dengan tipe visual. Dominasi gaya belajar visual tersebut sangat tinggi yaitu 71,43%. Sementara gaya belajar auditori sebesar 22,86% dan gaya belajar kinestetik sebesar 5,71%. Berdasarkan sebaran data tersebut didapatkan bahwa proses pembelajaran sejarah di kelas XI-5 membutuhkan media yang bisa memenuhi gaya belajar mayoritas siswa yaitu gaya belajar visual, tetapi juga dirancang untuk mendukung gaya belajar lainnya yaitu auditori dan kinestetik. Perencanaan ini dirancang agar seluruh karakteristik siswa dapat terfasilitasi dengan baik.

3. Analisis Kurikulum

Tahap analisis kurikulum dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan selaras dengan sistem pendidikan yang diterapkan di sekolah. Berdasarkan data

yang dihimpun, SMAS Khadijah Surabaya menerapkan sistem kurikulum yang mengintegrasikan aspek akademis nasional dan penguatan karakter religius. Dalam aspek analisis kurikulum, SMAS Khadijah Surabaya menerapkan Kurikulum Merdeka yang dikolaborasikan dengan konsep pembelajaran *deep learning*, serta dilengkapi dengan kurikulum muatan lokal dan nilai-nilai karakter aswaja sebagai ciri khas sekolah berbasis Nahdlatul Ulama (NU). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* ini difokuskan untuk mendukung penerapan konsep *deep learning* pada mata pelajaran sejarah kelas XI. Media yang dikembangkan ini mampu memfasilitasi siswa untuk berpikir dan memahami esensi materi sejarah secara mendalam, bukan hanya sekedar menghafal barisan teks.

4. Analisis Sumber Belajar

Tahap analisis sumber belajar dilakukan untuk mengidentifikasi jenis sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran sejarah di kelas. Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran sejarah di SMAS Khadijah Surabaya, ditemukan bahwa pemanfaatan sumber belajar digital sebenarnya sudah diterapkan. Namun variasi media yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran di kelas masih cenderung seragam antara satu guru dengan guru lainnya. Pada proses pembelajaran yang digunakan oleh Guru A, sumber belajar yang digunakan adalah media *slide* PPT yang dikombinasikan dengan penggunaan *e-book* sebagai panduan membaca bagi siswa. Sementara itu, berdasarkan observasi pada Guru B, proses pembelajaran di kelas juga menggunakan media yang hampir sama, yaitu menggunakan *slide* PPT materi dan pemanfaatan modul ajar. Meskipun kedua guru sudah memanfaatkan fasilitas teknologi sekolah seperti proyektor, penggunaan PPT dan *e-book* secara terus menerus ini membuat sumber belajar yang tersedia menjadi kurang interaktif. Keterbatasan sumber belajar inilah yang memicu rasa bosan dan lelah pada siswa karena mereka dihadapkan pada teks panjang. Oleh karena itu, hasil analisis ini menunjukkan adanya kebutuhan terhadap sumber belajar baru yang lebih inovatif dan menarik.

Design

1. Pengkajian Materi

Langkah awal dalam mendesain media ini dimulai dengan mengkaji materi sejarah yang akan diselaraskan langsung dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada Kurikulum Merdeka. Mengingat penelitian ini ditujukan untuk kelas XI-5 SMAS Khadijah Surabaya, maka acuan kompetensi yang diambil berpatokan pada kriteria Fase F. Berdasarkan telaah pada fase tersebut, peneliti menetapkan topik “Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” sebagai materi utama yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code*. Guna mengatasi hambatan tersebut, peneliti membagi struktur materi Proklamasi Kemerdekaan ke dalam tiga bagian peristiwa utama yang akan disajikan secara berurutan. Bagian pertama adalah peristiwa Rengasdengklok yang menggambarkan ketegangan antara golongan muda dan golongan tua. Bagian kedua adalah detik-detik pembacaan teks proklamasi oleh Ir. Soekarno di Pegangsaan Timur. Kemudian bagian ketiga adalah upacara pengibaran bendera merah putih yang menandai puncak dari momentum kemerdekaan tersebut.

