

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V SD

Roudhotul Jannah^{1*}, Yasir Arafat^{2*}, Eni Heldayani^{3*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

²Manajemen Pendidikan Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Geografi FKIP Universitas PGRI Palembang

roudhotuljannah125@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of diorama media on the science learning outcomes of grade five students of SD Negeri 17 Tanjung Batu. The research was carried out in the even semester of 2022/2023. This research uses the Experiment method with the True-Experimental Design technique in the form of a Pretest-Posttest Control Group Design. The sample in this study was class V-A students as a control class totaling 27 students, and class V-B as an experimental class totaling 23 students. The research instrument used is a written test in the form of multiple-choice questions as many as 10 questions on water cycle material. Based on the data from the results of the research that has been carried out, it can be proven from the results of the final test (posttest) in the experimental class treated with diorama media obtained an average score of 78.26 and the control class obtained an average value of 64.44. In addition, through hypothesis testing with the t-test (Independent Sample T-Test) the results obtained that the count value $t_{hitung} > t_{tabel}$ is $3.681 > 2.011$ which means H_a is accepted and H_o is rejected, it can be concluded that there is an influence of the use of diorama media on the science learning outcomes of grade five students of SD Negeri 17 Tanjung Batu.

Keywords: Diorama Media, Science Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode Eksperimen dengan teknik *True-Eksperimental Design* yang berbentuk *Pretest-Posttest Control Group Design*. Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V-A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa, dan kelas V-B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 23 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes tertulis berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 soal materi siklus air. Berdasarkan data hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dibuktikan dari hasil tes akhir (*posttest*) di kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media diorama memperoleh nilai rata-rata 78,26 dan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 64,44. Selain itu melalui pengujian hipotesis dengan uji t (*Independent Sample T-Test*) hasil yang diperoleh bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,681 > 2,011$ yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak, maka dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu.

Kata Kunci: Media Diorama, Hasil Belajar IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek terpenting dalam membangun karakter manusia, dan semua orang sepakat bahwa pendidikan merupakan hal yang paling strategis untuk menentukan arah masa depan suatu bangsa dan negara (Yahya, 2020, p. 73). Pendidikan juga merupakan faktor terpenting dalam kemajuan suatu negara, semua aspek kehidupan tidak lepas dari peran Pendidikan (Mustadi, Fauzani, & Rochmah, 2018, p. 39). Untuk mewujudkan pendidikan yang bermakna membutuhkan guru yang berkarakter yaitu guru yang dapat menjadi fasilitator yang cerdas bagi siswanya, jenis guru ini melibatkan siswanya secara efektif, artistik, dan imajinatif (Mustadi, Fauzani, & Rochmah, 2018, p. 3). Maka dari itu hendaknya ada pemberian media pembelajaran di dalam pengalaman belajar.

Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang, penggunaan media dalam pendidikan tidak diragukan lagi sangat penting. Karena media dapat memadukan antara ucapan, teks, lambang dalam penyebaran informasi dalam kegiatan

belajar. Oleh karena itu, pembelajaran dengan bantuan media lebih baik dari pada pembelajaran konvensional dalam menghasilkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Hasan, et al., 2021, p. 44). Azhar Arsyad (2011:12) menjabarkan mengapa penting menggunakan media antara lain yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, memenuhi harapan paradigma baru, memenuhi tuntutan pasar, dan memperhatikan pendidikan global (Yaumi, 2018, p. 12).

Setiap kegiatan pembelajaran harus memasukkan komponen yang harus menarik perhatian guru. Namun karena berbagai alasan bagian ini sering kali diabaikan dalam praktiknya seperti kurangnya waktu yang tersedia untuk mengatur kegiatan pendidikan, kesulitan dalam menemukan media yang relevan, kurangnya dana, dan lain sebagainya (Gunawan & Ritonga, 2019). Jika setiap guru memiliki pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan dalam hal media pembelajaran, hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi. Karena ada berbagai jenis media yang tersedia sehingga guru dapat memilih salah satu tergantung pada keadaan waktu, uang, dan tujuan pembelajaran

yang optimal. Media pembelajaran akan lebih memudahkan mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana dijelaskan oleh Kemp dan Dayton (2015:21-22) yang memberikan manfaat berdampak positif seperti belajar bisa menjadi sangat menarik, pembelajaran menjadi lebih hemat waktu, meningkatkan kualitas hasil belajar, fleksibilitas waktu dan lokasi, meningkatkan kepositifan siswa, dan dapat mengubah peran guru menjadi lebih baik (Hasan, et al., 2021, p. 45).

