

**PENERAPAN MEDIA AUDIO VISUAL MENGGUNAKAN DIORAMA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nurfazeli¹, Neni Hermita², Jesi Alexander Alim³

¹PGSD Universitas Riau

²PGSD FKIP Universitas Riau

neni.hermita@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research aims to apply learning media in the form of audio-visual media using dioramas in science learning for class V elementary schools. This study was motivated by the lack of interest and motivation in learning students because in delivering the material teachers rarely use learning media so that it affects student learning outcomes. The research method used is PreExperimental with One Group Pretest-Posttest Design research design. The data collection method used is a test (pretest and posttest) and non-test (documentation). The data analysis technique used is a statistical analysis technique using the t-test. Based on the data analysis, the average pretest result was 50,13 and the average posttest result was 64,28. This shows that there is a difference between the pretest and posttest scores in the class and proves that there is an increase in learning outcomes in the learning process. While the results of the hypothesis test have a sig value (2-tailed) of 0.002, the result is <0.05 which means H_0 is rejected and H_a is accepted, this shows that there is a significant difference between the pretest and posttest scores. So that the use of audio-visual media using dioramas is effective in improving the learning outcomes of fifth grade elementary school students.

Keywords: Learning Media, Audio, Diorama.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran berupa media audio visual menggunakan diorama pada pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat dan motivasi belajar siswa dikarenakan dalam menyampaikan materi guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes (*pretest* dan *posttest*) dan non-tes (dokumentasi). Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis statistik yaitu dengan menggunakan uji-t. Berdasarkan analisis data diperoleh hasil rata-rata *pretest* yaitu 50,13 dan hasil rata-rata *posttest* memperoleh 64,28. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* dikelas tersebut dan membuktikan adanya peningkatan dari hasil belajar pada proses pembelajaran. Sedangkan hasil uji hipotesis terdapat nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002, hasilnya < 0,05 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga penggunaan media audio

visual menggunakan diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Audio Visual, Diorama.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Selain itu, dapat dikatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang membantu proses belajar siswa, yang meliputi keseluruhan rangkaian peristiwa yang terencana dan terorganisir. Cara mempengaruhi dan mendukung proses belajar siswa adalah dengan cara yang bersifat internal (Sholichin, 2013). Proses belajar mengajar memiliki dua unsur yang sangat penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana perantara yang dapat memudahkan komunikasi pembelajaran antara guru dan siswa dengan menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran (Rizal et al., 2016).

Hamka (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik atau non fisik yang dirancang untuk berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan cara

yang lebih efektif dan efisien. Sehingga menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Pembelajaran IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam memegang peranan yang sangat penting untuk sekarang dan dimasa yang akan datang. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kehidupan kita sangat bergantung pada alam, zat terkandung di alam, dan segala jenis fenomena yang terjadi di alam (Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, 2014). IPA atau sains merupakan usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Ahmad Susanto, 2013).

Pada zaman sekarang ini kemajuan teknologi belum optimal digunakan oleh guru di dalam pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran, maka itu diperlukannya media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan ini harus sesuai

dengan materi yang akan diajarkan sehingga siswa paham dengan materi tersebut. Kemajuan ilmu dan teknologi kini semakin luas dan sangat berpengaruh besar terhadap media pembelajaran. Dengan demikian, sangat diperlukan media pembelajaran yang efektif dan mudah digunakan.

Media pembelajaran digunakan juga dapat membantu siswa dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak, sarana dalam mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, memfokuskan siswa pada subjek yang akan diajarkan, mengembangkan rasa ingin tahu dan daya berpikir kritis mereka terhadap suatu masalah, serta memberikan pengalaman dan menciptakan persepsi yang sama untuk setiap siswa (Sumiharsosno & Hasanah, 2017). Dengan demikian, jelas bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran IPA. Mata pelajaran IPA memerlukan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sehingga keterlibatan peserta didik dapat maksimal, yang pada akhirnya akan berdampak pada hasil belajar yang optimal (Neni Hermita, dkk.

2019). Pembelajaran IPA tidak terlepas dari kegiatan mengamati, menyimak atau mendengar dan aktivitas fisik karena seseorang membangun suatu pengetahuan melalui fakta atau kejadian yang dapat diketahui dengan memanfaatkan fungsi panca indera terutama penglihatan, pendengaran, serta membuktikan melalui aktivitas fisik (Trianto, 2015).

Salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran adalah media audio visual yang mempunyai peranan yang sangat penting yaitu dapat membawa banyak manfaat dalam pembelajaran. Media audio visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya (Purwono, 2014). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting untuk proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dan hasil yang akan dicapai.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti

sebelumnya di SD Negeri 002 Tambusai Utara tentang pengembangan media audio visual menggunakan diorama dapat disimpulkan bahwa siswa lebih tertarik dan lebih mudah memahami materi pembelajaran serta memberikan pengalaman yang nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa media audio visual ini efektif dan efisien untuk diterapkan karena dapat membuat siswa lebih senang dan tidak bosan.

Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, membuat materi lebih menarik bagi siswa, dan memberikan pengalaman langsung dengan topik yang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian berjudul "Penerapan Media Audio Visual Menggunakan Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen yang

termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Metode ini mengkaji bagaimana pengaruh penerapan media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre Eksperimental* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*.

Pada penelitian eksperimen ini menggunakan satu kelas yang diukur menggunakan *Pretest* dan *Posttest*. Dalam metode ini sebelum melakukan perlakuan (*treatment*) akan terlebih dahulu dilakukan tes awal (*Pretest*), kemudian diakhir pembelajaran diberi tes akhir (*Posttest*) untuk membandingkan hasil keadaan sebelumnya dan sesudah diberikan perlakuan (*Treatment*).

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 002 Tambusai Utara tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 orang siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah Tes (*pretest* dan *posttest*) dan non-tes (dokumentasi). Tujuan pengumpulan data penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA melalui tes. Tes awal (*pretest*), dilakukan

sebelum perlakuan diberikan, dan tes akhir (*posttest*), dilakukan untuk mengukur pengetahuan siswa setelah perlakuan. Berbagai macam dokumentasi juga dibutuhkan dalam penelitian ini, yang terdiri dari dokumentasi foto kegiatan pembelajaran, dokumentasi hasil belajar siswa, serta memberikan soal *pretest* dan *posttest*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 002 Tambusai Utara yang berlokasi di Jl. Katik Endah Kuala Mahato, Desa Mahato, Kecamatan Tambusai Utara, Kabupaten Rokan Hulu, Provinsi Riau. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media audio visual menggunakan diorama pada pembelajaran IPA kelas V Sekolah Dasar.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi rantai makanan, siklus air dan sistem pencernaan manusia diukur dengan menggunakan instrumen tes berbentuk pilihan ganda sebanyak 25

butir soal. Instrumen soal ini diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan pembelajaran yaitu berupa *pretest* dan *posttest* dalam bentuk kertas. Soal yang akan digunakan sebagai instrumen terlebih dahulu di uji cobakan pada siswa kelas VI SD Negeri 002 Tambusai Utara sebanyak 30 orang siswa. Selanjutnya hasil uji coba akan dianalisis menggunakan SPSS versi 30. Untuk dilakukan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya beda soal. Setelah uji tersebut dilakukan, apabila instrumen soal dinyatakan valid maka soal tersebut layak digunakan untuk penelitian.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti telah mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan digunakan yaitu berupa Modul Ajar yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dalam bentuk *print out*. Penelitian ini dimulai pada senin 17 Februari 2025 dan selesai dilaksanakan pada rabu 19 Februari 2025.

Pretest atau tes awal ini dilakukan untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi yang akan dipelajari sebelum melaksanakan

pembelajaran. Sedangkan *posttest* atau tes akhir dilakukan setelah pembelajaran atau setelah mendapatkan perlakuan dengan media audio visual menggunakan diorama. Pembelajaran dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama 2×30 menit.

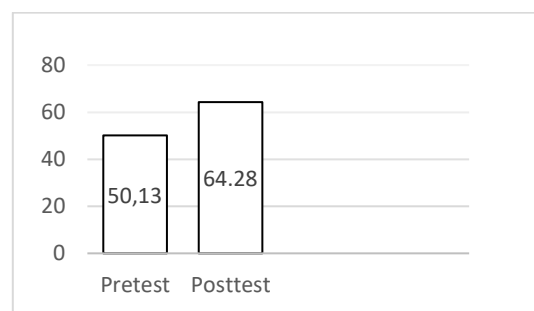
Setelah melakukan 3 kali pertemuan pembelajaran di sekolah, maka dilakukan *posttest* atau tes akhir. Hal ini dilakukan untuk melihat hasil belajar IPA siswa kelas V. Berikut ini hasil statistik perbandingan nilai maksimum, minimum, rata-rata dan standar deviasi *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1 Hasil analisis statistik deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std. dev.
Pretest	32	32	76	50,13	11,494
Posttest	32	36	92	64,29	12,850
Valid N	32				

Berdasarkan tabel peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* terlihat dari perolehan nilai minimum, maksimum, dan rata-rata. Untuk soal *pretest* nilai minimum yang diperoleh adalah 32 dan soal *posttest* nilai minimum yang diperoleh adalah

36. Sedangkan untuk nilai maksimum soal *pretest* adalah 76 dan nilai maksimum soal *posttest* adalah 92.



Gambar 1 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan dari hasil diagram, maka dapat hasil dari *pretest* siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media audio visual menggunakan diorama yaitu dengan nilai rata-rata 50,13 dan hasil *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan media audio visual menggunakan diorama yaitu memiliki rata-rata 64,28. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media audio visual menggunakan diorama di kelas V Sekolah Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* di kelas tersebut.

Untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak, maka peneliti melakukan olah data dengan bantuan SPSS versi 30.

Uji yang akan dilakukan adalah uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis.

Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS versi 30 dengan rumus *Shapiro-Wilk*. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data tersebut normal atau tidak sebelum melakukan uji hipotesis. Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Dengan ketentuan jika hasil signifikan $> 0,05$, maka data bersifat normal dan jika hasil signifikan $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk			KET
	Statistic	df	Sig	
Pretest	0,942	32	0,087	Normal
Posttest	0,969	32	0,479	Normal

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil belajar *pretest* dan *posttest* dikelas V sekolah dasar. Dengan taraf signifikan $> 0,05$ berdistribusi normal. Nilai sig *pretest* $0,087 > 0,05$. Dan nilai sig *posttest* $0,479 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa nilai data penelitian berdistribusi normal.

Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan uji t

atau uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan SPSS versi 30. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media audio visual menggunakan diorama dalam pembelajaran IPA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar dengan taraf signifikan 5%.

Berikut ini pengujian hipotesis *Paired Sample Test*.

- H_0 ditolak dan H_a diterima jika angka signifikan (sig) $< 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.
- H_a ditolak dan H_0 diterima jika angka signifikan (sig) $> 0,05$ maka terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Tabel 3 Hasil Uji paired sample t test

Paired Samples Test				
	Mean	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest- Posttest	-14,156	-7,867	31	0,002

Berdasarkan tabel nilai sig (2-tailed) sebesar 0,002 jika dibandingkan dengan taraf signifikan, hasilnya $< 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga penggunaan media audio visual menggunakan diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penerapan media audio visual menggunakan diorama ini efektif dan efisien untuk memperluas pengetahuan siswa tentang materi pembelajaran dan siswa merasa lebih senang karena media audio visual tersebut dilengkapi dengan unsur suara dan unsur gambar, membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta memotivasi siswa untuk belajar. Dengan suasana kelas yang menyenangkan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Jika minat belajar siswa meningkat maka akan semakin meningkat juga hasil belajarnya.

Penerapan media audio visual menggunakan diorama dikelas V Sekolah Dasar ini juga mempunyai beberapa kelemahan yaitu untuk membuat diorama memerlukan waktu dan usaha yang cukup besar. Proses pembuatannya juga memakan waktu cukup lama, terutama jika ingin membuat detail yang lebih akurat. Untuk membuat diorama ini juga dibutuhkan bahan-bahan khusus yang

cukup mahal, seperti model miniatur, cat, dan material lainnya. Hal ini juga menjadi kendala sehingga membutuhkan anggaran yang cukup besar. Namun, meskipun ada kelemahan-kelemahan tersebut, diorama tetap bisa menjadi alat bantu yang menarik dan efektif dalam mengajarkan konsep-konsep tertentu dalam IPA.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rizki Ananda (2017) yang didapatkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKN dengan menggunakan media audio visual menggunakan diorama di kelas IV SDN 016 Bangkinang Kota. Begitu juga penelitian yang dilakukan oleh Ayu Dandini Kisma, Fina Fakhriyah, & Imaniar Purbasari (2020) yang didapatkan bahwa adanya peningkatan pemahaman konsep pada siklusnya. Media audio visual menggunakan diorama ini membuat siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual menggunakan diorama ini efektif dan patut diterapkan di Sekolah Dasar untuk meningkatkan hasil

belajar siswa menjadi lebih meningkat dan lebih baik.

E. Kesimpulan

Dari hasil yang diperoleh dari penelitian yang telah dilakukan yaitu melakukan sebuah proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yaitu media audio visual menggunakan diorama pada pembelajaran IPA materi rantai makanan, siklus air, dan sistem pencernaan manusia. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dari hasil *pretest* dan hasil *posttest*. Hasil *pretest* siswa pada kelas yaitu 50,13 dan hasil *posttest* siswa di kelas yaitu dengan nilai rata-rata 64,28. Dari nilai *posttest* siswa dapat dilihat adanya peningkatan dari hasil belajar pada proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Sehingga penggunaan media audio visual menggunakan diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

Dari hasil penelitian, telah terbukti bahwa penerapan media audio visual menggunakan diorama memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman proses pembelajaran siswa. Melalui diorama yang dirancang secara kreatif dan penggunaan elemen audio yang mendukung, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan serta merasa lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu pembelajaran yang menerapkan media audio visual menggunakan diorama pada pembelajaran IPA kelas V SD Negeri 002 Tambusai Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih Widi Wisudawati da Eka Sulistyawati. (2014). *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Purwono, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2 (2).
- Rahman RH. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa

- Pandemi. Islamika: *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol.21(01):46–54.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. CV. Nurani.
- Sholichin, M. (2013). *Psikologi belajar*. Surabaya: CV. Salsabila.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- 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. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5289–5295.
- Sumiharsosno, M. R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran* (1st ed.). CV PUSTAKA ABADAI (Anggota IKAPI).
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Triyan Desti Elisa, Neni Hermita, E. N. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN VAK (VISUALIZATION, AUDITORY, DAN KINESTHETIC) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI 147 PEKANBARU. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 11, No 1, Maret 2019: 19-26, 11(1), 1–14*.