

**PENGARUH MEDIA DIORAMAS TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI BUMI
BERUBAH MURID KELAS V SDN REJOSARI 01 SEMARANG**

Pandhu Aji Pria Setiawan¹, Putri Salsabila Yoga Wijaya², Rada Aufastsana³,

Ikha Listyarini⁴, Lidya Septia Devega⁵

^{1,2,3,4,5}PPG Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail: ¹pandhu.aps@gmail.com, ²ptrisalsabila20@gmail.com,

³aufastsanarada@gmail.com, ⁴ikhalistyarini@upgris.ac.id,

⁵lidyadevega49@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

Learning methods encompass various aspects that can be considered effective learning, one of which is the use of learning media. The selection and use of appropriate learning media can improve the effectiveness of the learning process and student learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of the diorama media model on the learning outcomes of fifth-grade students at SDN Rejosari 01 Semarang. This study also aimed to determine a more effective learning method in improving student learning outcomes. This study used a pre-experimental method, with the same group of students given two different learning treatments. The pretest and posttest results served as a reference for student learning outcomes, which were then analyzed statistically using a paired t-test and normalized gain (N-gain) to compare student learning outcomes and the effectiveness of the two learning methods. The results showed that the use of dioramas as learning media was more effective in improving student learning outcomes compared to the use of conventional learning media.

Keywords: learning media, conventional media, diorama

ABSTRAK

Metode pembelajaran mencakup berbagai aspek hingga dapat disebut sebagai pembelajaran yang baik, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektifitas proses pembelajaran dan hasil belajar murid. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model media diorama terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Rejosari 01 Semarang. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui metode pembelajaran yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimental dengan menggunakan satu kelompok murid yang sama diberikan dua perlakuan pembelajaran yang berbeda. Hasil pretest dan posttest dijadikan sebagai acuan hasil belajar murid untuk selanjutnya dianalisis secara statistik menggunakan Uji-T berpasangan (Paired T-Test) dan N-gain (Normalized Gain) untuk membandingkan hasil belajar murid dan efektivitas kedua metode pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dioramas lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid jika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Kata kunci: media pembelajaran, media konvensional, diorama

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara murid dan guru sebagai pendidik dalam mendukung proses belajar murid. Proses pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman ilmu dan pembentukan karakter murid. Selama proses pembelajaran, guru sebagai pendidik dituntut untuk memastikan bahwa proses belajar murid dapat terlaksana dengan baik. Oleh karena itu, sebelum memulai proses pembelajaran, guru perlu merancang konsep pelaksanaan pembelajaran hingga pemilihan penggunaan metode pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Sanulita et al., 2020).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatkan minat belajar murid. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bermakna bagi murid. Namun, hal ini dapat tercapai apabila media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan minat dan kebutuhan murid selama proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik sebaiknya menggunakan beragam media pembelajaran, baik yang modern maupun yang konvensional. Penggunaan media ini menjadi salah satu upaya dalam pemenuhan target guru untuk meningkatkan kualitas

proses pembelajaran (Argaruri et al., 2023). Saat ini masih banyak praktik penggunaan media pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran di sekolah karena kurangnya kreativitas pendidik dalam penggunaan media pembelajaran interaktif. Sebagian besar pendidik masih menggunakan metode ceramah dan hafalan dalam memberikan materi selama proses pembelajaran. Media konvensional dalam pengoperasiannya tidak menggunakan aplikasi atau program digital lainnya. Pembelajaran dengan media konvensional erat kaitanya dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, pemberian tugas dan latihan. Penggunaan media ini masih kurang efektif dan berdampak terhadap hasil belajar murid. Hal ini ditunjukkan melalui kurangnya tingkat partisipasi murid selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan dan pemilihan metode pembelajaran yang lebih interaktif selama proses pembelajaran (Hasriadi, 2016).

Media interaktif tentunya berbeda dengan media konvensional. Media interaktif merupakan lingkungan belajar yang menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran, seperti

internet dan berbagai perangkat (ponsel, laptop, komputer dan lain-lain). Media interaktif dalam dapat dilakukan menggunakan program seperti aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran seperti Canva, PPT Interaktif, dan aplikasi lainnya. (Tasruddin, 2020).

