

Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya

Noria Willabora Samosir^{1*}, Nancy Angelia Purba², Natalina Purba³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : noriahsamosir@gmail.com¹, nancy.purba@uhnp.ac.id², natalina.purba@uhnp.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh siswa kelas V SD Negeri 091522 marubun Jaya. hal ini terlihat pada hasil belajar siswa masih banyak tergolong rendah dan masih dibawah kriteria ketuntasan minimal. hal ini terjadi karena media yang digunakan guru sangat monoton dan tidak menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode one group pretest-posttest design. Pada penelitian dalam pengambilan sampel dilakukan dengan cara sampling jenuh. populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya dengan jumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini maka hasil uji hipotesis yang menggunakan non-parametrik uji smirnov dengan menggunakan SPSS 21 dapat disimpulkan bahwa ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan $t_{hitung} = 10,33 > t_{tabel} = 2,045$. maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media diorma terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubn Jaya.

Kata Kunci : Hasil belajar, Media Diorama, Pembelajaran Tematik

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students on the sub-theme of the importance of healthy food for the body of fifth grade students at SD Negeri 091522 Marubun Jaya. This can be seen in the student learning outcomes that are still relatively low and still below the minimum completeness criteria. This happens because the media used by the teacher is very monotonous and does not attract the attention of students to be more enthusiastic about learning. This research was conducted using quantitative research using the one group pretest-posttest design method. In this research, sampling is done by saturated sampling. The population of this research is the fifth grade students of SD Negeri 091522 Marubun Jaya with a total of 30 students. Based on the results of this study, the results of hypothesis testing using non-parametric Smirnov test using SPSS 21 can be concluded that ($t_{count} > t_{table}$) with $t_{count} = 10.33 > t_{table} = 2.045$. then H_a is accepted and H_o is rejected so it can be concluded that there is an influence of diorma media on student learning outcomes on the sub-theme of the importance of healthy food for the body in class V SD Negeri 091522 Marubn Jaya.

Keywords : Learning outcomes, Diorama Media, Thematic learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satubagian yang terpenting saat ini dalam hidup seseorang, dengan melakukan pendidikan seseorang akan mengalami banyak perkembangan dalam dirinya baik dalam pengetahuan maupun dalam jiwa, adanya pendidikan dalam diri sendiri terutama dalam suatu bangsa akan menciptakan manusia yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas (Nurkamaliah et al., 2018). Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan manusia, yang berarti setiap manusia terutama di negara kita Indonesia berhak mendapatkan pendidikan dan sangat diharapkan untuk selalu berkembang dan tidak akan ada habisnya (D. C. Wijaya & Mustika, 2022).

Oleh sebab itu, seseorang yang dikatakan terdidik itu sangat penting, terutama ketika melakukan proses belajar dikelas (Yunanto, 2022). Proses belajar yang diperankan oleh seorang guru adalah hal yang harus diutamakan karena peranan guru terhadap keberhasilan siswa adalah tuntutan utama dari pendidikan (Maulana et al., 2022). Dalam proses belajar seorang guru dituntut menjadi seorang guru yang profesional, kreatif, dan memenuhi tugasnya sebagai guru/pendidik (Wardoyo et al., 2022).

Pendidikan harus dilakukan sejak dini kepada manusia agar tercipta manusia yang hidup secara teratur, terutama pada pendidikan di sekolah dasar (Putra & Suniasih, 2021). Pendidikan Sekolah Dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan paling dasar, pendidikan sekolah dasar haruslah dilakukan secara sabar dan perlahan karena yang akan menerima pendidikan dalam usia 7-13 tahun (Sugandi et al., 2021). Anak pada usia ini harus di didik dengan lembut dan perlahan, jika seorang guru mendidik dengan penuh emosi maka mental anak akan goyah dan akan merasa takut. Dalam sekolah dasar terdapat kurikulum yang berkaitan dengan pendidikan (Syafila & Rindaningsih, 2022).

Pada buku Setiawan (2018:28) berpendapat bahwa Kurikulum adalah satu hal yang sangat penting, dengan adanya kurikulum maka siswa dan guru memiliki target yang sesuai. Kurikulum menjadi panduan siswa dan guru ketika melakukan proses belajar (Hasanah & Muryanti, 2019). Dalam kurikulum terdapat rencana, tujuan materi pelajaran dan cara guru mengajar kepada siswa, oleh karena itu dibutuhkan guru yang sangat memahami tugasnya sebagai pendidik (ANTONIO, 2021). Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 untuk sekolah dasar banyak mengalami perubahan dari kurikulum sebelumnya. Pada kurikulum 2013 untuk jenjang SD sangat rumit, dikarenakan pada kurikulum ini terdapat pembelajaran terpadu (Ainurrahmah, 2022).

