

Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di SDN 21 Rambutan

Mila Sintia¹, Destiniar², Noviati³

^{1,2,3}Program Studi PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: milasintia0110@gmail.com¹, destiniar@univpgri-palembang.ac.id², noviati01969@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SDN 21 Rambutan. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis *Post-test Only Control Group Design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V SDN 21 Rambutan yang berjumlah 26 siswa, berdasarkan perhitungan pengolahan data dengan uji normalitas dengan hasil *posttest* kelas kontrol 2,2782744, sedangkan di kelas eksperimen 3,306763. Uji homogenitas dapat diperoleh data varians yaitu, F_{hitung} 0,897314 dengan F_{tabel} 2,084189. Dengan hal ini F_{hitung} 0,897314 < F_{tabel} 2,084189 maka H_0 diterima sehingga data varians tersebut homogen. Sedangkan untuk uji hipotesis (uji-t) dengan data hasil perhitungan T_{hitung} 2,1338 > T_{tabel} 1, 68195 yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SDN 21 Rambutan.

Kata Kunci : *Media Diorama, Hasil belajar, IPS.*

Abstract

This study aims to determine the effect of using diorama media on student learning outcomes in social studies learning at SDN 21 Rambutan. This research method uses quantitative methods of experimental type control group pretest-posttest design. The population in this study was the entire fifth grade of SDN 21 Rambutan which amounted to 26 students, based on the calculation of data processing with the normality test with the posttest results of the control class 2.2782744, while in the experimental class 3.306763. Homogeneity test can be obtained with variance data, namely, F_{count} 0.897314 with F_{table} 2.084189. With this F_{count} 0.897314 F_{table} 2.084189 then H_0 is accepted so that the variance data is homogeneous. Meanwhile, to test the hypothesis (t-test) with the calculated data T_{count} 2.1338 > T_{table} 1, 68195, which means that the working hypothesis (H_a) in this study is accepted. It can be concluded that there is an effect of using diorama media on student learning outcomes in social studies learning at SDN 21 Rambutan.

Keywords: *Diorama Media, Learning Outcomes, Social Studies.*

PENDAHULUAN

Pemerintah telah menerapkan kebijaksanaan bahwa pendidikan dimulai sejak anak dilahirkan sampai meninggal dunia. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Menurut pengamatan peneliti di SDN 21 Rambutan, didapatkankondisi di setiap ruang kelas kurangnya sarana dan prasarana, seperti media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di kelas yang menyebabkan siswa menjadi kurang dalam merespon dan menerima materi yang

diajarkan. Sebagian besar guru masih kurang dalam menggunakan media sehingga mengakibatkan siswa terlihat kurang antusias dalam belajar. Hal ini akan membuat pemahaman yang diperoleh siswa menjadi tidak merata.

Pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan selama ini berdampak pada hasil belajar siswa. Hal tersebut perlu mendapatkan perhatian lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi selama ini. Menurut Riinawati (2020: 39) adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor pada diri siswa itu sendiri diantaranya intelegensi, kecemasan/emosi, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, faktor psikis dan fisik. Selain itu ada faktor diluar diri siswa seperti ukuran kelas, suasana belajar (termasuk di dalamnya guru), fasilitas, dan sumber belajar yang tersedia. Dapat diartikan bahwa media sangat penting digunakan dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran, media diorama juga memiliki keunggulan/kelebihan yang dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dan menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.

Di SDN 21 Rambutan siswa kelas V sulit memahami pelajaran IPS pada materi interaksi manusia dengan lingkungan. Materi tersebut membutuhkan sebuah contoh keadaan nyata untuk menggambarkan keadaan bagaimana interaksi manusia dengan masyarakat, sehingga peneliti tertarik untuk menggunakan media diorama. Diorama menurut Kustandi (2013: 50) adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Media diorama adalah salah satu alat/sarana/media dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter siswa. Diorama hanya lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual dan karakter tokoh, ketika sedang melihat media itu kita akan ikut merasakan ada dibagian media karena menggambarkan sesuatu yang tampak nyata. Guru bukan hanya dapat membuat media sebagai perantara dalam suatu materi pembelajaran dan juga dapat membentuk karakter siswa dengan media tersebut sehingga siswa lebih tenang, aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Dari penjelasan tersebut, media diorama memberikan solusi yang sesuai dengan keadaan atau kondisi sekolah tersebut, sehingga media diorama cocok digunakan pada materi interaksi manusia dengan lingkungan.

Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik maupun unsur intrinsik yang melekat pada diri siswa, guru maupun lingkungan. Guru harus mampu memilih bahan ajar yang tepat untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran, namun bila dilihat pada kenyataannya, dalam proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) masih ditemukan banyak hambatan dan kendala.

Menurut Suhada (2017:25) Pengertian IPS di tingkat persekolahan itu sendiri mempunyai perbedaan makna khususnya antara IPS untuk SD dengan IPS untuk SMP dan IPS untuk SMA. Mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis. Dengan demikian, mata pelajaran IPS ini mempunyai peranan sebagai bekal siswa untuk menghadapi tantangan terkait kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan.

