

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA EKOSISTEM

Sarah Mutia Rahmawati¹, S a t i²
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Cirebon.
Email: sarahmutia79@gmail.com
Email: sati@umc.ac.id

ABSTRACT

The research originated from a problem relating to teacher innovation in the use of active and enjoyable learning media for learners. The use of media that has not been effective and optimal leads to low learners learning outcomes, especially on the theme of ecosystems in class V. The purpose of this research is to prove the effectiveness of the media use of diorama learning and prove the difference between before using diorama media and after using diorama learning media. The research method used is the experimental method of the experiment with design quasi-experimental that involves a group of subjects. The first samples consisted of 24 subjects that were not given treatment using the learning media, while the second sample consisted of 24 subjects that were given treatment using diorama learning media. The results showed a significant difference in the learning outcomes of learners between before using diorama media and after using diorama media this is shown with the results of the hypothesis test between posttest of significance 5% obtained data that the T_{hitung} is greater than T_{tabel} IE $1,757 > 1,684$. The average result of the sample test post value after using the media is 71.04 is greater than the average sample value before using the medium of 4.58 and an effect of 22.29%. Based on the results of the above research, it can be concluded that the use of media diorama is effective on the learning outcomes of learners in the theme of ecosystems in class V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon.

Keywords: Diorama Learning Media, Learning Outcomes, and Ecosystems.

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari masalah yang berkaitan dengan inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Penggunaan media yang belum efektif dan optimal menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah, khususnya pada tema ekosistem di kelas V. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk membuktikan keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama serta membuktikan adanya perbedaan antara sebelum menggunakan media pembelajaran diorama dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama. Metode penelitian yang digunakan, yaitu metode kuantitatif eksperimen dengan *design quasi experimental* yaitu melibatkan satu kelompok subjek. Sampel pertama terdiri dari 24 subjek yang tidak diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran, sedangkan sampel kedua terdiri dari 24 subjek yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran diorama. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar peserta didik antara sebelum menggunakan media pembelajaran diorama dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengujian hipotesis antar posttest pada taraf signifikansi 5% diperoleh data bahwa T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} , yaitu $1,757 > 1,684$. Hasil rata-rata nilai posttest sampel sesudah menggunakan media adalah 71,04 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata sampel sebelum menggunakan media yaitu sebesar 4,58 dan berpengaruh sebesar 22,29%. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Diorama, Hasil Belajar, dan Ekosistem.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses belajar secara terus-menerus dalam aktivitas sosial untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan tingkah laku yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang guna mengembangkan kecakapan individu yang nantinya dapat bermanfaat dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Triwiyanto (2014: 23-24), pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah dan di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peran hidup secara tepat. Hal yang penting dalam pendidikan adalah tercapainya suatu proses pembelajaran, suatu proses pembelajaran dapat tercapai dengan efektif melalui media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Media pembelajaran juga dapat merangsang pikiran, perhatian serta keterampilan peserta didik dalam proses belajar salah satunya adalah meningkatkan hasil belajar

peserta didik. Hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media atau sumber belajar sederhana yang mengandung informasi/fenomena kehidupan sehari-hari dan memiliki potensi persoalan yang dapat dieksplorasi peserta didik serta menyangkut suatu materi pokok tertentu.

Suprijono (2015: 5-7), 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. Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar (Rusmono, 2014: 10).

Jadi, hasil belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya baik itu dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun tingkah laku.

Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik. Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam proses ketercapain tujuan pembelajaran. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik, bisa dengan menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran lebih efektif dan

peserta didik lebih antusias. Namun pada kenyataannya, kebanyakan peserta didik kurang mampu dalam menyelesaikan suatu permasalahan contohnya seperti dalam pembelajaran IPA. Di dalam pembelajaran IPA guru bisa menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik seperti media pembelajaran diorama, karena dengan menggunakan media pembelajaran diorama peserta didik jadi lebih mengetahui dan mampu menyimpulkan objek dengan cakupan yang lebih luas sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Hal ini disebabkan karena guru kurang memvariasikan model, strategi, metode, dan media pembelajaran, serta kurang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Sehingga, peserta didik kurang mampu menjelaskan dan memahami materi, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mengatasi permasalahan di atas, maka akan digunakan media pembelajaran diorama.

Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui data awal peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran diorama pada tema ekosistem di kelas V, untuk mengetahui data akhir peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran diorama pada tema

ekosistem di kelas V, dan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon.

Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 206), diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu. Sedangkan menurut Munadi (2008: 109), media pembelajaran diorama adalah pemandangan atau (*scen*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.

Tujuan penggunaan media pembelajaran diorama, yaitu untuk mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, untuk mempelajari objek yang tak terjangkau fisik, untuk mempelajari konstruksi yang jelas, dan untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.

Muedjiono (Daryanto, 2010: 29), mengungkapkan bahwa kelebihan media tiga dimensi, yaitu memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas, dan dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas.

