

**PENGUNAAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN  
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI HARMONI DALAM EKOSISTEM  
MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 153/X  
HARAPAN MAKMUR**

Eka Rosmawati<sup>1</sup>, Indryani<sup>2</sup>, Ugi Nugraha<sup>3</sup>, Urip Sulistiyo<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Jambi  
rosmawatieka12@gmail.com<sup>1</sup>, indryani@unja.ac.id<sup>2</sup>, ugi.nugraha@unja.ac.id<sup>3</sup>,  
urip.sulistiyo@unja.ac.id<sup>4</sup>

**ABSTRACT**

*Learning at Sekolah Dasar Negeri 153/X Harapan Makmur, Tanjung Jabung Timur Regency, is still conducted conventionally using media that focus solely on the fifth-grade integrated science textbook (IPAS V). This has resulted in low student motivation and learning outcomes. This study aims to analyze the improvement of student motivation and learning outcomes through the application of diorama media. The research design employed was a true experimental design with a pre-test post-test control group model. The study population included all fifth-grade students, consisting of two classes, Va and Vb. A sample of 24 students was selected, comprising 14 students in the control class and 10 students in the experimental class. Data were collected using observation sheets to measure learning motivation and multiple-choice tests to assess learning outcomes. Data analysis was conducted using percentage calculations and statistical tests. The research results revealed a significant increase in learning motivation in the experimental class compared to the control class. In the experimental class, students' motivation during the first meeting reached 77.5% (very good category) and increased to 91.25% (very good category) in the second meeting. Conversely, in the control class, students' motivation was only 40% (fair category) in the first meeting, rising to 50% (fair category) in the second meeting. The learning outcomes also demonstrated a significant difference between the experimental and control classes. In the experimental class, the average pre-test score of 30.4 increased to 71 in the post-test, with an N-gain of 0.61, classified as a medium category. Meanwhile, in the control class, the average pre-test score of 32.14 increased to 53.64 in the post-test, with an N-gain of 0.34, also classified as a medium category. The hypothesis test results showed that the  $t_{\text{calculated}} = 11.9$  exceeded  $t_{\text{table}} = 2.07$  ( $df = 22, \alpha = 0.05$ ), leading to the rejection of  $H_0$  and acceptance of  $H_a$ . In conclusion, there is a significant difference in student motivation and learning outcomes between those taught using diorama media and those taught conventionally in the ecosystem topic for fifth-grade students at Sekolah Dasar Negeri 153/X Harapan Makmur, Tanjung Jabung Timur Regency. Diorama media effectively enhances both student motivation and learning outcomes.*

*Keywords: student learning motivation, student learning outcomes, diorama media, harmony in ecosystems*

## ABSTRAK

Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 153/X Harapan Makmur Kabupaten Tanjung Jabung Timur masih dilaksanakan secara konvensional dengan media yang hanya berfokus pada buku paket. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penerapan media diorama pada materi ekosistem kelas V. Desain penelitian yang digunakan adalah true experimental design dengan model pre-test post-test control group design. Populasi penelitian melibatkan seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari dua kelas yaitu Va dan Vb. Sampel penelitian diambil sebanyak 24 siswa, terdiri dari 14 siswa di kelas kontrol dan 10 siswa di kelas eksperimen. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi untuk motivasi belajar dan soal tes pilihan ganda untuk hasil belajar. Analisis data dilakukan dengan metode persentase dan uji statistik t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa di kelas eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, motivasi belajar siswa pada pertemuan pertama mencapai 77,5% (kategori sangat baik) dan meningkat menjadi 91,25% pada pertemuan kedua (kategori sangat baik). Sebaliknya, pada kelas kontrol, motivasi belajar siswa hanya mencapai 40% (kategori cukup baik) pada pertemuan pertama dan meningkat menjadi 50% (kategori cukup baik) pada pertemuan kedua. Hasil belajar siswa juga menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Di kelas eksperimen, nilai rata-rata \*pre-test\* sebesar 30,4 meningkat menjadi 71 pada \*post-test\*, dengan N-gain sebesar 0,61 yang tergolong dalam kategori sedang. Sementara itu, di kelas kontrol, nilai rata-rata \*pre-test\* sebesar 32,14 hanya meningkat menjadi 53,64 pada \*post-test\*, dengan N-gain sebesar 0,34 yang juga tergolong kategori sedang. Uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai  $(t_{hitung} = 11,9)$  lebih besar dari  $(t_{tabel} = 2,07)$  ( $db = 22, \alpha = 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

**Kata Kunci:** motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa, media diorama, harmoni dalam ekosistem

### **A. Pendahuluan**

Kurikulum Merdeka menitik beratkan pada materi esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik sesuai fasenya, dengan tujuan membangun kemampuan berpikir kreatif, produktif, inovatif, proaktif, dan efektif. Hal ini dilakukan melalui pengembangan sikap, keterampilan,

dan pengetahuan secara integratif dalam proses pembelajaran yang mendalam, bermakna, tidak terburu-buru, dan menyenangkan (Mastur, 2021).