Pembelajaran terpadu adalah pendekatan belajar mengajar yang terdiri dari beberapa mata pelajaran agar proses belajar sesuai dengan kebutuhan anak. Pembelajaran terpadu diawali dengan pemilihan tema yang sesuai dengan minat atau kebutuhan siswa (Setiawan, 2018). Tema adalah pemersatu dari beberapa mata pelajaran yang terdapat pada pembelajaran tematik. Dalam tema terdapat subtema dan dalam subtema terdapat mata pelajaran seperti pada subtema peneliti yang terdiri dari 3 mata pelajaran. Contoh mata pelajaran pada subtema 2 pentingnya makanan sehat bagi tubuh adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA dan SBdP (Ulfaliana et al., 2021).

Pada Jurnal Nancy Angelia Purba (2020:2) Pembelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap karya sastra Indonesia. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari tentang pengetahuan bahasa nasional dan resmi diseluruh Indonesia. Ini merupakan bahasa komunikasi yang resmi sehingga diajarkan di sekolah-sekolah terutama di sekolah dasar. Maka bahasa Indonesia perlu dipelajari di seluruh sekolah- sekolah yang ada di Indonesia.

Selanjutnya Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta serta dengan isinya. IPA juga merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat menarik karena pembelajaran IPA mengajarkan tentang alam semesta kita manusia. Ini adalah mata pelajaran yang unik. Selain dari mata pelajaran IPA ada juga mata pelajaran yang menggunakan kreatif siswa yaitu mata pelajaran SBdP (Hendrik, 2021).

Mata Pelajaran Seni budaya dan prakarya adalah mata pelajaran yang perlu di berikan kepada anak sekolah dasar agar dapat melatih seni, keterampilan dan kreatif siswa. Dalam mata pelajaran SBdP terdapat pembelajaran seni seperti seni rupa, seni musik, seni tari dan keterampilan. Dengan menggunakan mata pelajaran di atas maka proses pembelajaran yang dilakukan guru pun akan sangat menyenangkan (A. T. Wijaya et al., 2020).

Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dan yang di dapatkan seseorang ketika seseorang tersebut telah belajar dan akan mengalami perubahan tingkah laku, pengetahuan dengan mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Afiyahni et al., 2019). Selanjutnya pada Jurnal Nurrita (2018:175) Hasil belajar mempelajari tentang suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Hasil belajar

merupakan kemampuan yang di miliki siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, efektif dan psikomotorik. Sedangkan menurut Purwanto (2011:47) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar dalam kelas yang akan dilaksanakan oleh guru dan siswa (Utari et al., 2022).

Maka dari pendapat diatas, peneliti menyimpulkan Hasil belajar adalah hasil yang diberikan guru kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Dengan tercapainya hasil belajar siswa yang memenuhi batas minimum, maka kemampuan siswa di Indonesia dalam pengetahuan pembelajaran tematik pasti akan meningkat dan lebih berkembang. Pada tanggal 13 Juni 2022 Berdasarkan hasil observasi pada SD Negeri 091522 Tanah Jawa, terdapat 30 siswa di kelas V yang mengikuti pembelajaran tematik. sebagian dari siswa belum mampu mencapai ketuntasan maksimum (KKM). Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 091522 Marubun Jaya dengan wali kelas V yaitu dengan Ibu Wulan Siahaan, S.Pd. menjelaskan pembelajaran tematik di kelas V masih menggunakan media buku pelajaran pada siswa oleh karena itu kreatif guru dan siswa sangatlah minim. hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia belum tuntas dan masih di bawah KKM. Dalam tabel telah terlihat ada 24 siswa atau 80% yang belum tuntas dan belum memenuhi KKM sedangkan 6 siswa (20%) dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sudah tuntas dan sudah memenuhi KKM. hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya dalam mata pelajaran IPA belum tuntas dan masih di bawah KKM. Dalam tabel telah terlihat terdapat 24 siswa atau 80% yang belum tuntas dan belum memenuhi KKM sedangkan 6 siswa (20%) dalam mata pelajaran IPA sudah tuntas dan sudah memenuhi KKM. hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya dalam mata pelajaran SBDP belum tuntas dan masih di bawah KKM. Dalam tabel telah terlihat ada 26 siswa atau 80% yang belum tuntas dan belum memenuhi KKM sedangkan 4 siswa (20%) dalam mata pelajaran SBDP sudah tuntas dan sudah memenuhi KKM.