Meskipun media pembelajaran memiliki kelebihan yang berdampak positif, tetapi media juga memiliki keterbatasan dalam penggunaannya. Keterbatasan-keterbatasan media pembelajaran menurut Ramli (2012:10) antara lain yaitu, 1) media hendaknya hanya digunakan sebagai teknologi, bukan pengganti guru, 2) media yang menggunakan energi sangat bergantung pada listrik, 3) dalam beberapa kasus ada juga media yang membutuhkan tindakan spasial secara eksplisit, 4) pemanfaatan media pembelajaran sangat menantang dalam berbagai hal, 5) beberapa media pembelajaran membutuhkan banyak waktu dalam persiapan, 6) jika terjadi kerusakan yang tidak terduga, sangat

mengganggu dan tidak dapat digunakan kembali, 7) perhatian ekstra harus diberikan pada media pembelajaran elektronik agar dapat digunakan pada pembelajaran selanjutnya (Hasan, et al., 2021, p. 53). Akibatnya, guru harus lebih berhati-hati dalam memilih media pembelajaran berdasarkan tuntutan dan faktor lingkungan di kelas. Pada dasarnya media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya yaitu media visual berbentuk tiga dimensi sederhana. Salah satu kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Sudjana (Wahyudiati, 2020, p. 82) harus sesuai dengan taraf berpikir anak. Piaget berpendapat bahwa kemampuan berpikir anak pada taraf kelas V SD masih bertahap pada peristiwa-peristiwa konkret yang terlihat oleh anak (Nurlina, Nurfadilah, & Aliem, 2021). Dalam proses pembelajaran materi pelajaran tertentu sangat membutuhkan media tiga dimensi tersebut untuk memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada siswa (Batubara, Sumantri, & Marini, 2023, p. 36). Hal ini sesuai dengan pembelajaran IPA yang menawarkan untuk memahami kejadian, fenomena, dan keragaman

yang terdapat di alam semesta (Ramadhani, 2019, p. 3).

Berdasarkan data laporan hasil belajar siswa semester II tahun 2021/2022 oleh guru wali kelas V-B menyatakan bahwa hasil belajar IPA siswa masih rendah. Sebagian besar dari siswa masih kesulitan pada materi yang memerlukan alur yang rinci serta konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti siklus air di pelajaran IPA. Akibatnya 16 dari 23 siswa masih berada di bawah KKM. Mengenai permasalahan tersebut salah satu faktor yang mengakibatkan hasil belajar IPA siswa berada di bawah nilai KKM yaitu jarangya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru, apabila masalah yang ada dibiarkan terus menerus maka akan menyebabkan hasil belajar siswa rendah dan tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal (Astuti, Mahadewi, & Suarjana, 2021).

Oleh sebab itu media visual tiga dimensi dapat digunakan dalam pembelajaran IPA materi siklus air seperti diorama. Sanjaya (Kisma, Fakhriyah, & Purbasari, 2020) menyatakan media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang

sebenarnya. mengemukakan bahwa media diorama sangat berguna bagi siswa untuk menggambarkan situasi atau kondisi yang terjadi di masa lampau dengan jelas dan kesan yang lebih hidup (Batubara, Sumantri, & Marini, 2023, p. 59). Adapun manfaat media diorama yaitu untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena ia dapat memberikan siswa pengalaman langsung atau semi nyata, memperlihatkan suatu proses, peristiwa, sistem kerja, dan merangsang imajinasi siswa terhadap objek yang diamatinya (Batubara, Sumantri, & Marini, 2023, p. 39). Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media diorama akan memfasilitasi pemahaman siswa yang lebih baik terhadap isi mata pelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 17 Tanjung Batu Jalan Inpres Desa Tanjung Atap Kecamatan Tanjung Batu Kabupaten Ogan Ilir Kota Palembang. Metode yang digunakan Pada penelitian ini metode Eksperimen. Metode eksperimen yang dikembangkan oleh Sugiyono memastikan pengaruh variabel independent atau perlakuan tertentu

terhadap variabel dependent dalam keadaan terkendali (Sugiyono, 2019, p. 126).

Penelitian ini menggunakan teknik True-Eksperimental yang berbentuk Pretest-Posttest Control group Design. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu yang berjumlah 50 orang. teknik sampel yang digunakan yaitu *Non-Probability* dengan menggunakan metode *Total Sampling*. *Total Sampling* adalah metode pengambilan sampel yang mengambil sampel dari seluruh populasi (Sugiyono, 2019, p. 155). Alasan memilih *Total Sampling* dipilih karena menurut Sugiyono penelitian pada populasi di bawah 100 sebaiknya harus dijadikan sampel seluruh populasi. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes dan Dokumentasi. Dan teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *Independent Sample T-Test*. Adapun rumusan hipotesis yang digunakan yaitu:

1. H_a : ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD.
2. H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu guru sudah seharusnya memahami teknik memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran agar ia dapat mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan (Batubara, Sumantri, & Marini, 2023). Selain itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran ditunjukkan oleh dampaknya terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa, serta pengaruhnya terhadap kemampuan guru dalam mengajar dan bagaimana media tersebut membentuk lingkungan belajar (Batubara, 2020).

