



Penggunaan Media Diorama  
Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa di SDN 2 Surodakan

*The Use of Digital Media on Student Cognitive Learning Outcomes in SDN 2 Surodakan*

Mohammad Ilham Ali Wafa<sup>1</sup>, Ria Fajrin Rizkyana<sup>2</sup>  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Tulungagung  
Jl. Mayor Sujadi Timur No. 7 Tulungagung, Jawa Timur 66221  
Email: [Mohammadilhamaliwafa13@gmail.com](mailto:Mohammadilhamaliwafa13@gmail.com)<sup>1)</sup>

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 21 Juli 2019

Dipublikasikan 30 September 2019

Keywords:

Hasil Belajar, Kognitif,  
Media Diorama

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas VA dan VB SDN 2 Surodakan Trenggalek dengan jumlah 52 peserta didik. Instrumen utama pada penelitian ini menggunakan jenis tes tulis dan alat penilaiannya berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 20 soal. Penskoran soal tersebut apabila salah = 1 dan benar = 2. Metode ini digunakan untuk mengetahui pengaruh media diorama (*Variabel X*) terhadap hasil belajar (*Variabel Y*). Untuk mengetahui pengaruh media diorama dengan menghitung data menggunakan *Independent Sample T Test*. Hasil uji *Independent Sample T Test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif pada materi siklus air pada pembelajaran tematik peserta didik kelas V SDN 2 Surodakan Trenggalek tahun pelajaran 2018/2019.

Abstract

*This study aims to determine the effect of diorama media usage on our students' environmental theme cognitive learning outcomes sub theme of environmental change in class V SDN 2 Surodakan Trenggalek 2018/2019 academic year. This research method uses quantitative research, namely Quasi Experimental Design with design Nonequivalent Control Group Design. This study was conducted on VA and VB class students of SDN 2 Surodakan Trenggalek with a 52 students. The instrument in this study uses a type of written test and the assessment tool is a multiple choice question with a number of 20 questions. Scoring the question if wrong = 1 and correct = 2. This method is used to determine the effect of diorama media (Variable X) on learning outcomes (Variable Y). To determine the effect of calculating data using the Independent Sample T Test. The Independent Sample T Test results show that the significance value is  $0.00 < 0.05$ , so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It can be said that there is an influence on the use of media dioramas on cognitive learning outcomes in our friend's theme sub-theme changes in the environment of water cycle material in fifth grade students of SDN 2 Surodakan Trenggalek 2018/2019 academic year.*

© 2019 Mohammad Ilham Ali Wafa, Ria Fajrin Rizkyana  
Under the license CC BY-SA 4.0

Alamat Korespondensi  
Email

: Jl. Mayor Sujadi Timur No. 7 Tulungagung  
: [Mohammadilhamaliwafa13@gmail.com](mailto:Mohammadilhamaliwafa13@gmail.com)

ISSN 2541-6855 (Online)  
ISSN 2541-0199 (Cetak)

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah proses perubahan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, berbasis aktivitas, berkarakteristik dan tidak membosankan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus memperhatikan strategi, pendekatan, metode, materi dan media belajar (Kurniawan, 2014). Terutama pada pembelajaran kurikulum 2013, yaitu kegiatan belajar yang menekankan peserta didik untuk mendapatkan pelajaran tentang konsep.

Materi siklus air merupakan materi pelajaran perubahan lingkungan, materi pelajaran perubahan lingkungan yang terjadi di laut, hutan dan terjadinya siklus air tidak dapat disampaikan secara langsung, karena letaknya yang jauh dan tidak memungkinkan peserta didik untuk mengunjungi ketika jam pelajaran. Kegiatan belajar yang hanya berpusat pada guru, seperti menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan penugasan akan membuat peserta didik menjadi bosan. Sehingga peserta didik akan sulit memahami materi dan mempengaruhi hasil belajar kognitif. Berdasarkan observasi hal tersebut sesuai dengan kenyataan yang telah terjadi di SDN 2 surodakan, peserta didik masih terlihat pasif dan bosan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya memperhatikan penjelasan guru, mendapatkan soal, dan menjawab pertanyaan dari pendidik, sehingga kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar. Untuk itu pendidik harus berupaya memperbaiki kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar tersebut salah satunya dapat diatasi dengan menggunakan media. Media adalah alat batu yang digunakan

untuk menyampaikan informasi. Media yang dimaksud yaitu media diorama.

Media diorama merupakan media tiga dimensi yang menyajikan materi pelajaran sesuai dengan bentuk aslinya. Menurut Media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana, 2017). Sedangkan menurut (Amalia, Agustin & Sulianto, 2017) menjelaskan bahwa media diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan bentuk aslinya.

Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada peserta didik secara langsung, membantu peserta didik dalam memahami materi, membuat peserta didik aktif dalam kegiatan belajar, dan membuat kegiatan belajar lebih menarik. Berdasarkan uraian latar belakang diatas, menunjukkan bahwa media diorama mampu memperjelas materi yang telah disampaikan oleh pendidik, media diorama mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, dan dapat membuat peserta didik lebih fokus dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif peserta didik.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Metode penelitian ini, digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok

eksperimen (Sugiyono, 2018). Desain penelitiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 Bentuk Desain Non Equivalent Control Group design**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Control	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

(Sugiyono, 2018)

Bentuk desain tersebut memiliki persamaan dan berbeda yaitu antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Persamaannya adalah kelompok tersebut diberikan tes awal dan tes akhir. Perbedaannya adalah pada kelompok eksperimen menggunakan media diorama dan pada kelompok kontrol tidak menggunakan media diorama. Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Surodakan Kabupaten Trenggalek.

Untuk menentukan sampel penelitian harus menggunakan teknik pengambilan sampel. Penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive* yaitu, menentukan teknik sampel dengan pertimbangan tertentu. Peneliti melakukan penelitian dengan izin dan arahan kepala sekolah SDN 2 Surodakan. Sampel dari penelitian ini adalah kelas VA dan kelas VB yang berjumlah 52 peserta didik. Kelas VA dan VB tersebut dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah tes yaitu tes berbentuk objektif berupa pilihan ganda. Tes tersebut merupakan data utama, sedangkan data pendukung dalam penelitian ini berupa angket. Penilaian tes tersebut apabila benar mendapatkan nilai satu, apabila salah mendapatkan nilai nol. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian adalah uji instrumen yaitu uji validitas menggunakan

rumus korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*, selanjutnya tingkat kesukaran dan daya beda. Soal dikatakan valid apabila nilai  $\alpha < 0,05$  dan dikatakan reliabel apabila nilai  $\alpha > 0,70$  (Ghozali, 2016). Uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan *Test of Normality Shapiro-Wilk* karena datanya kurang dari 50 (Supardi, 2016). Dan uji homogenitas menggunakan *Levene*. Menurut Widiyana, (2013) “Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak”, sedangkan uji homogenitas digunakan untuk mengetahui, apakah data bersifat homogen atau tidak. Menurut Ghozali (2016), data dapat dikatakan homogen dan normal apabila nilai  $\alpha > 0,05$ . Untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar peneliti menggunakan analisis data uji *Independent Sample T Test* dengan taraf  $\alpha = 0,05$  (Ghozali, 2016).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal sebelum instrumen digunakan untuk penelitian, instrumen ini divalidasi kepada ahli dalam bidangnya. Setelah tervalidasi oleh ahli selanjutnya diuji cobakan kepada peserta didik yang telah mendapatkan materi siklus air tanah. Berdasarkan uji coba instrumen, uji validitas dari 30 soal telah mendapatkan 23 soal yang valid dan 7 soal tidak valid. Berdasarkan uji reliabilitas telah mendapatkan nilai  $\alpha = 0,091 > 0,70$  sehingga dapat dikatakan soal bersifat reliabel. Hasil tingkat kesukaran menunjukkan bahwa 18 berkategori sedang dan 12 soal dalam kategori mudah. Pada hasil analisis daya beda 1 soal berkategori baik sekali, 12 soal termasuk dalam kategori baik, 12 soal tergolong dalam kategori cukup dan 5 soal berkategori

jelek, dan tidak ada yang bernilai negatif. Solichin (2017) menjelaskan bahwa soal tidak dapat digunakan apabila hasil dari uji daya beda bersifat negatif selain itu soal dapat digunakan untuk penelitian. Dari uji instrumen soal yang tidak valid tidak digunakan untuk melakukan penelitian. Sedangkan soal yang digunakan untuk penelitian berjumlah 20 soal, bertujuan untuk memudahkan dalam penghitungan nilai yang diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan uji normalitas data dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal, yaitu hasil nilai  $\alpha > 0,05$ . Uji homogenitas telah mendapatkan nilai  $\alpha > 0,621$  yang berarti data bersifat homogen. Hasil uji hipotesis pada penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Berdasarkan uji *Independent sample t test* menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya media diorama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar. Sehingga dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikansi penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan pada peserta didik kelas V SDN 2 Surodakan tahun pelajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil seperti pada tabel berikut:

**Tabel 2. Hasil Belajar Siswa**

Kelas/Item	Kontrol	Eksperimen
Pretest Min	55	45
Pretest Mak	85	85
Nilai rata-rata Pre	67,50	66,92
Post Min	60	70
Post Mak	90	100
Nilai Rata-rata Post	74,04	84,81

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2019

Hasil data pada kelas kontrol yaitu kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama pada data *pretest*, dari 26 peserta didik telah mendapatkan nilai rata-rata 67,50 dengan nilai paling rendah 55 dan nilai paling tinggi 85. Untuk perolehan data pada *posttest*, dari 26 peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 74,04 dengan nilai paling rendah 60 dan paling tinggi mendapatkan nilai 90. Pada kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa hasil belajar telah mengalami peningkatan, namun masih terdapat beberapa peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu nilai dibawah 70.