Rendahnya hasil belajar siswa tampak dari kegiatan pembelajarannya. Hasil belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan tes hasil belajar siswa atau tes prestasi belajar. Tes hasil belajar biasanya disusun atau dibuat oleh guru, hasil belajar juga tidak terlepas dari proses belajar (Taufik et al., 2022). Dalam mencapai hasil belajar yang maksimal tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor internal maupun eksternal, faktor internal yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis dan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, peran guru, peran siswa, serta media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Pada umumnya media pembelajaran yang sering digunakan dalam SD adalah media gambar, dalam penelitian ini akan melakukan media Diorama, media Diorama adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan gambar 3 dimensi, hal itu menjadi perubahan baru bagi anak SD dan menarik perhatian siswa (Saskia et al., 2022).

Menurut Sudjana dan Rivai (Ainurrahmah, 2022) menyatakan bahwa Diorama merupakan sebuah media khusus yang menciptakan suasana tertentu. Diorama adalah sebuah bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya. Media diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas (Rahmawati & Sati, 2021). Sedangkan pada jurnal sa'bani, Nugraha dan Lidinillah (2017:32) berpendapat bahwa media Diorama adalah objek yang ditetapkan pada suatu kotak atau pentas kecil yang berlatarkan lukisan untuk mendukung penyajian materi. Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah contoh gambaran yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau materi yang menunjukkan suatu kegiatan. Media

Diorama merupakan pilihan utama bagi guru untuk diterapkan pada siswa disebabkan karena media diorama memiliki banyak kelebihan dari pada media lain yang sering digunakan guru. Kelebihan dari media diorama yaitu dengan menggunakan media diorama peserta didik akan lebih kreatif dan siswa juga tidak merasa bosan dengan pembelajaran di kelas (Putra & Suniasih, 2021). Tidak hanya kelebihan ada banyak juga manfaat media diorama seperti media diorama dapat membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya, dapat membuat konsep abstrak menjadi ke konsep konkrit, dapat

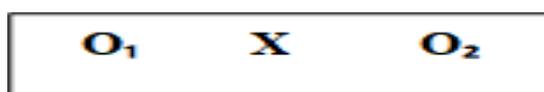
memberikan persamaan persepsi, dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan, dan memberikan kesan yang mendalam pada materi yang akan dibuat (Wardoyo et al., 2022).

Dalam media ini diperlukan keterampilan guru yang aktif dalam menerapkan kepada peserta didik. Oleh sebab itu, peran media diorama sangat penting bagi keberhasilan belajar siswa, media diorama sangat bagus untuk diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkhusus pada subtema penelitian ini tentang pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD 091522 Marubun Jaya. Dalam observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 13 Juni 2022 pada SD Negeri 091522 Marubun Jaya menyimpulkan bahwa masih ada siswa yang kurang paham dengan subtema pentingnya makanan sehat bagitubuhkelas V disebabkan karena media yang selama ini dipakai guru hanya buku siswa dan buku guru saja dan tidak menarik perhatian siswa sehingga mengakibatkan siswa mudah bosan. Maka peneliti melakukan penelitian dengan mengambil media diorama yang dapat membuat kesan baru bagi pesertadidik. Dalam penggunaan media ini dibutuhkan kerja sama antara guru dan siswa yang aktif agar dapat mengolah pembelajaran dikelas dengan baik

Penelitian yang juga menggunakan metode pembelajaran yang sama yaitu dilakukan Sonah (2018) dengan Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI HaqqulYaqin NW Sayang Sayang Tahun Ajaran 2017/2018. ($t\text{-Hitung} > t\text{-Tabel}$) Dengan $t\text{-Hitung} = 21,97 > t\text{-Tabel} = 2,94$, Sehingga (H_a) Yang Berbunyi Ada Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun Ajaran 2017/2018 Diterima. Penelitian lainnya Anisyukurilshika Murtian, (2015) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD grogol bantul. Ada Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul Dengan Hasil Nilai Rata-Rata Post-Test Kelompok Eksperimen Lebih Besar Dari Kelompok Kontrol Yaitu Nilai Rata-Rata Post-Test Kelompok Eksperimen Sebesar 8,21 Yang Berada Pada Kategori Sangat Baik Dan Rata-Rata Post-Test kelompok kontrol sebesar 7,52 yang berada pada kategori baik. Selisih nilai rata-rata post-test kedua kelompok tersebut sebesar 0,69.

