

## Penggunaan Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ndona

Nadrahwati Binti Muthalib<sup>1</sup>, Maimunah H. Daud<sup>2</sup>, Veronika P.S.M Wae<sup>3</sup>

Program studi pendidikan biologi, FKIP, Universitas Flores

Email: [nadawati@gmail.com](mailto:nadawati@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP Negeri 1 Ndona. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 1 Ndona yang terdiri dari 6 kelas yang berjumlah 156 orang, dan sampel dalam penelitian berjumlah 30 siswa dengan teknik *simple random sampling*. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan uji t. Dari hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05 atau (0,0000,05) maka dapat disimpulkan H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>1</sub> diterima. Disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP Negeri 1 Ndona

**Kata kunci:** *Media Diorama, Hasil Belajar*

### Abstract

This study aims to determine the use of diorama media in improving student learning outcomes on the classification of living things for class VII SMP Negeri 1 Ndona. The type of research used is an experiment with a quantitative approach. The population in this study were students of class VII SMP Negeri 1 Ndona consisting of 6 classes totaling 156 people, and the sample in the study was 30 students using simple random sampling technique. Data collection techniques in the form of observation, interviews, tests, questionnaires, and documentation. Data analysis was performed by t test. From the results of the calculation of the hypothesis test, it shows that the value of Sig. (2-tailed) of 0.000. This shows that the value of Sig. (2-tailed) is smaller than 0.05 or (0.0000.05) so it can be concluded that H<sub>0</sub> is rejected and H<sub>1</sub> is accepted. It was concluded that the use of diorama media had an effect on student learning outcomes on the classification of living things for class VII SMP Negeri 1 Ndona

**Keywords:** *Diorama Media, Learning Outcome*

### PENDAHULUAN

Sistem pendidikan Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 menyatakan pendidikan adalah 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 (Depdiknas, 2003). Menurut Sanjaya (2010:15) ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pendidikan yang memiliki fungsi membantu siswa dalam mengembangkan dirinya, yaitu pengembangan potensi, kecakapan serta karakteristik pribadinya ke arah yang positif, baik bagi dirinya maupun lingkungannya. Seiring berjalannya waktu Indonesia telah banyak mengalami

perubahan kurikulum, diantaranya kurikulum 1947, 1964, 1968, 1973, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, dan terakhir 2013 (Muhammedi, 2016:4). Pembelajaran menurut kurikulum 2013 dilaksanakan dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*). Pembelajaran pendekatan saintifik dapat dikatakan sebagai proses pembelajaran yang memandu siswa untuk memecahkan masalah melalui kegiatan perencanaan yang matang, pengumpulan data yang cermat dan analisis data yang teliti untuk menghasilkan sebuah simpulan. Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, pendekatan saintifik dioperasionalkan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang didalamnya memuat pengalaman belajar dalam bentuk kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (mencoba), menalar (mengasosiasi), dan mengomunikasikan. Untuk mendapatkan kelima pernyataan, Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 merekomendasikan agar diterapkan pembelajaran berbasis penelitian, pembelajaran berbasis pemecahan masalah, pembelajaran berbasis proyek. Dengan ini, strategi pembelajaran yang digunakan adalah metode inkuiri. Strategi pembelajaran inkuiri adalah sebuah strategi yang menekankan pada proses berpikir secara sistematis, kritis, dan analisis untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari suatu permasalahan.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antarsiswa, guru dan bahan pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di kelas pendidik hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai pola pikir siswa dengan menerapkan berbagai strategibelajar serta membimbing siswa untuk mengembangkan motivasi belajarnya (Aprlia dan Putri, 2020:5). Belajar merupakan proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik, belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar (Sari, 2017:24-36). Pembelajaran merupakan kegiatan yang paling fundamental dimana kegiatan ini akan berhasil jika proses pembelajaran mencapai titik keberhasilan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat (Batubara, 2020:46).

