

WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

INOVASI VISUAL PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA ANALISIS KEBUTUHAN DIORAMA 'JOURNEY MAP' PADA MATERI KATA DEPAN KELAS III

Mohammad Naufal Fawwazi¹⁾, Ni Luh Sakinah Nuraini²⁾, Puji Fitrianingsih³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i2.27845](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i2.27845)

^{1,2,3} Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang

Abstrak

Mata pelajaran Bahasa Indonesia pada ranah pendidikan dasar mewajibkan ketersediaan media konkret yang adaptif, Sehingga abstraksi konsep linguistik dapat dikonversi menjadi lebih aplikatif dan mudah dipahami oleh kognisi murid. Namun, pembelajaran materi kata depan masih didominasi oleh kegiatan menulis menggunakan buku paket sehingga keterlibatan murid dalam proses pembelajaran belum optimal. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan pengembangan media Diorama Journey Map pada materi kata depan di kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode needs assessment. Subjek penelitian meliputi satu guru dan 12 murid kelas III SD Negeri Bunulrejo 02 Kota Malang yang dipilih secara purposif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan angket analisis kebutuhan, kemudian dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa murid memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan visualisasi konkret, melibatkan aktivitas interaktif, mengintegrasikan unsur permainan, serta menghadirkan pengalaman belajar berbasis petualangan. Temuan tersebut menjadi dasar bahwa Diorama Journey Map memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran tiga dimensi yang dapat mendukung pembelajaran penggunaan kata depan secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, diorama *Journey Map*, pembelajaran Bahasa Indonesia, kata depan

Abstract

At the elementary education level, Indonesian language instruction requires concrete and developmentally appropriate learning media to facilitate students' understanding of abstract linguistic concepts. Nevertheless, the teaching of prepositions continues to rely primarily on textbook based writing activities, which limits students' active participation in the learning process. This study aimed to analyze the need for developing a Journey Map Diorama for teaching prepositions in third-grade Indonesian language learning. A descriptive qualitative approach with a needs assessment method was employed. The participants consisted of one third-grade teacher and 12 third grade students at SD Negeri Bunulrejo 02 Malang, selected through purposive sampling. Data were collected through classroom observations, semi-structured interviews, and a needs analysis questionnaire, and then analyzed using the Miles and Huberman model, including data reduction, data display, and conclusion drawing. The findings indicate that students require learning media capable of providing concrete visualization, interactive learning activities, game-based elements, and adventure-oriented experiences. These findings suggest that the Journey Map Diorama has strong potential to be developed as a three-dimensional learning medium that supports more concrete, engaging, and contextual learning of prepositions.

Keywords: *needs analysis, diorama Journey Map, Indonesian language learning, foreword*

History Article

Received 16 Juni 2026

Approved 28 Juni 2026

Published 11 Agustus 2026

How to Cite

Fawwazi, M. N., Nuraini, N. L. S., Fitrianingsih, P. (2026). Inovasi Visual Pembelajaran Bahasa Indonesia Analisis Kebutuhan Diorama 'Journey Map' pada Materi Kata Depan Kelas III. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(2), 704-717



Corresponding Author:

Jl. Cakrawala No.5, Sumbersari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Indonesia.

E-mail: ¹ mohammad.naufal.2531137@students.um.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan yang cukup vital dalam mendukung perkembangan kemampuan literasi murid, utamanya pada aspek keterampilan menulis kalimat secara tepat dan bermakna. Dalam kurikulum merdeka fase B murid kelas III tidak hanya diarahkan untuk sekedar mampu menyusun kalimat sederhana (Suprpti, 2025). Namun, murid dituntut untuk memahami penggunaan unsur kebahasaan dengan tepat. Salah satunya adalah materi penggunaan kata depan. Materi penggunaan kata depan yang tepat membantu murid menjelaskan hubungan tempat, arah, maupun posisi suatu objek secara jelas supaya amanat dalam kalimat menjadi lebih mudah tersampaikan dan dipahami (Irsan & Akhir, 2021; Nurhuda et al., 2025).