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) digabungkan menjadi mata

pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap fenomena alam, mendorong tindakan pelestarian lingkungan, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan inkuiri untuk menghadapi permasalahan nyata (Indonesia, 2021). Salah satu materi esensial dalam IPAS adalah ekosistem, yang diajarkan di kelas V pada Fase C. Materi ini berfokus pada hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya, bertujuan membangun kesadaran dan tanggung jawab siswa dalam menjaga keseimbangan ekosistem.

Namun, hasil observasi di SD Negeri 153/X Harapan Makmur menunjukkan bahwa pembelajaran materi ekosistem masih dilakukan secara konvensional dengan media terbatas pada buku paket. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, terlihat dari minimnya keterlibatan siswa selama pembelajaran dan rendahnya rata-rata nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 65. Data dokumentasi menunjukkan hanya 50% siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada materi harmoni dalam ekosistem.

Media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu media yang relevan adalah media diorama, yaitu model tiga dimensi miniatur yang mampu menggambarkan situasi nyata secara visual. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan diorama dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, seperti pada penelitian Anisykurlillah (2019) di Yogyakarta dan Dewi Sartika (2020) di Aceh Barat Daya, yang membuktikan efektivitas diorama dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media diorama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi harmoni dalam ekosistem di kelas V SD Negeri 153/X Harapan Makmur. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan rancangan true experimental design dengan model pretest-posttest control group design. Penentuan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan

secara acak, di mana kelas V/a ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas V/b sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen menggunakan media diorama dalam proses pembelajaran, sementara kelas kontrol menjalani pembelajaran secara konvensional. Kedua kelas diberikan pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran selesai untuk mengukur perbedaan hasil belajar.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**Tabel 1 Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen**

Siswa	Kelas eksperimen		Gai	N-Gain	Keterangan
	Pret est	Post test			
X1	30	70	40	0,57	Sedan g
X2	6	30	24	0,25	Rendah
X3	40	86	46	0,76	Tinggi
X4	40	90	50	0,83	Tinggi

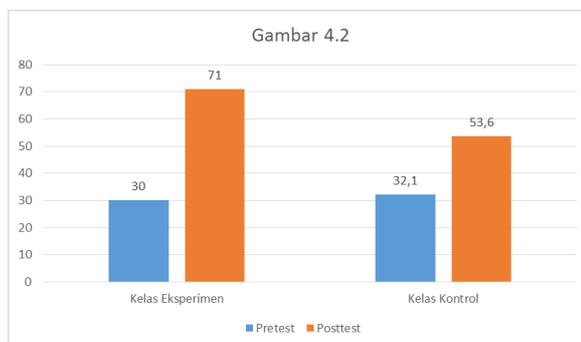
X5	30	80	50	0,71	Tinggi
X6	40	86	46	0,76	Tinggi
X7	40	83	43	0,71	Tinggi
X8	36	73	37	0,57	Sedan g
X9	16	46	30	0,35	Sedan g
X10	26	66	40	0,54	Sedan g
Tot al	304	710	406	0,61	
Rat a-rat a	30,4	71	40,6	0,61	Sedan g

**Tabel I Hasil Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol**

Siswa	Kelas Kontrol		Gai	N-Gain	Keterangan
	Pret est	Post test			

				ai n	
X1	33	43	10	0. 14	Renda h
X2	40	70	30	0. 5	Sedan g
X3	30	36	6	0. 08	Renda h
X4	16	23	7	0. 08	Renda h
X5	40	76	36	0. 6	Renda h
X6	26	36	10	0. 13	Renda h
X7	50	86	36	0. 72	Tinggi
X8	40	80	40	0. 66	Sedan g
X9	36	76	40	0. 62	Sedan g
X10	36	73	37	0. 57	Sedan g
X11	30	40	10	0. 14	Renda h

X12	23	30	7	0. 09	Renda h
X13	20	46	26	0. 32	Sedan g
X14	30	36	6	0. 08	Renda h
Tot al	450	751	21 5	4. 78	
Rat a- rat a	32. 14	53.6 4	21 ,5	0. 34	Sedan g



**Grafik 1 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Selanjutnya dilakukan analisis data dengan menggunakan rumus statistikdistribusi frekuensi berdasarkan nilai rata-rata *post-test*

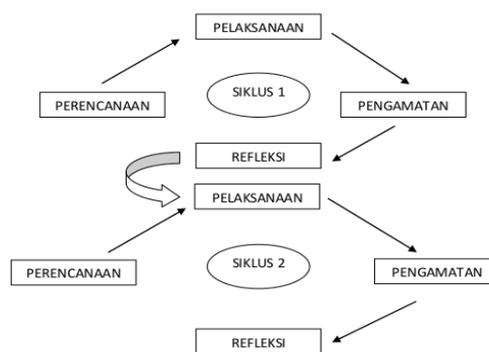
siswa kelas eksperimen dan nilai rata-rata *post-test* siswa kelas kontrol kemudian dilakukan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji-t. Dari uji-t tersebut diperoleh nilai thitung yaitu 11,9 sedangkan nilai ttabel dilihat pada tabel distribusi T diperoleh nilai ttabel yaitu 2,07 pada taraf signifikansi 0,05 untuk uji dua pihak dengan (db) 22, sehingga  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil pengolahan data dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.5 Pengujian Hipotesis