Media pembelajaran terdiri atas dua kata yakni “media” dan “pembelajaran”. Media memiliki banyak arti diantaranya sebagai perantara, sebagai pengantar, dan sebagai saluran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa (Batubara, 2020:1). Salah satu media yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran adalah media diorama. Media diorama merupakan media visual, dimana media ini memiliki kelebihan yaitu media ini dapat membantu siswa mempelajari materi yang agak kompleks dalam bentuk seperti yang aslinya (Azhar (2009:258); Prastowo (2011:25-26). Kelebihan diorama diantaranya dapat dibuatkan dengan bahan yang murah dan mudah didapatkan, dapat digunakan berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan yang sebenarnya dan dapat memperlihatkan bagian sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya namun sulit dilihat. Kelebihan dari media diorama sendiri adalah memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya (Daryanto, 2010:30-31). Penggunaan media diorama diharapkan mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Kualitas hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri siswa (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*). Faktor intern siswa meliputi kecerdasan, motivasi, minat, sikap, bakat, dan rasa percaya diri. Sedangkan, faktor ekstern siswa meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat. Kesuksesan guru dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa sehingga proses pembelajaran akan menjadi aktif dan hasil belajar akan meningkat. Menurut Suprijono (2012:5) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas

tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Hal ini sependapat dengan Rusmono (2012::128) mengemukakan hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. Hasil belajar siswa terlihat rendah yang bisa dikatakan masih jauh dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dapat dilihat dari nilai hasil ulangan yang sering diadakan guru setelah proses pembelajaran. Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran IPA mengenai hasil belajar siswa kurang memuaskan dikarenakan kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPA. KKM untuk mata pelajaran IPA ditetapkan 65, akan tetapi banyak siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM. Salah satu penyebab rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPA adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik oleh guru sehingga menimbulkan rasa bosan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Ndonga ternyata banyak siswa menganggap mata pelajaran IPA itu sangat sulit dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode atau media yang kurang sesuai. Media dan metode yang sering digunakan di sekolah ini seperti metode ceramah, media LCD/proyektor, dan lingkungan sekitar sekolah. Dari metode dan media yang sering digunakan tersebut terdapat kekurangan seperti cenderung memiliki unsur paksaan untuk mendengarkan, waktu yang digunakan harus lama jika media yang digunakan adalah lingkungan sekitar, dan adanya kekhawatiran muncul bahwa siswa. Media yang ditawarkan peneliti yakni media diorama, di mana media ini memiliki kelebihan seperti memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret, waktu yang digunakan tidak praktis. Untuk media diorama itu sendiri belum pernah digunakan, sehingga ini menjadi hal menarik untuk diteliti.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGUNAAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII SMPN 1 NDONGA"

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group eksperimen design (one group, Pre-test Post-test)* dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1 Desain Penelitian**

Kelas	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>	Hasil
Kelas eksperimen	X1	Y	X2	A

Sumber: sugiyono, (2015:7)

Keterangan:

X1: tes awal (*pre-test*)

X2: tes akhir (*post-test*)

Y: pembelajaran IPA melalui media Diorama

A: rata-rata tes akhir

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Ndonga, Kelurahan Lokoboko, Kecamatan Ndonga, Kabupaten Ende. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Juli-Agustus 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelas VII SMP Negeri 1 Ndonga yang terdiri dari 6 kelas yang berjumlah 156 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah sebagian dari populasi. Dalam hal ini yang menjadi sampel dalam penelitian sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan teknik tes. Teknik analisis

data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Metode statistik yang digunakan adalah statistik deskriptif dan inferensial.

### Statistik Deskriptif

Nilai ketuntasan siswa dapat dikategorikan dengan tabel:

**Tabel 2 Nilai ketuntasan siswa**

Nilai	Kategori
≥65	Tuntas
<65	Tidak tuntas

Teknik analisis data menggunakan uji-t satu sampel dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{n}}} \dots \dots \dots (1)$$

keterangan:

- t = nilai t yang dihitung
  - $\bar{x}$  = Rata-rata nilai x
  - $\mu_0$  = Nilai yang dihipotesiskan
  - s = Simpangan Baku
  - n = Jumlah Anggota Sampel
- Sugiyono, (2014:250)