Realitanya, pembelajaran materi kata depan di sekolah dasar masih menemui beberapa hambatan. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Bunulrejo 02 Kota Malang, murid menunjukkan minat yang cukup baik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, murid masih mengalami kesulitan ketika diminta menyusun kalimat secara mandiri. Sebagian besar murid merasa cepat bosan dan lelah ketika kegiatan pembelajaran hanya berfokus pada aktivitas menulis di buku tanpa disertai media pendukung yang menarik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa murid membutuhkan pembelajaran yang lebih konkret dan variatif supaya lebih mudah memahami penggunaan kata depan. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang sesuai menyebabkan murid mengalami kesulitan untuk memperoleh gambaran nyata mengenai konsep posisi dan arah dalam kalimat. Sehingga, murid menjadi kurang fokus saat belajar, sering menunda pekerjaan, serta lebih mudah teralihkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat membantu murid memahami konsep penggunaan kata depan secara konkret. Kebutuhan ini sesuai dengan karakteristik murid kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget (Wardani, 2022). Sejalan dengan itu sesuai pendapat Micallef & Newton, (2024) berpendapat bahwa dalam fase ini, murid cenderung lebih cepat menginternalisasi materi lewat keterlibatan secara nyata, visualisasi, serta penggunaan representasi fisik jika dikomparasikan dengan penjelasan abstrak. Dengan demikian,

penggunaan perangkat dengan representasi visual dalam proses belajar mengajar tergolong sebagai suatu alternatif untuk membantu murid memahami materi secara lebih bermakna.

Salah satu sarana instruksional yang potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran yaitu penggunaan diorama "*Journey Map*". Media ini dirancang dalam bentuk visual tiga dimensi yang menampilkan miniatur lingkungan sehingga murid dapat mengamati secara langsung posisi dan arah suatu objek. Penggunaan konsep "*Journey Map*" dalam diorama memungkinkan murid mengikuti alur kegiatan tertentu selama proses pembelajaran sehingga kegiatan belajar menjadi lebih terarah dan menarik (de la Rosa et al., 2025; Mushfi El Iq Bali & Zahroh, 2023). Kehadiran media visual berbasis pengalaman konkret diharapkan dapat membantu murid memahami penggunaan kata depan sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka pada saat implementasi kegiatan belajar mengajar (Ellyas Asmara et al., 2023; Janah et al., 2022).

Penggunaan media diorama dalam pembelajaran sekolah dasar telah banyak diteliti sebelumnya. Penelitian dari Nadila et al., (2024) menunjukkan bahwa media diorama pada materi siklus air memperoleh validitas sebesar 88% dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian lain dari Karimah et al., (2023) menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis murid dengan nilai N-Gain sebesar 0,73. Sejalan dengan itu, penelitian dari Krisyuliani et al., (2021) juga menyatakan bahwa media diorama memperoleh kategori sangat baik berdasarkan hasil validitas ahli dengan presentase sebesar 85%. Mengacu pada beberapa temuan dari riset tersebut memaparkan bahwa diorama memiliki potensi yang positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran konkret di jenjang sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian mengenai penggunaan media diorama masih banyak difokuskan pada mata pelajaran sains dan murid kelas tinggi sekolah dasar. Penelitian yang membahas penggunaan diorama dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi kata depan kelas III masih terbatas. Selain itu, penggunaan konsep "*Journey Map*" dalam media diorama juga belum banyak dikembangkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penelitian ini terfokus pada analisis kebutuhan pengalaman media diorama "*Journey Map*" materi kata depan kelas III sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan fokus pada analisis kebutuhan (*need assessment*) sebagai langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran. Pendekatan tersebut dipilih untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas III sekolah dasar, hambatan yang dialami murid dalam memahami materi kata depan, serta kebutuhan guru dan murid terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bunulrejo 02 Kota Malang dengan melibatkan satu guru kelas III dan 12 murid kelas III sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek dilakukan secara purposif karena terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi penggunaan kata depan.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara semi terstruktur, dan angket analisis kebutuhan. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, aktivitas murid selama kegiatan belajar mengajar, serta penggunaan media yang diterapkan guru dalam pembelajaran materi kata depan. Wawancara semi terstruktur ditujukan kepada guru kelas III untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi dalam penyampaian materi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih sesuai dengan karakteristik murid.