Media pembelajaran interaktif dilakukan dengan membangun keterlibatan murid selama proses pembelajaran. Penerapan proses pembelajaran interaktif memerlukan peran guru sebagai fasilitator yang mendorong murid dalam menerapkan pengetahuan yang mereka dapatkan melalui berbagai aktivitas interaktif. Selain itu, guru juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung partisipasi aktif dan kolaborasi antar siswa sehingga proses pembelajaran interaktif dapat tercapai dengan baik. Terdapat berbagai teknik yang dapat diterapkan dalam menerapkan metode pembelajaran interaktif, seperti diskusi, permainan edukatif, simulasi, proyek kolaboratif, hingga penggunaan media interaktif (Ferdy & Putra, 2024).

Beragam jenis media pembelajaran dapat digunakan selama proses pembelajaran, salah

satunya yaitu media diorama. Media diorama merupakan ilustrasi dari suatu peristiwa yang direplikasi dalam ukuran yang lebih kecil untuk merepresentasikan kejadian atau situasi sebenarnya. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri dari atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek di tempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang di sesuaikan dengan penyajian (Nana Sudjana, dkk. 2016).

Media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain (Munadi, 2013: 109).

Keuntungan dari penggunaan media diorama yaitu membantu meningkatkan pemahaman murid terhadap materi pembelajaran. Selain itu, media diorama juga meningkatkan minat belajar murid sehingga mereka menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan media diorama selama proses pembelajaran memiliki potensi dalam mendorong peningkatan kreativitas murid pada masa yang akan datang (Bali & Zahroh, 2023).

Media Diorama sangat tepat, menarik, dan diharapkan mampu menumbuhkan semangat murid untuk aktif serta dapat meningkatkan hasil belajar dalam proses pembelajaran. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar murid kelas V SDN Rejosari 01 Semarang. Penelitian yang dilakukan dalam artikel ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar murid yang menggunakan media konvensional dan media interaktif. Simpulan akhir dari penelitian ini yaitu mengetahui media diorama yang lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid.

B. Metode Penelitian

Penelitian dilakukan pada murid kelas V SDN Rejosari 01 Semarang, Jl. Rejosari VII No.6-8, Kelurahan Rejosari, Kecamatan Semarang Timur, Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode pra-eksperimental dengan menggunakan satu kelompok murid yang sama

diberikan dua perlakuan pembelajaran yang berbeda. Kelompok murid yang menjadi bagian penelitian ini adalah murid kelas V SDN Rejosari 01 yang terdiri dari 28 murid. Sedangkan perlakuan pembelajaran yang dilakukan yaitu metode pembelajaran konvensional dengan konsep “ceramah” dan metode interaktif menggunakan media DIORAMAS (Diorama Kerusakan Alam Sekitar). Penelitian dilakukan dengan memberikan pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran. Hasil pretest dan posttest dijadikan sebagai acuan hasil belajar murid untuk selanjutnya dianalisis secara statistik menggunakan Uji-T berpasangan (Paired T-Test) dan N-gain (Normalized Gain) untuk membandingkan hasil belajar murid dan efektivitas kedua metode pembelajaran. Metode p r a - e k s p e r i m e n t a l adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor- faktor lain yang mengganggu pada subjek penelitian tanpa adanya kelompok kontrol (bandingan yang tidak diberi

perlakuan). Proses penelitian menggunakan metode pra-eksperimen berfokus pada dampak perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati (Indrawan, 2016).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data tes awal atau pretest sebelum penggunaan model pembelajaran menggunakan media konvensional dan hasil akhir atau posttest setelah perlakuan model pembelajaran pada 28 murid diperoleh nilai berikut.

Tabel 1. Hasil belajar metode konvensional

Kelompok	N	Min	Max	Mean
Pretest	28	40	80	64,29
Posttest	28	50	100	76,79

Berdasarkan hasil analisis data pre-test sebelum penggunaan model pembelajaran konvensional pada 28 murid, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 64,29 dengan rentang skor antara 40 hingga 80. Nilai ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, hasil belajar murid pada tingkat sedang. Setelah penerapan model pembelajaran konvensional, terjadi peningkatan

yang signifikan. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 76,79 dengan rentang skor 50 hingga 100, menandakan bahwa metode ini mulai memberikan dampak positif terhadap pengetahuan murid terhadap materi bumi berubah. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa model pembelajaran konvensional efektif dalam meningkatkan pengetahuan murid.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	0-30	0	0%
2	40-60	15	54%
3	70-100	13	46%

Berdasarkan tabel di atas, mengenai distribusi frekuensi nilai pretest, terlihat bahwa 54% murid memperoleh nilai dalam rentang 40-60 dengan frekuensi 15 murid. Sedangkan 46% lainnya berada pada interval 70-100 dengan frekuensi 13 murid. Data ini menunjukkan bahwa murid kelas V SDN Rejosari 01 terbagi menjadi dua kelompok murid dengan Tingkat pemahaman, sedang dan tinggi.

**Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai
Posttest**

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	0-30	0	0%
2	40-60	13	46%
3	70-100	15	54%

Berdasarkan tabel di atas, mengenai distribusi frekuensi nilai posttest, terlihat bahwa 46% murid memperoleh nilai dalam rentang 40-60 dengan frekuensi 13 murid. Sedangkan sebagian besar murid atau 54% lainnya berada pada interval 70-100 dengan frekuensi 15 murid. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar murid kelas V SDN Rejosari 01 memiliki nilai dalam kategori menengah hingga tinggi, dengan sedikit murid yang memperoleh nilai sangat rendah.

**Tabel 4. Uji Normalitas Media
Konvensional**

Kelompok	<i>W hitung</i>	<i>W tabel</i>
----------	-----------------	----------------

Pretest	2,004	0,924
Posttest	0,925	0,924

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai W hitung pada pretest sebesar 2,004 dan nilai W hitung pada posttest sebesar 0,0925. Pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%, diketahui bahwa nilai W hitung > W tabel. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pretest dan nilai posttest berdistribusi normal.

	Pretest	Posttest
Mean	64,28571429	76,78571
Variance	84,65608466	155,9524
Observations	28	28
Pearson Correlation	0,897940816	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	27	
t Stat	-11,30056205	
P(T<=t) one-tail	0,00000000004841	
t Critical one-tail	1,703288446	
P(T<=t) two-tail	0,00000000009682	
t Critical two-tail	2,051830516	

Gambar 1. *Paired T-Test* Media Konvensional

Berdasarkan hasil Uji-T Berpasangan (Paired T-test) diperoleh nilai t hitung sebesar -18,6 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,000000000009682 atau $p < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

antara nilai pretest dan nilai posttest murid pada penggunaan media pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata posttest (76,79) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest (64,29), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media konvensional mampu meningkatkan hasil belajar murid.

Penggunaan Media Dioramas

Berdasarkan hasil analisis data tes awal atau pretest sebelum penggunaan model pembelajaran menggunakan media dioramas dan hasil akhir atau posttest setelah perlakuan model pembelajaran pada 28 murid diperoleh nilai berikut.

Tabel 5. Hasil belajar metode interaktif

Kelompok	N	Min	Max	Mean
Pretest	28	40	100	66,79
Posttest	28	70	100	84,64

Berdasarkan hasil analisis data pre-test sebelum penggunaan model pembelajaran dioramas pada 28 murid, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 66,79 dengan rentang skor antara 50 hingga 100. Nilai ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, hasil belajar murid pada tingkat sedang hingga tinggi. Setelah penerapan model

pembelajaran dioramas, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil posttest menunjukkan nilai rata-rata meningkat menjadi 84,64 dengan rentang skor 70 hingga 100, menandakan bahwa metode ini mulai memberikan dampak positif terhadap pengetahuan murid terhadap materi bumi berubah. Secara keseluruhan, hasil ini menggambarkan bahwa model pembelajaran dioramas efektif dalam meningkatkan pengetahuan murid.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Nilai Pretest

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	0-30	0	0%
2	40-60	15	54%
3	70-100	13	46%

Berdasarkan tabel di atas, mengenai distribusi frekuensi nilai pretest, terlihat bahwa 54% murid memperoleh nilai dalam rentang 40-60 dengan frekuensi 15 murid. Sedangkan 46% murid lainnya berada pada interval 70-100 dengan frekuensi 13 murid. Data ini menunjukkan bahwa murid kelas V SDN Rejosari 01 terbagi menjadi dua kelompok murid dengan tingkat pemahaman sedang hingga menengah dan tinggi.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest

No	Interval	Frekuensi	Presentase
----	----------	-----------	------------

1	0-30	0	0%
2	40-60	0	0%
3	70-100	28	100%

Berdasarkan tabel di atas, mengenai distribusi frekuensi nilai posttest, terlihat bahwa semua murid memperoleh nilai pada interval 70-100 dengan frekuensi 28 murid. Data ini menunjukkan bahwa semua murid kelas V SDN Rejosari 01 memiliki nilai dalam kategori tinggi dan tidak terdapat murid yang memperoleh nilai rendah.