2. Perancangan Struktur Fisik Diorama

Pada tahap perancangan struktur fisik, media diorama dirancang menggunakan papan triplek sebagai alas berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 75 cm dan lebar 27 cm. Untuk dimensi latar belakang, digunakan panel tegak lurus setinggi 30 cm berbahan *styrofoam* yang dilapisi kertas serta dilengkapi dekorasi detail berupa pintu dan jendela. Sementara itu, material objek di dalam diorama memanfaatkan figur maket orang-orangan dari plastik serta bahan-bahan dari barang bekas untuk detail visualisasi. Pada *QR Code* dicetak dengan ukuran 4 x 7 cm dan dilaminasi, lalu ditempatkan tanpa mengganggu tampilan diorama.

3. Perancangan Konten Audiovisual

Perancangan konten audiovisual berfokus pada penyusunan materi video pembelajaran menggunakan materi dari YouTube Museum Perumusan Naskah Proklamasi. Konten ini dibagi menjadi dua unit, yaitu *QR Code 1* (durasi 5 menit) berisi tentang materi pengeboman Hiroshima-Nagasaki hingga Peristiwa Rengasdengklok, dan *QR Code 2* (durasi 8 menit) tentang perumusan naskah proklamasi hingga upacara bendera setelah pembacaan teks proklamasi. Kedua video diunggah di Google Drive dengan link bersifat publik tanpa login. Untuk menghubungkan siswa dengan konten audiovisual tersebut, pembuatan *QR Code* dilakukan pada aplikasi Canva dengan mengintegrasikan LKPD di akhir atau jeda video.

Development

Tahap pengembangan ini merupakan fase di mana seluruh rancangan yang telah disusun pada tahap perancangan sebelumnya direalisasikan menjadi sebuah produk media pembelajaran yang nyata dan siap diuji coba. Setelah unit diorama audiovisual ini selesai diproduksi, peneliti melakukan validasi. Proses validasi sendiri melibatkan dua orang ahli, yaitu ahli media untuk mengevaluasi fungsi serta kemenarikan media dan ahli materi untuk mengevaluasi isi materi pada media diorama.

1. Validasi Ahli Media

Proses penilaian oleh ahli media ini mencakup tiga indikator utama yaitu aspek kesesuaian dan estetika, aspek QR dan audiovisual, serta aspek kebahasaan pada media. Pengukuran kelayakan tersebut menggunakan instrumen skala likert dengan rentang 1-5, yang mempresentasikan kategori Tidak Valid, Kurang Valid, Cukup Valid, Valid, dan Sangat Valid. Adapun data hasil penilaian terhadap media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* ini dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

Skor Total	Persentase	Kategori
45	75%	Layak

Berdasarkan tabel di atas, akumulasi hasil penilaian ahli media dari 12 butir pertanyaan adalah 45 poin dengan persentase hasil validasi sebesar 75% sehingga masuk kategori Layak untuk digunakan. Dari hasil lembar validasi didapatkan saran serta rekomendasi perbaikan untuk menyempurnakan kualitas visual media. Adapun saran dari validator ahli serta tindak lanjut revisi dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 2. Saran Perbaikan dari Ahli Media

Aspek	Saran	Revisi
Alur peristiwa	Urutan peristiwanya dibuat lebih jelas.	Menambahkan teks keterangan pada setiap kronologi peristiwa.
Detail	Menambahkan detail pada ornamen interior agar lebih nyata.	Menambahkan elemen pelengkap berupa replika gelas pada bagian Peristiwa Rengasdengklok.
Keterbacaan	Pertajam teks penjelasan pada video.	Mengubah font dan warna font pada video pembelajaran.

2. Validasi Ahli Materi

Proses penilaian oleh ahli materi ini mencakup empat indikator utama yaitu aspek kualitas isi materi, aspek kualitas visual materi, aspek kebahasaan, dan aspek kemanfaatan. Pengukuran kelayakan tersebut menggunakan instrumen skala Likert dengan rentang 1-5, yang mempresentasikan kategori tidak valid, kurang valid, cukup valid, valid, dan sangat valid. Adapun data hasil penilaian terhadap media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* ini dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

Skor Total	Persentase	Kategori
70	93,33%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, akumulasi hasil penilaian ahli media dari 15 butir pertanyaan adalah 70 poin dengan persentase hasil validasi sebesar 93,33% sehingga masuk kategori Sangat Layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh Validator Ahli Materi materi sejarah mengenai Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang disajikan melalui audiovisual dan diorama fisik secara keseluruhan dinilai sudah valid. Validator menyatakan bahwa inti materi telah memiliki tingkat akurasi fakta yang tinggi, runtut, serta relevan dengan Capaian Pembelajaran (CP) pada kurikulum yang berlaku. Selain itu, narasi pada audiovisual juga dinilai aman dari kekeliruan data dan ketidaksesuaian sejarah. Adapun perbaikan-perbaikan minor yang disarankan oleh validator materi telah diakomodasi oleh peneliti bersamaan dengan proses penyempurnaan aspek media.