Angket analisis kebutuhan diberikan kepada murid kelas III menggunakan skala Guttman. Penggunaan skala tersebut bertujuan untuk memperoleh jawaban yang tegas terkait kebutuhan murid terhadap media pembelajaran visual pada materi kata depan. Instrumen kuisioner diaplikasikan untuk menghimpun informasi mengenai minat murid terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, kesulitan murid dalam memahami materi kata depan, penggunaan media pembelajaran di kelas, maupun tuntutan kebutuhan murid terhadap sarana instruksional yang konkret serta menarik. Selain penyebaran angket, wawancara semi terstruktur dilakukan kepada guru kelas III guna menghimpun data empiris secara komprehensif terkait pelaksanaan pembelajaran, kendala yang menjadi problematika bagi guru ketika mengajarkan materi kata depan, penggunaan media pembelajaran serta kebutuhan guru terhadap media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data angket analisis kebutuhan terlebih dahulu ditelaah melalui proses *expert judgment* untuk memastikan kesesuaian isi instrumen dengan tujuan penelitian. Penelaahan dilakukan oleh seorang dosen dan seorang guru kelas III sekolah dasar yang memiliki pengalaman dalam bidang pendidikan dasar. Aspek yang dijadikan fokus penilaian meliputi kesesuaian butir pertanyaan dengan indikator penelitian, kejelasan redaksi, ketepatan penggunaan bahasa, serta kesesuaian tingkat pemahaman instrumen dengan karakteristik murid kelas III sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelaahan tersebut, beberapa butir pertanyaan direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator. Setelah dilakukan perbaikan, instrumen digunakan sebagai pedoman dalam memperoleh data mengenai kebutuhan murid terhadap pengembangan media pembelajaran.

Angket analisis kebutuhan disusun berdasarkan beberapa indikator yang disesuaikan dengan tujuan penelitian untuk mengetahui kebutuhan murid terhadap media pembelajaran visual pada materi kata depan. Indikator yang digunakan meliputi minat murid terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman awal mengenai materi kata depan, ketertarikan terhadap pembelajaran interaktif, tingkat kejenuhan terhadap pembelajaran konvensional, pengalaman penggunaan media visual, serta kebutuhan murid terhadap media diorama “*journey map*”. Adapun kisi-kisi angket analisis kebutuhan murid disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan

Indikator	Aspek yang diukur	Nomor Pertanyaan
Minat terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia	Ketertarikan murid mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia	1
Pemahaman awal materi kata depan	Pemahaman murid mengenai penggunaan kata depan dalam kalimat	2
Ketertarikan terhadap pembelajaran menarik	Ketertarikan murid terhadap pembelajaran yang menyenangkan	3
Kemandirian belajar	Preferensi murid dalam mengerjakan tugas secara mandiri	4
Kejenuhan pembelajaran konvensional	Tingkat kebosanan murid terhadap pembelajaran berbasis menulis	5
Ketertarikan terhadap permainan/tantangan	Respons murid terhadap pembelajaran berbasis permainan	6
Ketertarikan terhadap benda konkret	Minat murid belajar menggunakan miniatur atau benda konkret	7
Ketertarikan terhadap konsep petualangan	Kemudahan belajar menggunakan peta petualangan	8
Pengalaman penggunaan media	Pengalaman murid menggunakan media diorama sebelumnya	9
Kebutuhan media inovatif	Keinginan murid belajar menggunakan media berbasis petualangan	10

Data yang diperoleh melalui angket analisis kebutuhan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung frekuensi dan presentasi jawaban responden pada setiap indikator. Perhitungan presentase dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kecenderungan jawaban murid terhadap aspek-aspek yang dikaji dalam penelitian. Presentase dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase jawaban responden

f = Jumlah responden yang memilih suatu alternatif jawaban

N = Jumlah keseluruhan responden

Hasil perhitungan presentasi digunakan untuk menggambarkan kecenderungan jawaban responden pada setiap indikator analisis kebutuhan. Presentase yang lebih besar menunjukkan bahwa semakin banyak murid memberikan jawaban yang sama terhadap suatu pernyataan. Dengan demikian dapat menggambarkan kecenderungan kebutuhan yang dialami oleh responden. Sebaliknya, presentase yang lebih rendah menunjukkan bahwa jawaban tersebut belum menjadi kecenderungan dominan. Interpretasi hasil angket selanjutnya dipadukan