Sedangkan kekurangan dari media pembelajaran diorama, yaitu tidak dapat menjangkau sasaran yang banyak sehingga apabila digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang besar harus bergantian untuk dapat

menggunakannya dan juga dalam pembuatannya membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak (Iswandari, 2017:16).

Media pembelajaran diorama juga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah (Wahyana dalam Trianto, 2012: 13).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar (Rusmono, 2014: 10).

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini, yaitu metode kuantitatif berupa eksperimen. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi eksperimental design* dimana dalam penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok sampel.

Teknik pengumpulan datanya, yaitu berupa hasil tes dan angket. Tes yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama, yaitu berupa tes uraian.

Dalam penelitian ini teknik analisisnya berupa analisis deskriptif dan uji prasyarat analisis. Analisis

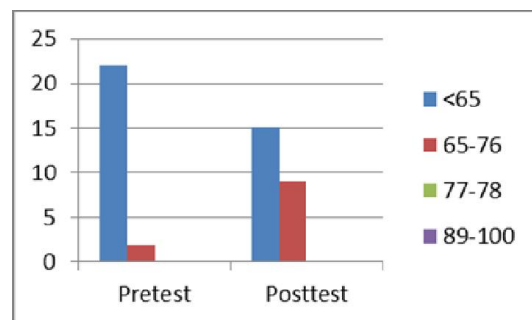
deskriptif untuk mencari nilai rata-rata kelas dan mencari standar devisiasinya. Sedangkan uji prasyarat analisis, yaitu pengujian yang digunakan untuk menentukan data berdistribusi normal atau tidak.

Setelah mengetahui data berdistribusi normal atau tidaknya, selanjutnya dilakukan uji homogenitas, yaitu digunakan untuk menguji apakah sebaran data dari dua varian atau lebih berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

Selanjutnya, dilakukan uji *gain* untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman konsep sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Dan yang terakhir uji t.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

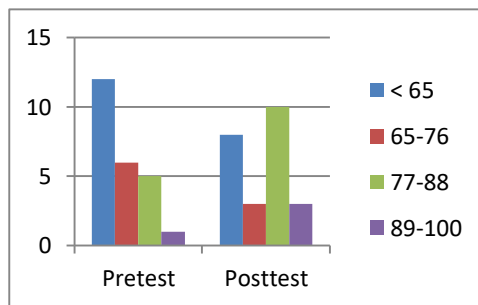
Dari hasil penelitian ini, diperoleh dua kelompok data yaitu data hasil tes belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama. Hasil tes sebelum menggunakan media pembelajaran diorama disajikan pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Data Hasil Penelitian Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Diorama

Pada Gambar 1 di atas, dapat dilihat bahwa pada pelaksanaan

penelitian di kelas V sebelum menggunakan media ini dari 24 peserta didik pada tes awal (*pretest*) hanya 2 orang peserta didik yang berhasil mencapai nilai ketuntasan belajar dengan keterangan cukup. Sedangkan pada pelaksanaan tes akhir (*posttest*) terdapat 9 orang peserta didik atau 37,5% dari total 24 peserta didik yang berhasil mencapai nilai ketuntasan belajar di atas 6,5 dengan keterangan cukup. Sedangkan 15 peserta didik atau 62,5% dari total peserta didik belum bisa mencapai nilai ketuntasan belajar. Sedangkan hasil tes sesudah menggunakan media pembelajaran diorama tersaji pada Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 2. Data Hasil Penelitian Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Diorama

Pada Gambar 2 di atas, dapat dilihat pada pelaksanaan penelitian di kelas V sesudah menggunakan media pembelajaran diorama ini dari 24 peserta didik pada tes awal (*pretest*) terdapat 12 peserta didik atau 50% dari total peserta didik yang berhasil mencapai nilai ketuntasan belajar dengan keterangan cukup sebanyak 6 peserta didik, baik sebanyak 5 peserta didik dan sangat

baik sebanyak 1 peserta didik. Sedangkan sisanya 12 peserta didik atau 33,3% belum memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan. Demikian halnya pada pelaksanaan tes akhir (*posttest*) ini terdapat 16 peserta didik atau 66,6% dari total peserta didik yang berhasil mencapai nilai ketuntasan belajar di atas 6,5 dengan keterangan cukup sebanyak 3 peserta didik, baik sebanyak 10 peserta didik, dan sangat baik sebanyak 3 peserta didik. Sedangkan 8 orang peserta didik atau 33,4% belum mencapai ketuntasan belajarnya.

Nilai *gain* dari sebelum menggunakan media pembelajaran diorama maupun sesudah menggunakan media pembelajaran diorama, menunjukkan skor rata-rata peningkatan kemampuan hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran diorama yang dihitung berdasarkan *gain* ternormalisasi adalah ($n\text{-gain}$) = 0,23 yang termasuk ke dalam katagori rendah. Sedangkan skor rata-rata peningkatan hasil belajar sesudah menggunakan media pembelajaran diorama yang dihitung berdasarkan *gain* ternormalisasi adalah ($n\text{-gain}$) = 0,36 yang termasuk ke dalam katagori sedang.