METODE

Jenis metode penelitian ini akan menggunakan Kuantitatif. eksperimen yang akan digunakan peneliti adalah Eksperimen semu (Quasi Ekasperimental), pada Buku Sugiyono (2021) bentuk desain eksperimen ini adalah pengembangan dari true experimental design yang sulit dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan one group pretest-postest design. peneliti hanya menggunakan satu kelas yang kemudian diberikan pretest-treatment-postest. Pretest dilakukan untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum diberikan perlakuan agar megetahui apakah ada pengaruh hasil belajar yang akan didapatkan siswa. Pada buku Sugiyono (2017:75) desain one group pretest-postest design dapat digambarkan seperti berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang akan digunaka peneliti yaitu sebanyak 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Pada Buku Sugiyono metode penelitian kuantitatif dan kualitatif sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang akan diambil peneliti adalah dari populasi yang merupakan objek sampel. Maka sampel peneliti adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30 orang yang terbagi atas 20 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Populasi dan sampel yang diambil peneliti sama dan menggunakan sampel jenuh (MAROS, 2017).

Pada penelitian kuantitatif yang menjadi instrumen penelitian ini adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena atau kejadian alam maupun sosial yang sedang diamati. Instrumen digunakan untuk mengukur variabel dalam ilmu alam yang sudah banyak tersedia dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen tersebut mudah didapat dan telah teruji validitas dan reliabilitasnya, kecuali yang rusak dan palsu.). Tes yang akan digunakan peneliti untuk menguji hasil belajar siswa ketika diajarkan menggunakan media diorama yang berupa pilihan berganda berjumlah 40 soal dimana jika menjawab benar akan mendapat skor 1 dan menjawab salah skor 0 maka nilai maksimum 100. Tes ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa di SD Negeri 091522 Marubun Jaya pada tema Pentingnya makanan Sehat Bagi Tubuh pada kelas V SD. Instrumen penelitian ini adalah tes, dimana tes harus memiliki kriteria yang valid sehingga data yang akan diperoleh dan yang dikumpulkan menjadi valid. Uji coba instrument penelitian ini adalah tes. Pengujian validasi konstruk dapat dilakukan dengan mengkonsultasikan instrument penilaian dengan ahli. Untuk menguji validasi soal instrument maka dikonsultasikan dengan ahli maka, selanjutnya diuji cobakan dan di analisis dengan analisis item (Asiyah, 2017).

Dalam pengumpulan data ada beberapa macam teknik yang harus diketahui dan sesuai terhadap rancangan penelitian. Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan ada dua cara yaitu kajian pustaka dan terjun langsung lapangan penelitian. Kajian pustaka dilakukan untuk mendapat konsep-konsep sebagai dasar berpikir pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Sedangkan penelitian langsung lapangan dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih akurat dan nyata. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas dan hipotesis. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan MS.Excel dan SPSS untuk menghitung uji hipotesis dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen menggunakan one group pretest-posttest design. penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes pilihan berganda yang berjumlah sebanyak 40 soal dan sudah divalidasi menjadi 30 soal yang valid. Mulai dilakukannya penelitian ini pada senin, 22 agustus 2022 dan dilaksanakannya tes pretest dan pada tanggal 26 agustus 2022 peneliti melakukan treatment menggunakan media diorama. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas peneliti menggunakan media diorama untuk menjelaskan subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh. setelah dilakukannya treatment selama dua kali pertemuan maka peneliti akan melakukan tes posttest yang dilaksanakan pada Rabu, 31 agustus 2022. Sebelum dilakukannya penelitian ini, peneliti melakukan uji coba instrumen berupa uji validasi. soal pretest posttest yang dikerjakan siswa sudah valid dengan jumlah soal sebanyak 30 butir. untuk lebih jelasnya hasil dari uji instrumen yang dilakukan peneliti dapat di jelaskan di bawah ini.

Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini uji validitas yang dilakukan oleh peneliti adalah berupa tes pilihan berganda dengan jumlah soal 30 butir. Sebelum dilakukan uji validitas, jumlah soal validitas adalah 40 butir. Dengan dilakukannya validasi soal di SD Negeri 91522 Marubun Jaya dengan jumlah siswa memvalidasi sebanyak 32 siswa kelas VI, dan yang memvalidasi soal adalah Guru pamong kelas V yaitu Ibu Wulandari S.Pd. Soal pilihan berganda yang valid ada 30 butir dan 10 soal tidak valid. Soal yang valid akan digunakan peneliti untuk mengetahui keadaan awal siswa (pretest) dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan (posttest) yaitu menggunakan media Diorama. dari jumlah soal validasi 40 butir ada 30 soal yang valid yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 33, 35, 36, 37, 38, dan 39 dan ada juga soal yang tidak valid yaitu soal nomor 12, 13, 14, 18, 23, 25, 30, 32, 34, dan 40. soal yang sudah valid akan digunakan peneliti untuk soal pretest dan soal posttest pada penelitian sedang soal yang tidak valid tidak digunakan peneliti.

Uji reliabilitas pada penelitian ini menggunakan M. Excel dan secara manual. untuk menguji

reliabilitas hanya item soal yang valid dapat diuji reabilitasnya. hasil dari perhitungan uji reliabilitas dengan metode alpha cronbach 30 items adalah 0,959. kemudian untuk mengetahui apakah data tersebut reliabel atau tidak maka dapat dilihat dari rhitung > rtabel 5%. rhitung pada perhitungan di SPSS adalah 0,959 sedangkan pada rtabel pada tabel signifikan adalah 0,631. Maka data dapat dikatakan reliabel karena $0,959 > 0,631$ dengan begitu data dapat dipercaya.

Pada penelitian ini uji tingkat kesukuan soal dilakukan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang tinggi atau yang rendah. dengan dilakukannya uji kesukaran pada penelitian ini maka peneliti akan mengetahui soal-soal yang sukar, sedang dan mudah. pada perhitungan tingkat kesukaran soal pada uji kesukaran yang dilakukan peneliti dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran soal terdapat pada banyaknya soal yang di jawab oleh siswa. Pada penelitian ini uji daya beda dilakukan setelah melakukan uji kesukaran soal. uji daya beda dilakukan untuk mengetahui data memiliki interpretasi daya pembeda soal yang baik sekali, baik, cukup, jelek, dan jelek sekali. terdapat hasil perhitungan uji daya beda pada data terdapat interpretasi seperti 6 soal baik sekali, 11 soal baik, 12 soal cukup, 3 soal jelek dan 7 soal jelek sekali

Hasil Belajar Pretest dan Posttest Siswa

Pada Hasil belajar siswa peneliti menggunakan tes berupa soal pretest yang dilakukan pada tanggal 22 agustus 2022 dan posttest pada tanggal 26 agustus 2022. Untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa meningkat setelah dilakukan perlakuan berupa Media Diorama. nilai soal pretest lebih rendah dari soal posttest. Soal pretest dilakukan sebelum menerima pembelajaran menggunakan Media Diorama, soal posttest dilakukan setelah peneliti melakukan perlakuan yaitu menggunakan media diorama. tabel diatas terlihat bahwa ada nilai siswa berada di bawah nilai KKM. nilai posttest pada tabel mengalami peningkatan dari nilai pretest, maka pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media Diorama mengalami peningkatan dengan hasil rata-rata nilai dari 66,2 naik ke 82,2.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data soal peneliti berdistribusi normal atau tidak normal . uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus kolmogorov Smirnov. Mode regresi yang baik adalah nilai yang memiliki residual normal dasar. Hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.64362342
Most Extreme Differences	Absolute	.166
	Positive	.163
	Negative	-.166
Test Statistic		.166
Asymp. Sig. (2-tailed)		.034 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Pada uji normalitas ini data soal dinyatakan normal. dilihat hasil output uji normalitas menggunakan SPSS 21.00 dengan diketahui $0,034 > 0,05$ dinyatakan normal.

2. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired simple t test. uji paired simple t test adalah suatu pengujian yang digunakan untuk membandingkan seluruh duan mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. sampel yang berpasangan berasal dari

subjek yang sama. setiap variabel diambil dalam situasi dan keadaan yang berbeda. Hasil yang didapatkan peneliti pada uji t dengan menggunakan SPSS 21.000 dapat dilihat tabel dibawah ini yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Posttest	-17.833	9.45072	1.72546	14.3043	21.36229	10.335	29	.000
	Pretest	33			8				

Maka dapat diketahui hasil uji t pada penelitian ini dimana menggunakan SPSS 21.00 dan manual adalah Nilai signifikan (2-tailed) 10,33 > 2,045 menunjukkan adanya pengaruh media diorama pada hasil belajar siswa. Berikut adalah uji t dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

sebelum melakukan uji t, terlebih dahulu kita mencari Md dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{535}{30}$$

$$= 17,83$$

Setelah hasil Md dapat kemudian mencari hasil dari $\sum x^2 d$ dengan menggunakan rumus :

$$\sum x^2 d = d^2 - \left(\frac{\sum d^2}{N}\right)$$

$$= 1.2131 - \left(\frac{(535)^2}{30}\right)$$

$$= 1.2131 - \frac{286.225}{30}$$

$$= 1.2131 - 9.540,83$$

$$= 2.590,17$$

Setelah hasil $\sum x^2 d$ telah di ketahui kemudian mencari uji t dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$= \frac{17,83}{\sqrt{\frac{2.590,17}{30(30-1)}}}$$

$$= \frac{17,83}{\sqrt{\frac{2.590,17}{870}}}$$

$$= \frac{17,83}{\sqrt{2,9772}}$$

$$= \frac{17,83}{1,7254}$$

$$= 10,33$$

maka dari hasil manual dan uji t dengan menggunakan SPSS hasil yang sama maka dapat dinyatakan bahwa uji t dengan manual dinyatakan berhasil.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini akan dipaparkan hasil penelitian di SD Negeri 091522 Marubun Jaya, Tanah Jawa. Tentang apakah terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada senin, 22 Agustus 2022 sampai pada kamis, 01 september 2022. Penelitian ini menggunakan metode one group pretest-posttest design. pada penelitian ini menggunakan pre-

eksperimen. Pengaruh media diorama dalam proses pembelajaran dan pengambilan data dilakukan peneliti secara bergiliran.

Pada penelitian ini, tes yang peneliti gunakan adalah tes yang berupa pilihan berganda. jumlah soal yang akan digunakan peneliti adalah 30 soal setelah di validasi dari 40 soal dan reliabilitas untuk memperoleh data mengenai nilai yang diperoleh siswa. soal tes ini diberikan kepada siswa kelas V sebanyak 30 siswa sebelum diberikan perlakuan atau sering disebut memberikan soal pretest. tes dilakukan sebanyak dua kali yaitu yang pertama adalah pretest dilakukan untuk mengetahui keadaan awal siswa kemudian melakukan posttest setelah diberikan perlakuan, tes ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa semakin meningkat atau tidak setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media diorama. Berdasarkan hasil penelitian nilai pretest siswa pada materi pentingnya makanan sehat bagi tubuh diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 66,2 dan nilai posttest diperoleh nilai rata-rata hasil belajar adalah 82,2.

Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan nilai hasil belajar setelah diberikan perlakuan pada kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya, Tanah Jawa. Dari hasil perhitungan uji t peneliti melakukan analisis data menggunakan SPSS 21 dengan hasil uji t diperoleh nilai 10,82 sehingga nilai thitung > ttabel atau $10,33 > 2,045$ maka ada pengaruh sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak yang berbunyi “ ada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya, Tanah Jawa.

Penggunaan media pada pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari pengajar kepada siswa. media diorama adalah sebuah sajian pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan kejadian yang sebenarnya. pada dasarnya media digunakan dalam proses belajar dapat membangkitkan rasa ingin tau siswa dan minat belajar. Pada kenyataannya dengan media diorama digunakan dalam proses pembelajaran siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena siswa tidak hanya mendengar informasi dari guru dalam pembelajaran. tetapi dengan adanya media diorama ini proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan diterima siswa karena dapat memberikan kesan nyata pada pemahaman siswa. dengan adanya media diorama ini, nilai hasil belajar siswa pada SD negeri 091522 Marubun Jaya, lebih meningkat dari pada sebelumnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media diorama pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya. Hasil dari penelitian ini senada dengan fakta yang telah didapatkan dari hasil penelitian relevan yang peneliti ambil dari hasil penelitian oleh sonah (2018) yang mengemukakan bahwa terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Data hasil ketuntasan hasil belajar siswa adalah 78,03 % setelah menggunakan media diorama. Tidak hanya fakta tersebut yang dapat dilihat, hal berikut juga sama adanya pengaruh media diorama terhadap hasil belajar oleh anisyukuril shika murtiana (2015) dimana pada hasil penelitiannya mengatakan bahwa media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa tentang ekosistem yang data hasil belajar ketuntasan siswa adalah 91,79 %. Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya, Tanah Jawa