3. Hasil Akhir Media Pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code*



Gambar 1. Media Diorama Zona 1



Gambar 2. Media Diorama Zona 2

Sumber: Dokumentasi Peneliti (2026)

Hasil akhir dari pengembangan media ini terbagi menjadi dua area penyajian utama. Gambar 1. menunjukkan Zona 1 yang memvisualisasikan peristiwa rengasdengklok. Sementara itu, Gambar 2 menunjukkan dua peristiwa yaitu pembacaan tek proklamasi dan pengibaran bendera pasca proklamasi. Pada masing-masing zona, terdapat *QR Code* yang dapat dipindai oleh siswa untuk mengakses konten audiovisual yang relevan dengan peristiwa pada zona tersebut.

Implementation

Tahap implementasi merupakan langkah selanjutnya untuk penerapan produk media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* yang telah dinyatakan valid dan layak pada tahap pengembangan sebelumnya. Uji coba lapangan ini dilaksanakan pada siswa kelas XI-5 SMAS Khadijah Surabaya yang berjumlah 35 Siswa.

Pembelajaran pertemuan pertama diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa bersama, pengondisian kerapian kelas, pemeriksaan kehadiran, serta apersepsi singkat mengenai tujuan pembelajaran pada hari itu. Memasuki kegiatan inti, pembelajaran menggunakan sintaks *Discovery Learning*. Tahap *stimulation* dimulai saat guru menceritakan pengeboman Hiroshima dan Nagasaki serta mengarahkan perhatian siswa ke zona pertama diorama yaitu Peristiwa Rengasdengklok. Pada tahap *problem statement*, peneliti mengajukan pertanyaan mengenai urgensi kesepakatan Rengasdengklok terhadap keberhasilan proklamasi. Selanjutnya pada tahap *data collection*, peserta didik langsung berkumpul mengelilingi meja media untuk mengeksplorasi fisik diorama, serta secara tertib bergantian memindai kode QR menggunakan perangkat digital mereka untuk menyimak video pembelajaran. Memasuki tahap *data processing*, siswa aktif berdiskusi kelompok menyelesaikan LKPD, mereka terlihat saling bertukar informasi dan mencocokkan catatan yang diperoleh dari video untuk diambil penilaian. Tahap *verification* dilakukan melalui presentasi singkat hasil jawaban LKPD antarkelompok, lalu ditutup dengan tahap *generalization* berupa penarikan kesimpulan bersama antara guru dan siswa. Kegiatan akhir ditutup dengan sesi penutup berupa pemberian penguatan materi oleh guru.

Pembelajaran pertemuan kedua diawali dengan kegiatan pendahuluan berupa salam, doa bersama, pengondisian kelas, memeriksa kehadiran, dan apersepsi singkat yang mengaitkan materi minggu lalu dengan tujuan pembelajaran hari ini. Memasuki kegiatan inti dengan sintaks *Discovery Learning*, tahap *stimulation* dimulai saat guru mengarahkan perhatian siswa ke zona kedua diorama sambil menjelaskan tentang patroli tentara Jepang saat proklamasi. Pada tahap *problem statement*, guru melempar pertanyaan mengenai alasan proklamasi harus dilakukan secepatnya. Selanjutnya pada tahap *data collection*, siswa kembali merapat ke meja media untuk mengamati detail visual dan bergantian memindai *QR Code*. Masuk ke tahap *data processing*, siswa aktif berdiskusi kelompok mengisi LKPD. Tahap *verification* berjalan interaktif melalui presentasi singkat hasil LKPD yang ditanggapi oleh kelompok lain, lalu ditutup dengan tahap *generalization* berupa penarikan kesimpulan bersama mengenai materi yang dipelajari hari ini. Kegiatan penutup dialokasikan lebih panjang untuk proses evaluasi. Peneliti membagikan angket respon siswa terhadap media pembelajaran Diorama Audiovisual berbasis *QR Code*. Seluruh lembar angket dan LKPD kemudian dikumpulkan secara tertib saat

waktu habis. Kegiatan diakhiri dengan refleksi singkat bersama lalu kelas ditutup dengan doa bersama.