Dalam pembelajaran IPS penyampaian materinya hendaklah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai, maka usaha yang dapat ditempuh guru salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Huda (2016: 131) bahwa "di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, informatif dan interaktif, memudahkan penafsiran, dan mendapatkan informasi yang tersampaikan kepada peserta didik".

Media digunakan untuk menarik minat atau antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya minat siswa, maka akan tumbuh rasa ingin tahu pada siswa dalam pembelajaran yang akan dilakukan sehinggadapat berlangsung dengan menyenangkan dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS sangat dibutuhkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat oleh Hernawan (2007: 4) yang mengemukakan bahwa “dalam bentuk pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi”. Dari kutipan tersebut, dapat diartikan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media.

Adapun media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media tiga dimensi berupa diorama. Daryanto (2016: 29) mengungkapkan bahwa “media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan yaitu memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas”.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti termotivasi untuk mengadakan penelitian terhadap hasil belajar siswa. Susanto (2013: 5) mengemukakan “hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Perubahan aspek-aspek tersebut terjadi secara terencana dan cenderung berubah kearah yang lebih baik”. Dari penjelasan tersebut dapat diartikan bahwa kemampuan dan perubahan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar itulah yang dimaksud dengan hasil belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat dikatakan bahwa media diorama sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPS. Dengan penggunaan media diorama, maka akan tumbuhlah minat atau antusias siswa pada pembelajaran IPS sehingga ketertarikan siswa untuk mempelajari materi yang akan diajarkan muncul. Selain itu, media diorama dapat memudahkan siswa untuk memahami materi ajar. Dengan demikian hasil belajar siswa pun meningkat.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SDN 21 Rambutan”.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2013: 3) secara umum metode penelitian diartikan sebagai *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan *tujuan* dan *kegunaan* tertentu. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Jaedun (2011: 3) penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel yang data-datanya belum ada sehingga perlu dilakukan proses manipulasi melalui pemberian *treatment/perlakuan* tertentu terhadap subjek penelitian yang kemudian diamati/diukur dampaknya (data yang akan datang).

Penelitian eksperimen juga merupakan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan cara memberikan *treatment/perlakuan* tertentu terhadap subjek penelitian guna membangkitkan sesuatu kejadian/keadaan yang akan diteliti bagaimana akibatnya.

Tabel 3.3 Metode Penelitian

R	X	O2
R		O4

Keterangan:

- O2 : *Posttest* kelas eksperimen
 X : Perlakuan dengan menggunakan metode sederhana
 O4 : *Posttest* kelas eksperimen

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Nilai *Posttest*

Berdasarkan hasil perhitungan data nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V dengan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 74,23. Sedangkan nilai rata-rata dikelas eksperimen 87,30. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar tes soal dalam bentuk *pilihan ganda* dengan jumlah 20 soal yang telah dilakukan uji coba soal terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji realibilitas yang kemudian diperoleh 20 soal yang di gunakan. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan uji normalitas dengan hasil *posttest* kelas kontrol 2,2782744, sedangkan di kelas eksperimen 3,306763. Uji homogenitas dapat diperoleh data varians yaitu, $F_{hitung} 0,897314$ dengan $F_{tabel} 2,084189$. Dengan hal ini $F_{hitung} 0,897314 < F_{tabel} 2,084189$ maka H_0 diterima sehingga data varians tersebut homogen. Sedangkan untuk uji hipotesis (uji-t) dengan data hasil perhitungan $T_{hitung} 2,1338 > T_{tabel} 1,68195$ yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima.

Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dianalisis menggunakan Chi-Kuadrat dengan berbantuan Microsoft Excel. Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas control dapat dilihat pada tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Kelas	X ² hitung	X ² tabel	Hasil	
			Keterangan	Kesimpulan
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	3,306763	7,814728	$X_{hitung} < X_{tabel}$	Normal
<i>Posttest</i> kelas kontrol	2,2782744	7,814728	$X_{hitung} < X_{tabel}$	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas *posttest kelas* eksperimen memiliki $X^2_{hitung} 3,306763$. Dari hasil tersebut kelas eksperimen memiliki nilai $X^2_{hitung} 3,306763 < X^2_{tabel} 7,814728$, perhitungan uji normalitas *posttest kelas* kontrol memiliki $X^2_{hitung} 2,2782744$. Dari hasil tersebut kelas kontrol memiliki nilai $X^2_{hitung} 2,2782744 < X^2_{tabel} 7,814728$, maka dapat disimpulkan, data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan berdistribusi normal.

Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas data dilakukan dengan uji-F. Uji ini bertujuan untuk melihat apakah kedua kelas sampel memiliki variansi yang homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Posttest Uji Homogenitas

	<i>Posttest kelas kontrol</i>	<i>Posttest kelas eksperimen</i>
Rata-rata	74,230769	87,307692
Varians	137,012987	122,943722944
F_{hitung}	0,897314	
F_{tabel}	2,084189	

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka dinyatakan bahwa varians data adalah homogen. Berdasarkan tabel diatas diperoleh bahwa varians sekor *posttest* diperoleh $F_{hitung} = 0,897314$ dengan $dk = (21:21)$ diperoleh $F_{tabel} = 2,084189$ maka H_0 diterima sehingga data varians tersebut homogen.