dengan temuan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara sehingga menghasilkan deskripsi yang lebih komprehensif mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan hingga memperoleh data yang dianggap memadai. Proses analisis mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi tiga tahapan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (Miles & Huberman, 2014). Data hasil observasi digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia, aktivitas murid selama proses pembelajaran, serta pemanfaatan media pembelajaran di kelas. Temuan yang diperoleh melalui observasi selanjutnya dicermati kembali melalui wawancara dengan guru kelas III untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan terhadap media pembelajaran. Selanjutnya, hasil wawancara dibandingkan dengan data angket yang diisi oleh murid untuk mengetahui kesesuaian antara informasi yang disampaikan guru dengan pengalaman belajar dan kebutuhan yang dirasakan murid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan kepada 12 murid kelas III SDN Negeri Bunulrejo 02 Kota Malang, diperoleh informasi terkait kondisi pembelajaran Bahasa Indonesia serta kebutuhan murid terhadap media pembelajaran visual pada materi kata depan. Temuan analisis kebutuhan murid disajikan dalam tabel 2:

Tabel 2. Analisis Kebutuhan Murid

No	Pernyataan	Ya	Presentase Ya	Tidak	Presentase Tidak
1.	Murid menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia	12	100%	0	0%
2.	Murid memahami cara membuat kalimat dengan subjek, predikat, dan kata depan	11	91,7%	1	8,3%
3.	Murid senang belajar menggunakan materi yang menarik	10	83,3%	2	16,7%
4.	Murid lebih menyukai mengerjakan tugas secara mandiri	9	75%	3	25%
5.	Murid cepat merasa bosan apabila pembelajaran hanya berfokus pada kegiatan menulis di buku	8	66,7%	4	33,3%
6.	Murid menjadi lebih semangat belajar apabila terdapat permainan atau tantangan dalam pembelajaran	12	100%	0	0%

No	Pernyataan	Ya	Presentase Ya	Tidak	Presentase Tidak
7.	Murid senang belajar menggunakan benda konkret atau miniatur	9	75%	3	25%
8.	Murid lebih mudah menulis apabila terdapat peta petualangan yang membimbing pembelajaran	7	58,3%	5	41,7%
9.	Murid belum pernah menggunakan media “Diorama <i>Journey Map</i> ” dalam pembelajaran	10	83,3%	2	16,7%
10.	Murid ingin belajar sambil berpetualang agar pembelajaran lebih menyenangkan	10	83,3%	2	16,7%

Berdasarkan hasil observasi, wawancara serta data dari tabel 2 tersebut diperoleh sejumlah informasi mengenai kebutuhan murid terhadap media pembelajaran pada materi penggunaan kata depan. Hasil analisis menunjukkan bahwa murid membutuhkan aktivitas belajar mengajar dengan variatif, partisipatif, serta relevan dengan profil perkembangan murid pada ranah pendidikan dasar. Temuan tersebut dikelompokkan ke dalam beberapa indikator, meliputi minat murid terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman awal mengenai materi kata depan, ketertarikan terhadap pembelajaran interaktif, tingkat kejenuhan terhadap pembelajaran konvensional, serta kebutuhan murid terhadap media pembelajaran berbasis petualangan dan penggunaan benda konkret. Adapun pembahasan pada setiap indikator diuraikan sebagai berikut:

Minat Murid terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh murid menyatakan menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini menunjukkan bahwa murid telah memiliki ketertarikan awal terhadap mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil observasi, murid tampak mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias pada awal proses belajar. Namun, perhatian murid mulai berkurang ketika pembelajaran didominasi oleh kegiatan membaca dan menulis tanpa disertai aktivitas yang melibatkan partisipasi secara langsung. Hasil tersebut diperkuat oleh wawancara dengan guru kelas III yang mengungkapkan bahwa murid cenderung lebih aktif dan mudah mengikuti pembelajaran apabila guru menggunakan media atau memberikan kegiatan belajar yang bervariasi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa permasalahan dalam pembelajaran bukan terletak pada rendahnya minat murid terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia, melainkan pada perlunya penyajian pembelajaran yang lebih mampu mempertahankan perhatian dan keterlibatan murid. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan perlu dirancang tidak hanya untuk membantu murid memahami materi penggunaan kata depan, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif,

konkret, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Temuan tersebut sejalan dengan pendapat dari Arozatulo Bawamenewi & Riana Riana, (2024) menuliskan bahwa iklim pembelajaran yang menyenangkan berkontribusi dalam memacu motivasi dan keterlibatan murid dalam kegiatan belajar di kelas.