#### 1. Statistik Inferensial

##### a. Uji normalitas

Uji normalitas adalah uji data yang telah terkumpul normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *shapiro-wilk*. Rumus *shapiro-wilk* dapat dilihat pada persamaan 3.2 berikut (Sugiyono, 2013:241):

$$W = \frac{(\sum a_i x_i)^2}{\sum (x_i - \bar{x})^2} \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan:

- W = Nilai statistik *shapiro-wilk*
- $a_i$  = Koefisien test *shapiro-wilk*
- $x_i$  = Data sampel ke i
- $\bar{x}$  = Rata-rata data sampel

Dengan ketentuan, data tidak normal apabila signifikan (sig) < 0,05, dan apabila signifikan (sig) > 0,05 maka data berdistribusi normal.

##### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian mengenai sama tidaknya variansi dua buah atau lebih menggunakan *univariate analysis of variance* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Jika  $P_{\text{volume}} > 0,05$  maka bersifat homogen sedangkan jika  $P_{\text{volume}} \leq 0,05$  maka bersifat tidak homogen.

##### c. Uji hipotesis

Analisis statistik difensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t setelah persyaratan dilakukan dan terbukti bahwa data-data yang diolah berdistribusi normal dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis/ uji t. Kriteria pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan hasil output SPSS adalah jika  $\alpha > 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sedangkan jika  $\alpha \leq 0,05$  maka  $H_1$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Untuk menguji

hipotesis hasil belajar siswa digunakan *paired sampel t test*. Uji *paired sampel t test* dapat dilihat pada persamaan 3:

$$t = \frac{\bar{D}}{\left(\frac{SD}{\sqrt{N}}\right)} \dots \dots \dots (3)$$

Keterangan:

- t : Nilai t hitung
- $\bar{D}$  : Rata-rata pengukuran sampel 1 dan 2
- SD : Standar deviasi pengukuran sampel 1 dan 2
- N : Jumlah sampel

Untuk menginterpretasikan *paired sampel t test* terlebih dahulu harus ditentukan:

- a. Nilai  $\alpha$
- b. Df (*degree of freedom*) = N-k  
Untuk *paired sample t test* df = N-1
- c. Bandingkan nilai t hitung dengan nilai t tabel  
Selanjutnya  $t_{hitung}$  tersebut dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi 0,05%.  
Dasar pengambilan keputusan untuk menerima atau menolak  $H_0$  pada uji ini adalah sebagai berikut:
  - 1) Jika nilai signifikan > 0,05 maka  $H_0$  diterima atau  $H_1$  ditolak
  - Jika nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau  $H_1$  diterima

## HASIL

### Deskripsi data

Data hasil belajar

**Tabel 3. Data Analisis Hasil Belajar**

ASPEK		N	Mimum	Maximun	Mean	Std. Devinatio	Variance
Kognitif	pre-test	30	25	60	38,50	9,751	—
	post-test		65	95	80,67	7,512	—
Afektif	pertemuan 1	30	67	92	75,83	8,489	72,064
	pertemuan 2		75	92	80,97	5,327	28,378
Psikomotorik	pertemuan 1	30	67	92	75,63	5,411	29.275
	pertemuan 2		75	92	81,30	6,12	37.459

Berdasarkan data hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ndona dengan menggunakan media diorama sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan sesuai aspeknya:

### Hasil belajar kognitif

Hasil kognitif siswa dilakukan tes awal (*pre-test*) yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan siswa sebelum diberi perlakuan, dan tes akhir (*post-test*) untuk mengukur pengetahuan siswa setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media diorama. Jumlah soal yang diberikan pada tes awal dan tes akhir berjumlah 20 dari 40 nomor soal yang telah dilakukan uji coba soal kelas atas.

Berdasarkan tabel 1 disimpulkan hasil belajar kognitif siswa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* hasil belajar siswa sebelum digunakan media diorama 38,50% dengan nilai maksimum 60 dan nilai minimum 25. Sedangkan, Nilai rata-rata *post-test* hasil belajar siswa setelah digunakan media diorama 80,67% dengan nilai maksimum 95 dan nilai minimum 65. Hasil belajar afektif Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah ini terdiri dari aspek menerima, menanggapi, menilai, dan mengolah. Pengambilan data sikap siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan data tabel 3

dengan memperlihatkan jumlah sampel 30 siswa, dapat diketahui bahwa kemampuan afektif siswa pada pertemuan pertama dengan rata-rata 75,83% dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 67 dan pada pertemuan kedua mengalami kenaikan dengan rata-rata 80,97% , dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 75.