Proses kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol, pendidik hanya mengajar dengan ceramah, tanya jawab, penugasan dan tanpa menggunakan media diorama. Kegiatan tersebut telah membuktikan bahwa banyak peserta didik yang masih belum memahami materi pelajaran, karena peserta didik hanya menyimak sehingga bosan dan gaduh. Kegiatan pembelajaran tersebut sehingga mempengaruhi hasil belajar yang sedikit meningkat.

Hasil data pada kelas eksperimen yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan media diorama, nilai *pretest* dari 26 peserta didik telah mendapatkan rata-rata 66,92 dengan nilai terendah 45 sedangkan nilai paling tinggi 85. Untuk data *posttest* dari 26 peserta didik telah mendapatkan nilai rata-rata 84,81 dengan nilai paling rendah 70 dan paling tinggi 100. Dengan demikian dapat diketahui, nilai peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dan mampu mencapai lebih dari atau sama dengan KKM yang telah ditentukan yaitu 70.

Pada kelas eksperimen peningkatan hasil belajar terjadi karena kegiatan belajar dibantu dengan menggunakan media

diorama, guru menyampaikan materi dengan bantuan media diorama, sehingga peserta didik lebih memahami materi yang telah diajarkan. Selain itu peserta didik bisa mempraktikkan materi secara langsung melalui media diorama tersebut. Dengan mendapatkan materi secara langsung maka peserta didik mudah merangsang materi yang telah disampaikan. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media diorama, telah membuktikan bahwa peserta didik tidak hanya menyimak, peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian telah membuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Penggunaan media sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu untuk menyampaikan materi dengan jelas. Penggunaan media diorama mampu memberikan gambaran secara nyata terkait dengan materi yang dipelajari peserta didik, dan mempermudah dalam pemahaman. Dengan kegiatan pembelajaran menggunakan media diorama peserta didik akan terlibat langsung, sehingga aktif, dan mampu memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Arsyad (2014) bahwa, fungsi dari media tiga dimensi atau diorama yaitu untuk menggambarkan suatu objek yang sesuai dengan bentuk aslinya serta jembatan bagi peserta didik untuk memahami kesulitan yang dilalui dalam kegiatan pembelajaran.

Penggunaan media diorama mampu meningkatkan hasil belajar dengan baik. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat

melalui data *pretest* dan *posttest* yang telah didapatkan peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Arifin (2011) menyatakan bahwa, hasil belajar merupakan suatu proses atau kegiatan sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dalam rangka pengumpulan dan pengolahan informasi untuk pencapaian proses dan hasil belajar peserta didik.

Kegiatan belajar seharusnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun, tidak semua peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar yang drastis. Hal tersebut bisa terjadi karena beberapa faktor, misalnya dalam pemilihan media. Pemilihan media yang kurang tepat dengan materi dan karakteristik peserta didik akan mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar.

## **PENUTUP**

Berdasarkan pelaksanaan penelitian, hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif tema lingkungan sahabat kita subtema perubahan lingkungan pada siswa kelas V SDN 2 Surodakan tahun pelajaran 2018/2019. Dibuktikan dengan nilai nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan. Saran bagi penelitian untuk memperluas dan mengembangkan penelitian terkait dengan media diorama, sehingga dapat mengungkapkan lebih banyak permasalahan dalam dunia pendidikan dan memberi hasil serta manfaat bagi banyak pihak.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. 2017. *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Hasil Belajar Siswa*. Penelitian Pendidikan Paedagogia, 20(2). <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>.
- Arifin, Z. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS Edisi Ketujuh*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hidayati, A., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi*. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4(2), 284–294. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7417/8057>
- Kurniawan, D. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik*. Bandung: Alfabeta
- P, V., Arini, N., & Riastini, P. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V*. E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol: 5 No: Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/11021/7072>
- Solichin, M. 2017. *Tes, Butir Hasil, Interpretasi Dan, T E S Ramalan, Validitas*. Jurnal Manajemen & Pendidikan Islam, 192–213. Retrieved from <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/dirasat/article/view/879/637>
- Sudjana, N. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. (2018) *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Supardi, S. (2016). *Metodologi Penelitian. Metodologi Penelitian*. Retrieved from <http://bppsdmk.kemkes.go.id/pusdi/ksdmk/wp-content/uploads/2017/08/Metodologi-Penelitian-Komprehensif.pdf>
- Weranti, S. 2017. *Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo*. Journal Of Information and Technology Education, 1(April), 32–42. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1127>.
- Widiyana, D. 2013. *Satisfaction Learning Model To Improvement Learning Achievement On*. Jurnal Pendidikan. Retrieved from <https://studylibid.com/doc/659267/jurnal-fix---lambung-pustaka-uny>.