Pemahaman Awal Murid terhadap Penggunaan Kata Depan

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian murid masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan kata depan. Terlihat ketika murid mulai diminta untuk menyusun kalimat sesuai dengan konteks yang diberikan. Berdasarkan hasil observasi, kesulitan tersebut muncul karena pembelajaran masih didominasi oleh penjelasan secara verbal dan latihan pada buku tanpa didukung media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan posisi suatu objek. Akibatnya, murid harus membayangkan sendiri letak suatu objek yang akan dituliskan menjadi kalimat sehingga beberapa diantaranya belum mampu menggunakan kata depan secara tepat dalam penyusunan kalimat. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas III yang menyatakan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu kendala dalam menjelaskan konsep penggunaan kata depan secara lebih konkret. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar murid lebih menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media konkeret karena dianggap lebih mudah membantu murid memahami materi. Temuan ini menunjukkan bahwa murid memerlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan representasi visual dan konkret mengenai hubungan posisi antarbenda sehingga konsep penggunaan kata depan dapat dipahami melalui pengalaman belajar yang lebih kontekstual. Berdasarkan kebutuhan tersebut media Diorama *Journey Map* dirancang untuk membantu murid memahami penggunaan kata depan melalui aktivitas belajar yang melibatkan pengamatan dan interaksi secara langsung.

Ketertarikan terhadap Pembelajaran Interaktif dan Menarik

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang melibatkan aktivitas interaktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan buku teks. Berdasarkan hasil observasi, murid lebih tampak aktif ketika diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan konsentrasi murid cenderung menurun apabila pembelajaran dilakukan secara monoton. Temuan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas III yang mengungkapkan bahwa variasi aktivitas belajar diperlukan supaya murid tetap fokus dan berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil angket juga menunjukkan bahwa murid lebih menyukai pembelajaran yang dipadukan dengan unsur permainan dan aktivitas yang memberikan pengalaman belajar secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi saja tetapi juga perlu dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif murid melalui kegiatan belajar yang menarik dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Yonanda et al., (2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif berkontribusi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan minat murid selama proses pembelajaran.

Tingkat Kejenuhan terhadap Implementasi Pengajaran dengan Pendekatan Menulis

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian murid mulai merasakan kejenuhan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak dilakukan melalui kegiatan menulis. Selama proses pembelajaran murid terlihat kurang fokus dan cenderung pasif ketika kegiatan pembelajaran didominasi oleh latihan menulis tanpa disertai penggunaan media atau aktivitas yang melibatkan partisipasi secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung secara monoton belum mampu mempertahankan perhatian murid dalam mengikuti proses belajar. Hasil wawancara dengan guru kelas III juga menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku dan latihan tertulis karena keterbatasan media pembelajaran yang tersedia. Disisi lain, hasil angket memperlihatkan bahwa murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang melibatkan unsur permainan, penggunaan media konkret, serta aktivitas yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kejenuhan yang dialami murid lebih dipengaruhi oleh kurangnya variasi dalam proses pembelajaran daripada materi yang dipelajari. Sejalan dengan itu, penelitian dari (Almira et al., 2023; Susanti et al., 2024) menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton belum mampu mempertahankan perhatian murid dalam jangka waktu yang lama. Oleh karena itu, media Diorama *Journey Map* perlu dirancang dengan memadukan aktivitas eksploratif dan penggunaan objek konkret supaya murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar.

Ketertarikan terhadap Permainan dan Tantangan Belajar

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar murid lebih menyukai pembelajaran yang memuat unsur permainan dan tantangan. Guru kelas III menjelaskan bahwa penyajian pembelajaran yang bervariasi diperlukan untuk menjaga motivasi belajar murid serta mengurangi kejenuhan selama proses pembelajaran berlangsung. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil observasi dimana murid terlibat lebih antusias ketika mengikuti kegiatan yang memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dibandingkan kegiatan yang hanya berfokus pada penyelesaian latihan tertulis. Keterlibatan murid selama proses pembelajaran yang meningkat ketika mereka diberikan aktivitas yang menuntut eksplorasi dan pemecahan masalah sederhana. Temuan tersebut didukung oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa murid lebih tertarik pada kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk permainan dan memberikan tantangan secara bertahap. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur permainan tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga dapat menjadi strategi untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam memahami materi pembelajaran (Nadeem et al., 2023). Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Ratinho & Martins, (2023) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, serta pengalaman belajar murid. Berdasarkan hasil analisis tersebut, media Diorama *Journey Map* dirancang dengan mengintegrasikan aktivitas bermain yang disusun secara bertahap sehingga murid dapat belajar melalui proses eksplorasi, menyelesaikan tantangan, dan memahami penggunaan kata depan dalam situasi yang kontekstual.