### Hasil belajar psikomotorik

Psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Pengambilan data keterampilan siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi. Data hasil pengamatan keterampilan siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Berdasarkan data tabel 3 dengan memperlihatkan jumlah sampel 30 siswa, dapat diketahui bahwa keterampilan siswa pada pertemuan pertama dengan rata-rata 75,63% dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 67 dan pada pertemuan kedua mengalami kenaikan dengan rata-rata 81,30% , dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 75.

### Analisis Data

Setelah diberi perlakuan maka kemampuan sampel diukur dengan cara diberi tes hasil belajar. Data skor hasil belajar diuji lagi untuk mengetahui apakah data tersebut memenuhi prasyarat analisis.

#### Uji normalitas

Kemampuan kelas sampel dapat diukur dengan cara diberikan tes hasil belajar. Data skor hasil belajar dapat dilihat dari pencapaian nilai KKM yaitu 65. Setelah itu, data yang diperoleh kemudian diuji dengan menggunakan uji *shapiro wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan data hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Data uji normalitas hasil belajar**

<b>Test of Normality</b>				
<b>Shapiro Wilk</b>				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.934	30	.062
	Posttest	.945	30	.123

Hasil uji normalitas pada tabel 4.2 menunjukkan nilai signifikan pada pre-test sebesar 0,062, sedangkan nilai signifikan mengalami kenaikan pada post-test sebesar 0,123. Kedua nilai yang diperoleh membuktikan bahwa sampel berdistribusi normal.

Uji Homogenitas. Setelah dilakukan uji normalitas, maka selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui data yang di gunakan bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabl berikut:

**Tabel 5 Hasil Tes Homogenitas**

<b>Test of Homogeneity of Variances</b>			
<b>Presest dan Postest</b>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.471	5	23	,238

Berdasarkan hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* pada tabel 4.3 diketahui nilai signifikan 0,238. Dari hasil perhitungan signifikan data *pre-test* dan *post-test* lebih besar dari 0,05 ( $0,238 > 0,05$ ) maka dapat disimpulkan sampel dalam penelitian ini bersifat homogen.

#### Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *paired sampel t test* menggunakan SPSS versi 24. Hasil belajar yang diperoleh dibandingkan dengan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan *software* SPSS versi 24 menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *sig (2-tailed)* lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  atau ( $0,000 < 0,05$ ). Pengujian *paired samples t test* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 6 Hasil Tes Uji Hipotesis**

<b>Paired Samples Test</b>									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre-Post	-42,167	11,423	2,086	-46,432	-37,901	-20,218	29	,000

Uji hipotesis menggunakan uji *paired samples test*. Pada uji hipotesis hasil belajar yang diperoleh dibandingkan dengan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Dari hasil perhitungan uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *Sig. (2-tailed)*  $\leq 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian hasil belajar siswa yang dilakukan, ada 3 aspek yang diukur yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.

### Hasil belajar kognitif

Penilaian hasil belajar kognitif bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Pengukuran hasil belajar kognitif dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Pemberian *pretest* bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa sebelum diberi perlakuan sedangkan pemberian *posttest* dilakukan untuk mengetahui pemahaman siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media diorama. Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 4.1 diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dengan rata-rata sebesar 38,50% dengan nilai maksimum 60 dan nilai minimum 25. Alasan siswa mendapatkan nilai dibawah KKM pada tes awal dikarenakan siswa belum mendapatkan gambaran materi yang akan diberikan, belum ada tindakan yang dilakukan, belum mendapat motivasi untuk belajar, dan kurangnya minat siswa pada mata pelajaran IPA. Sedangkan, Nilai rata-rata *post-test* hasil belajar siswa setelah digunakan media diorama 80,67%, dengan nilai maksimum 95 dan nilai minimum 65. Hasil nilai *post-test* diatas KKM dikarenakan siswa telah mendapatkan materi dengan menggunakan media diorama, telah mendapatkan motivasi dan ada pengalaman baru karena mereka belajar menggunakan media yang baru mereka lihat yakni media diorama. Siswa menganggap media ini sangat menarik untuk membantu pemahaman siswa akan materi yang diajarkan karena akan muncul rasa ingin tahu dari hal yang mereka lihat.