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya. hal ini dibuktikan pada hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa thitung > ttabel ($10,33 > 2,045$). kenyataan ini menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sangat signifikan. Dengan begitu disimpulkan bahwa ada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiahni, F. D., Huda, C., & Listyarini, I. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair and Share Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Tematik Integratif. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19394>
- Ainurrahmah, S. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 312–321. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.293>
- ANTONIO, E. D. O. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF POWER POINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI KELAS V SD NEGERI 21 BENGKULU TENGAH. IAIN BENGKULU. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/5580>
- Asiyah, P. N. (2017). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA. Skripsi, Universitas Muhammadiyah Magelang. <http://eprintslib.ummgl.ac.id/id/eprint/569>
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/aulad.v2i2.29>
- Hendrik, M. Y. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD INPRES SIKUMANA 3KOTA KUPANG. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.
- MAROS, B. K. K. (2017). PENGARUH PENGGUNAAN POWER POINT SEBAGAI ALAT BANTU MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS III SD NEGERI 48.
- Maulana, A., Israwati, I., & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Murtiana, A. I. (2015). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. *Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Anisyukurilshika Murtian*
- Nurkamaliah, A., Damayani, A., & Ardiyanto, A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Berbantu Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhammadiyah 01 Pekalongan. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 2(3), 65–73.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Rahmawati, S. M., & Sati, S. (2021). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA EKOSISTEM. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.32534/jps.v7i1.1942>
- Saskia, A., Aziz, R., & Yaqin, M. Z. N. (2022). Model Blended Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Media Big Book Sekolah Dasar di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8640–8645. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3725>
- Setiawan, E. (2018). Pembelajaran Tematik Teoritis dan Praktis. *Yogyakarta: Erlangga*.
- Sonah, S. (2018). *Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018*. UIN Mataram. <http://etheses.uinmataram.ac.id/id/eprint/2599>
- Sugandi, A. I., Bernard, M., & Linda, L. (2021). Pendekatan Metakognitif Terhadap Kemampuan Penalaran Matematik Siswa Ditinjau Dari Habits Of Minds. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4510>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Syafila, A. F., & Rindaningsih, I. (2022). The Effect of Diorama Media on Improving Thematic Learning Outcomes of Grade 2 Students of Madrasah Ibtidaiyah. *Indonesian Journal of Education Methods Development*, 18, 10–21070.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.21070/ijemd.v18i.640>
- Taufik, M. S., Ridlo, A. F., Solahuddin, S., Iskandar, T., & Taroreh, B. S. (2022). Application of youtube-based virtual blended learning as a learning media for fundamental movement skills in elementary schools during the covid pandemic 19. *Annals of Applied Sport Science*, 10(1), 0.
- Ulfaliana, S., KURNIA, I. T. A., & MUKMIN, B. A. (2021). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GROUP INVESTIGATION DIDUKUNG MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN MENGANALISIS KOMPONEN EKOSISTEM PADA SISWA KELAS V SDN TEGOWANGI KABUPATEN KEDIRI*. Universitas Nusantara PGRI Kediri. <http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/3785>
- Utari, W. P., Hetilaniar, H., & Dirgantara, M. R. D. (2022). Pengaruh Media Diorama Berpendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *INDONESIAN RESEARCH JOURNAL ON EDUCATION*, 2(3), 1040–1050. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.48>
- Wardoyo, S., Armariena, D. N., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III di Sekolah Dasar. *INDONESIAN RESEARCH JOURNAL ON EDUCATION*, 2(2), 890–897. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.200>
- Wijaya, A. T., Wulan, B. R. S., & Rohmatin, T. (2020). Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jisip.v4i3.1197>
- Wijaya, D. C., & Mustika, D. (2022). Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 125–147.
- Yunanto, H. A. (2022). Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36312/jime.v8i3.3588>