Hasil Uji Hipotesis Data

Setelah melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas, maka selanjutnya adalah uji hipotesis penelitian. Untuk mengetahui perbedaan penggunaan media tiga dimensi dan tanpa menggunakan media tiga dimensi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 21 Rambutan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis Data

	<i>Posttest</i> kelas kontrol	<i>Posttest</i> kelas eksperimen
Rata-rata	965	1135
Simpangan Baku	74,230769	87,307692
Varians	137,012987	122,943722944
Korelasi r	0,260397987	
t_{hitung}	2,1338	
t_{tabel}	1,68288	

Berdasarkan hasil data perhitungan diatas uji-t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = (22+22) - 2 = 42$ dengan didapatkan nilai 1,68288. Berdasarkan perhitungan diatas yaitu, $t_{hitung} 2,1338 \geq t_{tabel} 1,68288$ yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh yang signifikan media diorama terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN 21 Rambutan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SDN 21 Rambutan, Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrument penelitian yang akan digunakan. Instrumen sebelumnya divalidkan terlebih dahulu. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif tiga dimensi dan pada kelas kontrol tidak menggunakan media tiga dimensi. Berdasarkan kedua kelas tersebut diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Setelah melakukan *posttest* dikelas kontrol hasil belajar siswa rata-rata adalah 74,23. Terdapat 2 siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Siswa yang memperoleh nilai standar terdapat 8 siswa. Sementara siswa yang memperoleh nilai terendah diperoleh 3 siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sutriatno (2018: 171) Dalam kegiatan belajar mengajar, hasil belajar dapat dicapai oleh siswa, penting diketahui oleh guru dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar secara tepat sesuai harapan.

Dalam pembelajaran dikelas eksperimen diberikan perbelakuan yaitu menggunakan media pembelajaran untuk menjelaskan materi pembelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran siswa lebih aktif, malu bertanya, menyelesaikan soal-soal dengan mudah dan bisa lebih berfokus dengan apa yang dijelaskan oleh guru melalui media pembelajaran. Hal ini dapat dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan Lestari (2015) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar" berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada tema ekosistem mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sehingga hipotesis yang telah dirumuskan berbunyi H_a dapat diterima dan H_0 ditolak.

Untuk mengukur kemampuan siswa kelas eksperimen diberikan *posttest* agar kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran IPS materi interaksi manusia dengan lingkungan menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar siswa dalam penggunaan media diorama kelas eksperimen diperoleh nilai *posttest* siswa dengan rata-rata 87,30. Terdapat 3 siswa yang memperoleh nilai tertinggi. Siswa yang memperoleh nilai standar terdapat 9 siswa. Sementara siswa yang memperoleh nilai terendah diperoleh 1 siswa.

Berdasarkan hasil perhitungan data nilai *posttest* kelas kontrol dan eksperimen terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V dengan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 74,23. Sedangkan nilai rata-rata dikelas eksperimen 87,30. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, dokumentasi, dan lembar tes soal dalam bentuk *pilihan ganda* dengan jumlah 20 soal yang telah dilakukan uji coba soal terlebih dahulu dengan uji validitas dan uji realibilitas yang kemudian diperoleh 20 soal yang digunakan. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan uji normalitas dengan hasil *posttest* kelas kontrol 2,2782744, sedangkan di kelas eksperimen 3,306763. Uji homogenitas dapat diperoleh data varians yaitu, $F_{hitung} 0,897314$ dengan $F_{tabel} 2,084189$. Dengan hal ini $F_{hitung} 0,897314 < F_{tabel} 2,084189$ maka H_0 diterima sehingga data varians tersebut homogen. Sedangkan untuk uji hipotesis (uji-t) dengan data hasil perhitungan $T_{hitung} 2,1338 > T_{tabel} 1,68195$ yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima.

Dalam penggunaan media peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, dan terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V yang menggunakan media diorama lebih meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Karna dengan menggunakan media diorama siswa lebih memahami materi, aktif, dapat menyelesaikan soal-soal dengan mudah dan mau bertanya. Dibuktikan pada analisis uji t diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu ($2,1338 \geq 1,68195$).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, dan terjadinya peningkatan terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V yang menggunakan media diorama lebih meningkatkan hasil belajar yang signifikan. Karna dengan menggunakan media interaktif tiga dimensi siswa lebih memahami materi, aktif, dapat menyelesaikan soal-soal dengan mudah dan mau bertanya. dibuktikan pada analisis uji t diperoleh hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu ($2,1338 \geq 1,68195$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media interaktif tiga dimensi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 21 Rambutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hermawan, H. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Bandung: Upi Press.
- Huda, M. (2016). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jaedun, Amat. (2011). *Metodologi Penelitian Eksperimen*. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi dan Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lestari. T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *JPGSD, 03(02)*. 1114-1123.
- Riinawati. (2020). *Monograf : Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. (n.p.): CV. KANHAYA KARYA.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suhada, I. (2017). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.