Hasil penelitian ini senada dengan penelitian dari Rahmawati dan Sati (2021:6), menyatakan penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat pada rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test*, dimana tes awal (*pre-test*) sebelum menggunakan media diorama

sebesar 54,58% dan tes akhir (post-test) sesudah menggunakan media diorama sebesar 71,04%. Husna (2021:5), Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, proses pembelajaran dengan menggunakan media diorama mengalami peningkatan rata-rata pada pre-test dengan nilai 68,57% dan pada nilai post-test dengan rata-rata nilai 90,29%.

Putri dan Aprilia (2020:9), menyebutkan bahwa dari hasil pretest siswa mendapatkan nilai mean pretest yaitu sebesar 50,25%. Hal ini berarti bahwa nilai pre-test siswa belum mencapai ketuntasan klasikal. Kemudian dilanjutkan analisis hasil nilai post-test memperoleh rata-rata nilai sebesar 89%. Dapat disimpulkan bahwa menggunakan media diorama mengalami peningkatan terhadap hasil belajar siswa.

#### **Hasil belajar afektif**

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Berdasarkan data tabel 1 dengan memperlihatkan jumlah sampel 30 siswa, dapat diketahui bahwa kemampuan afektif siswa pada pertemuan pertama dengan rata-rata 75,83% dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 67 dengan rentang nilai 25. Nilai pertemuan pertama belum memuaskan disebabkan kedisiplinan, kerja sama, dan teliti yang siswa berikan masih belum mencapai target yang diinginkan peneliti. Nilai ini masih belum memuaskan peneliti sudah menunjukkan nilai rata-rata baik dengan telah memberikan perlakuan dan telah mendapatkan motivasi. Sedangkan, pada pertemuan kedua mengalami kenaikan dengan rata-rata 80,97%, dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 75 dengan rentang nilai 17. Nilai yang diperoleh pada pertemuan kedua mengalami kenaikan signifikan dikarenakan siswa sudah lebih siap, memiliki minat dan keaktifan yang baik, telah mendapat motivasi, kedisiplinan, kerja sama, dan teliti yang diberikan siswa sudah sangat baik.

Nahak (2021:5), penggunaan media diorama dapat meningkatkan sikap teliti siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini dapat dilihat pada perbedaan perolehan nilai yang didapat, pada pertemuan pertama nilai rata-rata yang diperoleh 77% dan pada pertemuan kedua nilai rata-rata yang diperoleh 80%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan nilai afektif siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Aprilia (2020:7), menunjukkan media diorama di kelas V MI Baitul Huda Klampisan Ngaliyan Semarang 2018/2019 menyatakan dengan kategori yang baik. Hal ini dapat dilihat dari jawaban responden yang menyatakan atas pilihan jawaban pertemuan kedua yang rata-rata 60% dan pertemuan pertama 11%.

#### **Hasil belajar psikomotorik**

Psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Pengambilan data keterampilan siswa dilakukan dengan menggunakan lembar observasi dengan memperlihatkan jumlah sampel 30 siswa, pada pertemuan pertama dengan rata-rata 75,63% dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 67 dengan rentang nilai 25. Nilai pada pertemuan pertama siswa belum memuaskan disebabkan oleh hal dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, dan menguji hipotesis yang dilakukan siswa masih kurang baik. Sedangkan, pada pertemuan kedua mengalami kenaikan dengan rata-rata 81,30%, dengan nilai maksimum 92, nilai minimum 75 dengan rentang nilai 17. Penilaian psikomotor siswa diperoleh dari pengamatan tiap siswa dengan menggunakan lembar observasi. Penilaian terhadap psikomotor siswa bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa selama proses pembelajaran pada kelas eksperimen. Nilai yang diperoleh pada pertemuan kedua mengalami kenaikan signifikan dikarenakan siswa lebih aktif dalam mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, dan menguji hipotesis.