Kelas	D	A	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	Keterangan
Eksperimen	2	0,05	11,9	2,07	thitung > ttabel
Kontrol	2	05	9	7	



Gambar 1 Media Diorama



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 2 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

### Pembahasan

1. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Dibelajarkan Menggunakan Media Diorama dengan Siswa yang Dibelajarkan Secara Konvensional

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran materi ekosistem pada kelas V SD memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Motivasi belajar siswa diamati melalui lima indikator utama, yaitu

keinginan untuk berhasil, ketertarikan dalam belajar, dorongan dan kebutuhan belajar, penghargaan dalam pembelajaran, serta lingkungan belajar yang kondusif.

**a. Keinginan untuk Berhasil**

Pada kelas eksperimen, penggunaan media diorama meningkatkan jumlah siswa yang aktif menyimak penjelasan guru dan bertanya mengenai materi yang belum dipahami. Rata-rata persentase pada indikator ini mencapai 81,25% (sangat bagus), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 56,25% (bagus). Faktor pendorong utama adalah penghargaan dari guru dan suasana pembelajaran yang menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat Suci (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berkontribusi positif terhadap motivasi belajar.

**b. Ketertarikan dalam Belajar**

Siswa di kelas eksperimen menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif dalam kegiatan kelompok yang menggunakan media diorama. Rata-rata persentase mencapai 93,5% (sangat bagus), sementara kelas

kontrol hanya mencapai 37,5% (cukup bagus). Keterlibatan siswa dalam menyusun media diorama meningkatkan ketertarikan mereka terhadap materi karena siswa merasa dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran.

**c. Dorongan dan Kebutuhan Belajar**

Penggunaan media diorama juga mendorong siswa untuk mencatat materi dan membaca kembali materi yang telah dipelajari. Pada kelas eksperimen, rata-rata persentase indikator ini mencapai 59,37% (bagus), sedangkan pada kelas kontrol hanya 50% (cukup bagus). Kenaikan ini didorong oleh aktivitas kreatif dalam kelompok yang melibatkan eksplorasi mandiri dan penyelesaian tugas berbasis media.

**d. Penghargaan dalam Pembelajaran**

Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tugas. Rata-rata persentase indikator ini mencapai 87,5% (sangat bagus) pada kelas eksperimen, sementara kelas kontrol hanya mencapai 37,5% (cukup bagus). Pemberian

penghargaan seperti hadiah dan nilai dari guru memotivasi siswa untuk berkontribusi lebih aktif.

#### 5. Lingkungan Belajar yang Kondusif

Penggunaan diorama menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan interaktif, dengan rata-rata persentase mencapai 100% (sangat bagus) pada indikator lingkungan belajar kondusif. Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun media, sehingga mengurangi perilaku yang mengganggu. Sebaliknya, kelas kontrol cenderung menunjukkan suasana belajar yang kurang kondusif, dengan banyak siswa yang kurang fokus pada pembelajaran.

#### 2. Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Dibelajarkan Menggunakan Media Diorama dengan Siswa yang Dibelajarkan Secara Konvensional

Penelitian yang dilakukan di SDN 153/X Harapan Makmur menunjukkan bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran materi harmoni dalam ekosistem meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional. Pada kelas eksperimen, 80% siswa mencapai

KKM (65), sedangkan pada kelas kontrol hanya 43%. Nilai rata-rata post-test kelas eksperimen adalah 71, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 53,64.

Peningkatan (N-gain) kelas eksperimen sebesar 0,61 tergolong kategori sedang, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 0,34. Analisis uji-t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  menunjukkan nilai thitung = 11,9 lebih besar dari ttabel = 2,07, sehingga hipotesis diterima bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kedua metode pembelajaran.

Peningkatan ini disebabkan oleh peran aktif siswa selama pembelajaran menggunakan diorama, yang mendorong eksplorasi dan pengembangan intelektual mereka. Penelitian serupa oleh Normilasari, Purna, dan Siskha juga mendukung bahwa media diorama efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, terutama pada pembelajaran IPA. Oleh karena itu, guru disarankan memilih media pembelajaran yang sesuai agar proses belajar lebih bermakna.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SDN Harapan Makmur", dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan media diorama dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata persentase 84,37% (kategori sangat bagus), sedangkan kelas kontrol hanya 45% (kategori cukup bagus).
2. Terdapat perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelompok, dengan nilai  $t_{hitung} = 11,9$  yang lebih besar dari  $t_{tabel} = 2,07$ , yang menunjukkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi harmoni dalam ekosistem..

Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 14(2), 125-138.

Mulyasa, E. (2023). *Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Riris, D. (2022). Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 19(1), 45-56.

Normilasari, S., & Purna, M. (2023). Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Ekosistem di SD. *Jurnal Pendidikan IPA*, 17(3), 123-134.

Prasetya, D., & Wijayanti, D. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Siskha, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Visual 3 Dimensi Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 16(2), 89-102.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2021). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gunawan, A. (2021). Implementasi High Order Thinking Skills dalam