Ketertarikan terhadap Penggunaan Benda Konkret

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan benda konkret sebagai media belajar. Selama proses observasi diketahui murid mudah memahami materi ketika pembelajaran disertai dengan contoh yang dapat diamati secara langsung. Sebaliknya, pada saat pembelajaran hanya berupa penjelasan lisan saja beberapa murid mengalami kesulitan ketika disuruh untuk menyusun kalimat menggunakan kata depan karena kurangnya referensi konkret yang ada di sekitar mereka. Sejalan dengan itu guru kelas III juga menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menjadi salah satu hambatan dalam menjelaskan konsep penggunaan kata depan yang bersifat abstrak. Disisi lain, hasil angket memperlihatkan bahwa murid lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan media konkret karena membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Didukung oleh temuan dari (Agustyaningrum & Pradanti, 2022; Cerovac & Keane, 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media konkret mampu membantu murid menghubungkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata sehingga proses memahami materi menjadi lebih bermakna. Selain itu, menurut Wardani, (2022) murid pada fase ini lebih optimal dalam mencerna konstruksi pengetahuan melalui penggunaan benda konkret dan representasi visual langsung. Berdasarkan hasil tersebut, media Diorama *Journey Map* dirancang dengan memanfaatkan miniatur dan objek tiga dimensi yang memungkinkan murid mengamati, memanipulasi, dan memahami penggunaan kata depan melalui situasi yang lebih kontekstual.

Kemudahan Belajar Menggunakan Peta Petualangan

Data hasil penelitian menunjukan bahwa sebagian besar murid memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran yang dikemas dalam bentuk peta petualangan. Pendapat dari guru kelas III yang menyatakan bahwa murid lebih mudah terlibat dalam pembelajaran apabila kegiatan belajar disajikan secara bervariasi dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengeksplorasi materi secara langsung. Hal tersebut juga diperkuat oleh observasi dimana murid terlihat lebih antusias ketika mengikuti kegiatan pembelajaran yang disusun secara bertahap dan memiliki tujuan yang jelas pada setiap tahapannya. Penyajian aktivitas secara berurutan membantu murid memahami alur pembelajaran sekaligus mempertahankan perhatian mereka selama proses belajar berlangsung. Sejalan dengan hasil observasi dan wawancara, angket pada tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden lebih menyukai pembelajaran menggunakan media berbentuk peta petualangan karena dianggap lebih menarik dan memudahkan mereka mengikuti setiap tahapan pembelajaran. Selaras dengan itu, penelitian (Saadah & Apriliya, 2023; Yulianti et al., 2025) menjelaskan bahwa pembelajaran yang disusun dalam tahapan kegiatan yang sistematis dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan murid, serta membantu mereka memahami materi secara lebih efektif. Berdasarkan kebutuhan tersebut media Diorama *Journey Map* dirancang dalam bentuk jalur petualangan yang menyerupai denah. Setiap tahapan memungkinkan murid mengamati miniatur, menentukan penggunaan kata depan sesuai dengan posisi objek, dapat memindah objek yang ada pada diorama, serta menyusun kalimat berdasarkan situasi yang diamati sehingga pembelajaran berlangsung secara lebih konkret dan bermakna.

Pengalaman Penggunaan Penggunaan Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil angket, sebagian besar murid menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks. Hasil observasi memperlihatkan bahwa murid lebih mudah mengikuti penjelasan guru ketika materi disampaikan menggunakan media yang dapat diamati secara langsung. Sebaliknya, pada pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan lisan dan latihan tertulis, beberapa murid masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak terutama pada materi penggunaan kata depan yang berkaitan dengan hubungan posisi suatu objek. Kondisi tersebut juga diungkapkan oleh guru kelas III dalam kegiatan wawancara. Guru menjelaskan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan penyampaian materi belum dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret kepada murid. Hasil ini sejalan dengan (Aliyu et al., 2022; Rieke Alyusfitri et al., 2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan murid sekaligus membantu mereka memahami konsep melalui pengalaman belajar yang lebih nyata. Berdasarkan kebutuhan tersebut, media Diorama *Journey Map* dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penggunaan miniatur tiga dimensi dan aktivitas yang memungkinkan murid mengamati, memindahkan, serta menentukan posisi objek secara langsung sehingga konsep penggunaan kata depan dapat dipahami dengan lebih mudah.