Hasil penelitian ini senada dengan Ismilasari (2013:6), keterampilan dengan menggunakan media diorama sangat baik terhadap hasil yang diperoleh saat penilaian psikomotorik berlangsung. Hasil yang didapat pada pertemuan pertama dengan rata-rata 78,33% dan pertemuan kedua rata-rata mengalami kenaikan yang sangat baik dengan 85,8% atau 86%. Ulfiani (2017:3), Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media Diorama dengan menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE, maka

dihasilkan sebuah data media Diorama. Penelitian ini mengalami tiga kali pertemuan, pertemuan pertama dengan rata-rata 70%, pertemuan kedua rata-rata 50% dan pertemuan ketiga dengan rata-rata 80%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ndonga. Hal ini ditunjukkan dengan terdapat peningkatan rata-rata antara pre-test dibanding post-test. Dimana aspek kognitif nilai rata-rata 38,50% sebelum menggunakan media dan nilai meningkat sebesar 80,67% setelah digunakan media diorama. Pada aspek afektif nilai rata-rata siswa pada pertemuan pertama 75,83% dan meningkat menjadi 80,97% pada pertemuan kedua, dan pada aspek psikomotorik nilai rata-rata siswa pada pertemuan pertama 75,63% dan meningkat menjadi 81,30% pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil uji hipotesis *paired sample t test* dengan nilai hasil belajar sig. (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ , dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, R. (2017) Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tentang Daur Air Siswa di Sekolah Dasar.
- Aprilia, H., & Putri, L.I. (2020). *Penggunaan media diorama solusi pembelajaran metematika materi skala terhadap ketepatan berpikir tingkat tinggi jenjang dasar*. Semarang: Teori dan riset matematika. vol 5. no 2
- Ardianti, R. (2016). penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar ipa pada siswa kelas v sdn 1 gerunung tahun ajaran 2015/2016. fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. univeritas mataram.
- Husna, N, M., Nasokah, & Hidayat, M, S. (2021). Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI materi isra'mi'raj nabi Muhammad SAW. jurnal riset pendidikan nasional. Wonosobo: Jurnal riset pendidikan indonesia. vol 1. no 1. hal 1-8
- Ismail. (2016). Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Aktif Di Sekolah, Jurnal Edukasi Vol 2, Nomor 1.
- Ismilasari, Y. (2013). Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. PGSD FIP universitas negeri surabaya. vol 01. no 02
- Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar ips siswa. Jurnal terapung : ilmu – ilmu sosial , vol. 1, no. 2,
- Miftah, M. (2013). fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa . KWANGSAN , vol 1- nomor 2.
- Muhammedin. (2019). *Perubahan kurikulum di Indonesia*. Medan: jurnal tarbiyah. vol 4. no 1
- Nahak, R,L., Tanggur F,S., & Hendri M,Y. ( 2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. vol. 02, no. 02
- Ningrum, F. M. (2017). *pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Munawarah*. universitas islam negeri raden fatah palembang.
- Nur, U. (2017). Pengembangan Media Diorama Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit, Siswa Kelas IV SDN Singkalanyar 2 Tahun Ajaran 2016/2017. Simki-Pedagogia. vol 01. no 05
- Nurdin, S. (2016). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT.Raja Grafindo persada. hal 120.
- Prasetya, T. I. (2012). *Meningkatkan keterampilan menyusun instrumen hasil belajar berbasis model interaktif bagi guru-guru IPA SMPN kota Magelang*. Semarang: Educational Research And Evaluation. vol 1. no 2
- Pratowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Jakarta : Diva press.
- Rahmawati, S.,M. & Sati. (2021) Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. Universitas Muhamamdiyah Cirebon.
- Rusman. (2013). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer*. Bandung : Alfabeta. hal 93

Rusmono. (2014). *strategi pembelajaran dengan problem based learning itu perlu* . Bogor: Ghalia Indonesia .  
Sari, L. N. I. (2017). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pendekatan pendidikan matematika realistik. *jurnal ilmu-ilmu pendidikan dan sains* , vol 5. no 1. hal 24-36.