Salah satu media pembelajaran yaitu media tiga dimensi sederhana seperti diorama. Media diorama digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang bersifat abstrak. Media diorama diharapkan dapat menjadi media yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil

belajar IPA siswa khususnya pada materi siklus air.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu. Kelas eksperimen dilakukan dengan menggunakan media diorama, dan kelas kontrol dilakukan dengan cara konvensional. Hasil data pretest kelas eksperimen didapat nilai rata-rata yaitu 55,65 dan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 55,65. Kemudian setelah dilakukan posttest didapat nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 78,26 sedangkan kelas kontrol 64,44. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 4.5 Nilai rata-rata Posttest kelas eksperimen dan kontrol

Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar Eksperimen	23	78.26	11.541	2.407
Posttest Kontrol	27	64.44	14.500	2.791

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2023)

Selain itu diketahui bahwa hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ adalah $3,681 > 2,011$ ketika dilakukan hipotesis menggunakan uji-t antara kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu.

Tabel 4.6 Uji Independent Sample T-Test

	F	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar Variabel	1.982	.166

(Sumber: Olah Data Peneliti, 2023)

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang diperoleh bahwa kelas eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media diorama mendapatkan hasil yang lebih besar jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang diberi perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Aris & Afina, 2022) menggunakan media

diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media diorama memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar siswa. Dilanjutkan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurseha & Ristianingsih, 2022) menggunakan media diorama memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas media diorama memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan kata lain media diorama memiliki kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Worosetyaningsih et al., 2017 yaitu 1) Membangkitkan rasa ingin tahu siswa, 2) Mengarahkan perhatian siswa pada mata pelajaran yang abstrak dan menantang menjadi lebih nyata dan sederhana, 3) Mengatasi masalah keterbatasan ruang kelas saat digunakan untuk menjelaskan objek-objek yang besar atau yang terlalu kecil atau membahayakan siswa, 4) Mengatasi masalah perbedaan kecepatan belajar siswa, 5) Menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, 6) memusatkan perhatian siswa, 7) membantu guru dalam menjelaskan konsep materi

pelajaran yang kompleks atau rumit. Susilowati dkk (2021) mengemukakan media diorama bermanfaat untuk membantu siswa memahami penjelasan guru yang bersifat verbal atau abstrak. Namun selain ada kelebihannya media diorama memiliki kelemahan yaitu 1) Tidak dapat menjangkau sasaran yang besar, 2) membutuhkan perawatan dan tempat penyimpanan.

D. Kesimpulan

Rendahnya hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu dikarenakan siswa masih kesulitan pada materi yang memerlukan alur yang rinci serta konsep-konsep yang bersifat abstrak seperti siklus air di pelajaran IPA. Oleh sebab itu di dalam penelitian ini digunakan media diorama untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar IPA siswa. Media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Adapun hasil penelitian dari nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 55,65 setelah diberi perlakuan menggunakan media diorama nilai rata-rata hasil *posttest* meningkat

menjadi 78,26. Selain itu melalui pengujian hipotesis dengan uji t (*Independent Sample T-Test*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 3,681 > 2,011, dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Tanjung Batu.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Batubara, H. H., Sumantri, S. M., & Marini, A. (2023). *Media Pembelajaran Komprehensif*. Semarang: CV Graha Edu.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Media pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A. Indra, I. M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: Tahta Media Group.
- Mustadi, A., Fauzani, R. A., & Rochmah, K. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurlina, Nurfadilah, & Aliem, B. (2021). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Makassar: LPP Unismu Makassar.
- Mustadi, A., Fauzani, R. A., & Rochmah, K. (2018). *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ramadhani, S. P. (2019). *Konsep dasar IPA*. Depok: Yiesa Media Karya.
- Sugiyono. (2019). *Metode PENELITIAN PENDIDIKAN*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Wahyudiati, D. (2020). *Dasar Dasar Kependidikan Mipa*. Lombok : Pustaka Lombok.
- Yahya, M. (2020). *Ilmu Pendidikan*. Jember: IAIN Jember Press.
- Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang. *ISSN Online*.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor

Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, XXVI(2), 193-203.

Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian dan Pembelajaran*, V(1), 635-642.

ssar: LPP Unismu Makassar.

Nurseha, U., & Ristianingsih, Y. D. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. *ISSN Online*, III(01), 29-40.