Kebutuhan Murid terhadap Media Pembelajaran Berbasis Petualangan

Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar murid lebih tertarik mengikuti pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aktivitas petualangan. Temuan tersebut selaras dengan hasil observasi yang memperlihatkan bahwa murid lebih antusias ketika kegiatan belajar dilaksanakan secara bertahap dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran. Murid tampak lebih mudah mempertahankan perhatian apabila setiap aktivitas memiliki tujuan yang jelas serta memberikan tantangan yang harus diselesaikan secara berurutan. Hal yang sama juga disampaikan oleh guru kelas III dalam wawancara, yaitu bahwa pembelajaran yang disajikan secara bervariasi dan melibatkan aktivitas belajar mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi murid dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada buku teks. Hasil tersebut didukung dengan penelitian (Blankenberg et al., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis petualangan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan keterlibatan murid, dan mendorong partisipasi aktif selama proses pembelajaran.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis kebutuhan, media Diorama *Journey Map* dirancang dengan mengintegrasikan unsur petualangan ke dalam alur pembelajaran yang disusun secara bertahap. Media ini memuat jalur perjalanan yang terdiri atas beberapa pos pembelajaran di mana setiap pos menyajikan aktivitas yang berbeda sesuai dengan tujuan pembelajaran. Murid diarahkan untuk mengamati miniatur dan objek tiga dimensi untuk menentukan penggunaan kata depan berdasarkan posisi objek yang diamati kemudian menyusun kalimat sesuai dengan konteks yang tersedia pada setiap tahapan. Setiap aktivitas dirancang secara berurutan mulai dari mengenali posisi benda, mengidentifikasi penggunaan

kata depan yang tepat, hingga menerapkan konsep tersebut dalam penyusunan kalimat sederhana. Selain itu, media dilengkapi dengan unsur permainan berupa tantangan pada setiap pos sehingga murid terdorong untuk menyelesaikan seluruh tahapan pembelajaran secara aktif. Rancangan tersebut diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual sehingga membantu murid memahami penggunaan kata depan dengan lebih mudah.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media Diorama *Journey Map* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi penggunaan kata depan di kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa murid masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan kata depan, terutama ketika menentukan hubungan posisi suatu objek dan menyusun kalimat sesuai konteks. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih didominasi penjelasan secara verbal dan latihan tertulis, sehingga murid belum memperoleh pengalaman belajar yang mampu memvisualisasikan konsep penggunaan kata depan secara konkret. Sementara itu, hasil observasi, wawancara, dan angket menunjukkan bahwa murid lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan media konkret, aktivitas interaktif, unsur permainan, serta kegiatan belajar yang dikemas dalam bentuk petualangan.

Analisis kebutuhan yang dilakukan menghasilkan gambaran awal mengenai karakteristik media yang diperlukan dalam pembelajaran. Media Diorama *Journey Map* dirancang sebagai media tiga dimensi yang memanfaatkan miniatur sebagai representasi objek, dilengkapi jalur petualangan yang terdiri atas beberapa tahapan pembelajaran, memuat aktivitas mengamati posisi benda, menentukan penggunaan kata depan, dan menyusun kalimat berdasarkan situasi yang disajikan. Rancangan tersebut disusun sesuai dengan kebutuhan belajar murid sehingga diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan media Diorama *Journey Map* pada tahap penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustyaningrum, N., & Pradanti, P. (2022). Teori Perkembangan Piaget Dan Vygotsky: Bagaimana Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? In *Agustyaningrum* (Vol. 5).
- Aliyu, J., Osman, S., Kumar, J. A., Abdul Talib, C., & Jambari, H. (2022). Students' Engagement through Technology and Cooperative Learning: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning and Development*, 12(3), 23. <https://doi.org/10.5296/ijld.v12i3.20051>
- Almira, A., Rachmawati, A., Jelita, I. N., Nurlaili, Y., & Kimia, P. (2023). *Evaluasi Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dalam Pembelajaran Kimia : Suatu Tinjauan Sistematis Literatur*.
- Arozatulo Bawamenewi, & Riana Riana. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi terhadap Motivasi Belajar. *Faedah : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 10–99. <https://doi.org/10.59024/faedah.v2i4.1037>