Evaluation

Tahapan terakhir dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* yaitu tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* oleh peserta didik. Pengambilan data respon ini diikuti oleh 26 siswa dari 35 siswa di kelas tersebut. Pengukuran respon tersebut menggunakan instrumen skala likert dengan rentang 1-5, yang mempresentasikan kategori Tidak Setuju, Kurang Setuju, Cukup Setuju, Setuju, dan Sangat Setuju. Adapun hasil perolehan angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa

Skor Total	Persentase	Kategori
1682	86,26%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, akumulasi hasil penilaian respon peserta didik dari 15 butir pertanyaan adalah 1682 poin dengan persentase hasil validasi sebesar 86,26% sehingga masuk kategori sangat layak.

Pembahasan

Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena melalui mata pelajaran ini siswa dapat mengenali identitas bangsanya serta belajar dari berbagai peristiwa di masa lalu. Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran sejarah di sekolah sering kali berjalan kurang efektif karena kecenderungan guru yang masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah satu arah. Dampak dari penerapan metode tersebut membuat siswa kesulitan untuk memahami materi pelajaran yang utuh, sebab mereka tidak mampu memvisualisasikan peristiwa-peristiwa sejarah tersebut secara nyata di dalam pikiran mereka. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara singkat dengan beberapa siswa kelas XI-5 yang menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur video ataupun gambaran rekonstruksi peristiwa secara nyata, akibat sulitnya memvisualisasikan peristiwa-peristiwa sejarah tersebut. Oleh karena itu, dengan media pembelajaran yang menarik serta bisa memvisualisasikan materi sangat dibutuhkan untuk mengatasi persoalan tersebut. Hal ini didasarkan pada pendapat Sudjana & Rivai (2005) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah kesatuan perangkat materi keilmuan yang mencakup berbagai fakta serta prinsip pengetahuan berdasarkan kurikulum untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran sekaligus menempati posisi sebagai alat bantu dalam komponen metodologi yang menjadi bagian dari lingkungan belajar di bawah kendali guru. Melalui media ini, materi sejarah yang awalnya abstrak berhasil dikemas menjadi konkret sehingga materi pelajaran menjadi jauh lebih mudah ditangkap oleh siswa. Hal ini dibuktikan melalui data angket respon siswa pada aspek kemanfaatan, di mana indikator kejelasan penyampaian informasi sejarah pada media mendapatkan penilaian sangat layak dengan persentase sebesar 87%. Perolehan kategori ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan

telah berhasil menjalankan fungsinya sebagai alat bantu yang menyampaikan informasi sejarah secara akurat dan jelas kepada siswa.

Kebutuhan inilah yang mendasari penggunaan media diorama di dalam kelas, agar siswa tidak hanya sekedar membayangkan rentetan peristiwa sejarah di dalam pikiran, melainkan dapat melihat bentuk visualnya secara langsung. Menurut Smaldino et al. (2019), Diorama merupakan pajangan statis yang bertujuan untuk menampilkan pemandangan realistis melalui perpaduan latar belakang tiga dimensi berupa lanskap dan model objek seperti bangunan, manusia, hewan, serta perlengkapan dengan latar belakang datar berupa foto, gambar, maupun lukisan yang ditempatkan dalam sebuah kotak dengan pengaturan sudut dan pencahayaan, serta dirancang untuk menggambarkan kejadian masa lalu, masa kini, maupun masa depan dalam berbagai skala ukuran. Melalui media dengan bentuk tiga dimensi ini, terbukti membantu proses visualisasi yang sangat baik pada siswa kelas XI-5 SMAS Khadijah Surabaya, yang ditunjukkan oleh hasil angket respon siswa pada aspek kemanfaatan, di mana indikator media membantu siswa membayangkan peristiwa sejarah mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase sebesar 88%.