Tabel 8. Uji Normalitas Media Dioramas

Kelompok	<i>W hitung</i>	<i>W tabel</i>
Pretest	0,939	0,924
Posttest	1,067	0,924

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diketahui bahwa nilai *W hitung* pada pretest sebesar 0,939 dan nilai *W hitung* pada posttest sebesar 1,067. Pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5%, diketahui bahwa nilai *W hitung* > *W tabel*. Sehingga dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai pretest

dan nilai posttest berdistribusi normal.

	Pretest	Posttest
Mean	66,78571429	84,64285714
Variance	267,0634921	70,23809524
Observations	28	28
Pearson Correlation	0,951307259	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	27	
t Stat	-10,78792428	
P(T<=t) one-tail	0,0000000001361	
t Critical one-tail	1,703288446	
P(T<=t) two-tail	0,0000000002722	
t Critical two-tail	2,051830516	

Gambar 2. Paired T-Test Media Dioramas

Berdasarkan hasil Uji-T Berpasangan (Paired T-test) diperoleh nilai t hitung sebesar -22,4 dengan nilai signifikansi (p-value) sebesar 0,00000000002772 atau $p < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest murid pada penggunaan media pembelajaran dioramas. Nilai rata-rata posttest (84,64) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest (66,79), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dioramas mampu meningkatkan hasil belajar murid.

Perbandingan Tingkat Efektivitas

Penggunaan Media Konvensional dengan Media Dioramas

Berdasarkan hasil analisis statistik penggunaan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran dioramas diketahui bahwa kedua media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar murid secara signifikan. Oleh karena itu, dilakukan uji lanjutan menggunakan metode N-Gain (Normalized Gain) untuk mengetahui metode mana yang lebih efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar murid. Perhitungan N-gain (Normalized Gain) dilakukan dengan menggunakan rumus dan interpretasi sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{\text{Kor}} - S_{\text{Kor}}}{S_{\text{Kor}} - S_{\text{Kor}}}$$

Interpretasi:

- <40% : Tidak Efektif
- 40%-55% : Kurang Efektif
- 56%-75% : Cukup Efektif
- >76% : Efektif

Berdasarkan perhitungan N-gain (Normalized Gain) pada penggunaan media konvensional diperoleh nilai sebesar 38,93% yang

termasuk kategori kurang efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional mampu meningkatkan hasil belajar murid, tetapi tingkat peningkatannya masih tergolong rendah. Sedangkan pada penggunaan media dioramas diperoleh nilai sebesar 56,43% yang termasuk kategori cukup efektif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dioramas lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid jika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Penggunaan media konvensional pada proses pembelajaran menghasilkan nilai rata-rata posttest (76,79) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest (64,29), menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional mampu meningkatkan hasil belajar murid. Penggunaan media dioramas pada proses pembelajaran menghasilkan nilai rata-rata posttest (84,64) lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest (66,79), menunjukkan bahwa penggunaan media dioramas mampu meningkatkan hasil belajar murid. Nilai perhitungan N-Gain pada

penggunaan media konvensional 38,93% yang termasuk kategori tidak efektif, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional mampu meningkatkan hasil belajar murid, tetapi tingkat peningkatannya masih tergolong rendah. Nilai perhitungan N-Gain pada penggunaan media dioramas 56,43% yang termasuk kategori cukup efektif. Penggunaan media pembelajaran dioramas lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid jika dibandingkan dengan penggunaan media pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Argaruri, Y., Sulianto, J., Listyarini, I., & Rini, D. N. K. S. P. (2023).
Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi media diorama dalam meningkatkan kreativitas siswa. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2943-2952.
Ferdy, Fahrurrazi., & Putra, J. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa SD melalui metode pembelajaran

- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151.
- Hasriadi, H. (2022). Metode pembelajaran inovatif di era digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136-151.
- Indrawan, R. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran untuk Manajemen Pembangunan, dan Pendidikan (Revisi). Bandung: PT Refika Aditama.
- interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101-110.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta Selatan: GP Press.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta Selatan: GP Press.
- Penggunaan media pembelajaran konkret dalam meningkatkan minat belajar matematika peserta didik SDN Kalicari 01 Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 189-201.
- Riza, S., & Barrulwalidin, B. (2023). Ruang lingkup metode pembelajaran. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 120-131.
- Riza, S., & Barrulwalidin, B. (2023). Ruang lingkup metode pembelajaran. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 120-131.
- Sanulita, H., Syamsurijal, S., Ardiansyah, W., Wiliyanti, V., & Megawati, R. (2024). Strategi Pembelajaran: Teori & Metode Pembelajaran Efektif. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.