- Blankenberg, C., Gebel-Sauer, B., & Schubert, P. (2021). Using a graph database for the ontology-based information integration of business objects from heterogenous Business Information Systems. *Procedia Computer Science*, 196, 314–323. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.12.019>
- Cerovac, M., & Keane, T. (2025). Early insights into Piaget’s cognitive development model through the lens of the Technologies curriculum. *International Journal of Technology and Design Education*, 35(1), 61–81. <https://doi.org/10.1007/s10798-024-09906-5>
- de la Rosa, M., Schmitz, F. M., Tekian, A., & Guttormsen, S. (2025). Enhancing institutional processes and student experience in higher education through Journey Mapping: A systematic review. In *Review of Education* (Vol. 13, Number 3). John Wiley and Sons Inc. <https://doi.org/10.1002/rev3.70100>
- Ellyas Asmara, Y., Sahari, S., & Nusantara PGRI Kediri, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Irsan, A., & Akhir, M. (2021). Pengaruh Penguasaan Struktur Kalimat Terhadap Kemampuan Menulis Eksposisi Pada Murid Kelas V Sekolah Dasar Inpres Tamabongong. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 04, 270–275. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda>
- Janah, P., Subhani, A., & Haritani, H. (2022). Pengembangan Media Gambar dengan Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(2), 429–443. <https://doi.org/10.31539/joeai.v5i2.4370>
- Karimah, L. R., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis (Siswa Kelas V UPT SDN Jatitengah 01 Kabupaten Blitar)*.
- Krisyuliani, A., Noor Rahmad, I., Guru Sekolah Dasar, P., & Kusuma Negara, S. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA*.
- Micallef, A., & Newton, P. M. (2024). The Use of Concrete Examples Enhances the Learning of Abstract Concepts: A Replication Study. *Teaching of Psychology*, 51(1), 22–29. <https://doi.org/10.1177/00986283211058069>
- Miles, M. B., & Huberman, M. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. 3.
- Mushfi El Iq Bali, M., & Zahroh, S. F. (2023). *Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa*. 4, 2943–2952. <http://jurnaledukasia.org>

- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9). <https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Nadila, N., Destini, R., Barus, U., & Siregar, J. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar*. <https://inovasipendidikankreatif.com>
- Nurhuda, A., Malay, N. M., Nitbani, S. H., Djokaho, M. P. E., & Leda, A. J. M. (2025). Kesalahan diksi dan struktur kalimat dalam warta jemaat GMT Kota Kupang: Tinjauan dari perspektif keterbacaan dan pemahaman. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2), 449–458. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i2.1161>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. In *Heliyon* (Vol. 9, Number 8). Elsevier Ltd. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Rieke Alyusfitri, Nurhizrah Gistituati, & Yerizon. (2024). Needs analysis for the development of interactive multimedia-assisted contextual learning model based on elementary school student characteristics. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(1), 1–11. <https://doi.org/10.33578/jpfkip-v13i1.p1-11>
- Saadah, E., & Apriliya, S. (2023). *Implementasi GLS melalui Program Petualangan Literasi (PELITA) di Sekolah Dasar*. 7. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6724>
- Suprpti, S. (2025). *Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka*. <https://doi.org/10.55606/sokoguru.v5i3.6617>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). *PEDAGOGIK Jurnal Pendidikan dan Riset Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.
- Wardani, H. K. (2022). PEMIKIRAN TEORI KOGNITIF PIAGET DI SEKOLAH DASAR. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Yonanda, D. A., Islahudin, I., Ramadhani, F. A., Febriyanto, B., Saputra, D. S., Yulianti, Y., & Nurhidayat, E. (2024). Improving Motivation and Learning Outcomes of Elementary School Students with Multimedia-Based Interactive Media. *Profesi Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23917/ppd.11i3.5761>
- Yulianti, N., Halim, A., & Ibrahim. (2025). Students Perception of Culturally Relevant Pedagogy in English Language Learning in East Kalimantan. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(4), 2025. <https://doi.org/https://doi.org/10.36232/interactionjournal.v12i4.3456>