Hasil pengujian hipotesis antar *posttest* pada taraf signifikansi 5% seperti yang sudah disajikan diperoleh data bahwa T hitung lebih besar daripada t pada tabel yaitu $1.757 > 1.684$ dan berada pada penolakan H_0 atau daerah penerimaan H_a . Atau dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak. yang berarti terdapat perbedaan hasil

posttest secara signifikan antara kelompok sebelum menggunakan media pembelajaran diorama dengan kelompok sesudah menggunakan media pembelajaran diorama atau dapat dikatakan bahwa kedua perlakuan memberikan pengaruh berbeda.

Sedangkan pengujian hipotesis antar *n-gain* pada taraf signifikansi 5% seperti yang sudah disajikan diperoleh data bahwa T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} $1.919 > 1.684$ dan berada pada daerah penolakan H_0 atau daerah penerimaan H_a . Atau dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak.

Bedasarkan hasil analisis penelitian, bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran diorama pada tema ekosistem di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon diperoleh data rata-rata *n-gain* sebesar 0,23 dimana hasil tersebut termasuk ke dalam kategori rendah. Hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran diorama pada tema ekosistem di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon diperoleh data rata-rata *n-gain* sebesar 0,36 dimana hasil tersebut termasuk ke dalam kategori sedang. Analisis data *n-gain* yang diperoleh sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik.

Efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang

Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon, bahwa data rata-rata nilai *pretest* sebelum menggunakan media pembelajaran diorama diperoleh sebesar 40,62 dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama diperoleh sebesar 54,58. Secara keseluruhan nilai rata-rata *posttest* sesudah menggunakan media pembelajaran diorama adalah 71,04 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata *posttest* sebelum menggunakan media pembelajaran diorama, yaitu sebesar 55,20.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan media pembelajaran diorama relatif lebih tinggi dibanding sebelum menggunakan media. Penelitian ini didukung oleh lembar observasi dan angket untuk menguatkan tentang hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

Sementara itu, persentase ketuntasan belajar sebelum menggunakan media pembelajaran diorama sebesar 37,5% sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama sebesar 66,6% dengan nilai ketuntasan minimal > 65 . Dari jumlah seluruh peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran diorama, yaitu 24 peserta didik hanya 9 orang yang dinyatakan tuntas. Sedangkan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama dari jumlah peserta didik 24 hanya 16 orang yang dinyatakan tuntas, Dengan demikian, terdapat peningkatan persentase ketuntasan pada sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Selanjutnya, dari hasil perhitungan pada uji homogenitas diperoleh F_{hitung} sebesar 1,76 dan F_{tabel} diperoleh sebesar 1,98. Ternyata F_{hitung} perhitungan lebih kecil daripada F_{tabel} , data kedua kelompok adalah homogen. Oleh karena itu, keputusan yang diambil adalah menolak H_0 menerima H_a artinya terdapat perbedaan kemampuan akhir hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama.

Hal ini dibuktikan oleh uji hipotesis antar *posttest* pada taraf signifikansi 5% seperti yang sudah disajikan bahwa data T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} yaitu $1,757 > 1,684$ dan berada pada daerah penolakan H_0 atau daerah penerimaan H_a atau dengan kata lain H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan hasil *posttest* secara signifikan antara sebelum dengan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama atau dapat dikatakan bahwa kedua perlakuan memberikan pengaruh berbeda.

Selanjutnya jika melihat perbedaan kedua data *posttest* sebelum maupun *posttest* sesudah dimana rata-rata *posttest* sesudah lebih tinggi dibanding rata-rata *posttest* sebelum, dan halis analisis *n-gain* kedua data tersebut menunjukkan adanya peningkatan persentase sebesar 23,16%.

Hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap kemampuan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar sebagaimana

diuraikan di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Reni Anggraeni.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini terjawab yaitu ada efektivitas dalam penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik di SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon.

D. SIMPULAN

Pembelajaran menggunakan media diorama sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil rata-rata *n-gain* yang diperoleh dari sebelum menggunakan media pembelajaran diorama dan sesudah menggunakan media pembelajaran diorama. Data *n-gain* dapat diperoleh dari data *pretest* dan *posttest* baik sebelum maupun sesudah menggunakan media pembelajaran diorama. Nilai *gain* sebelum menggunakan media pembelajaran diorama, yaitu sebesar 0,23 dimana hasil tersebut termasuk kedalam kategori rendah, sedangkan nilai *gain* sesudah menggunakan media pembelajaran diorama, yaitu sebesar 0,36 dimana hasil tersebut termasuk kedalam kategori sedang. Jadi, adanya efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem di kelas V SD Negeri 2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Inswandari, A. (2017). Efektivitas Media Diorama dalam Meningkatkan IPA pada Siswa Autis Kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, Tidak Diterbitkan.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Suprijono, A. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Triwiyanto, T. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.