Meskipun demikian, penggunaan diorama fisik saja sebenarnya belum cukup untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran. Media fisik tersebut tetap membutuhkan dukungan dari media lain yang terintegrasi dengan teknologi, seperti media audiovisual yang mampu menambahkan detail informasi mengenai materi pelajaran. Oleh karena itu, media diorama fisik ini kemudian dilengkapi dengan media audiovisual yang diintegrasikan dengan pemanfaatan *QR code* agar dapat terhubung langsung dengan teknologi digital. Melalui pemanfaatan audiovisual tersebut, kegiatan belajar menjadi lebih berpusat pada siswa sehingga tidak lagi bergantung penuh pada penjelasan guru. Siswa bisa langsung bergerak mandiri mencari tahu materi sejarah melalui perangkat digital masing-masing untuk membuka konten audiovisual. Penggunaan media audiovisual ini dinilai efektif karena media audiovisual merupakan media pembelajaran yang memiliki unsur suara dan unsur gambar serta memiliki kemampuan yang lebih baik dibandingkan dengan media yang hanya menggunakan satu indera saja (Hamdani, 2011). Proses transisi dari media fisik diorama ke konten audiovisual dapat terlaksana dengan baik oleh siswa tanpa adanya kendala teknis di lapangan. Hal ini diperkuat dengan hasil angket respon siswa pada indikator kejelasan informasi pada media audiovisual mendapatkan persentase 86% dengan kategori sangat layak. Perolehan persentase ini membuktikan bahwa penggabungan teknologi QR dalam media diorama tidak hanya menarik secara visual, melainkan juga praktis dan memberikan kebebasan bagi siswa untuk memahami materi secara mandiri.

SIMPULAN

Proses pengembangan media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* ini dilaksanakan dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan utama, yaitu *analysis*, *design*, *implementation*, dan *evaluation*. Tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian ahli secara akumulatif dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di sekolah. Validasi oleh ahli materi memperoleh hasil persentase akhir sebesar 93,33% yang termasuk ke dalam kategori sangat layak. Sementara itu, validasi oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 75% dengan capaian kategori layak. Melalui rangkaian

proses pembelajaran sejarah menggunakan media ini, angket respon yang diisi oleh siswa kelas XI-5 SMAS Khadijah Surabaya berhasil memperoleh rata rata sebesar 86,26% yang masuk ke dalam kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Diorama Audiovisual Berbasis *QR Code* dinilai sangat layak digunakan sebagai alternatif sumber belajar sejarah yang mampu membantu peserta didik dalam merekonstruksi peristiwa sejarah.

SARAN

Peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media diorama sejenis disarankan untuk memperbesar ukuran fisik agar jangkauan visualnya lebih luas, menambahkan kualitas pencahayaan di dalam kotak diorama serta menggunakan warna material yang lebih kontras agar replika dan figur terlihat lebih jelas, mengemas konten audiovisual di dalam *QR code* ke dalam bentuk video animasi ,serta menyediakan opsi cadangan materi secara luring (*offline*) untuk mengantisipasi kendala koneksi internet di sekolah.

REFERENSI

- Ariyanti, N., & Anggerawati, N. L. (2024). Analisis Problematika Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Madrasah Aliyah. *Al-Jadwa: Jurnal Studi Islam*, 4(1), 67-77. <https://doi.org/10.38073/aljadwa.v4i1.1855>
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Humaniora*, 2(2), 105-120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV Pustaka Setia.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.886>
- Kusuma, A. T. A., Wenda, D. D. N., & Permana, E. P. (2024). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri 1 Purwoasri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 347-356.
- Salsabilla, N. N., Suroyo, & Fikri, A. (2025). Pengembangan Media Diorama Audiovisual untuk Meningkatkan Minat Belajar Kelas X pada Materi Masuknya Kerajaan Hindu Budha ke Nusantara di SMA Negeri 5 Pekanbaru. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(2), 1404-1415. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i2.7061>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar* (Edisi ke-9, diterjemahkan oleh Arif Rahman). Prenadamedia Group.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Suhana, A., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(12), 5289-5295. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1202>
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268.

- Syahida, F., Safitri, R., Rahayu, I., Kahfid, M., Hesa, A., Anggraeni, R., & Shavab, O. A. K. (2025). Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Sejarah pada Siswa Kelas XI TKJ 4 SMK Muhammadiyah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 8(1), 24-36.
- Zaenab, S., Farhan, M., Olipia, O., Akbar, M., Ilham S., M., Resa, A., & Umar. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama pada Materi Mengenal Bumi di Sekolah Dasar. *Celebes Journal of Elementary Education*, 3(1), 56-72.
<https://doi.org/10.31605/cjee.v3i1.5194>