



---

## **PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN 067243 MEDAN T.A 2024/2025**

### ***THE IMPACT OF DIORAMA MEDIA ON STUDENT LEARNING OUTCOMES IN SCIENCE CLASS FOR FIFTH GRADERS AT SDN 067243 MEDAN, ACADEMIC YEAR 2024/2025.***

Marito Sihotang<sup>1)</sup>, Muhammad Daliani<sup>2)</sup>.

PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti no.18, Sempakata, kec. Medan  
Selayang, Kota Medan. Sumatera Utara 20132

[maritosihotang82@gmail.com](mailto:maritosihotang82@gmail.com), [mddaniboys@gmail.com](mailto:mddaniboys@gmail.com)

#### **ABSTRAK**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA dengan menggunakan media diorama pada materi siklus air kelas V SD Negeri 067243 Medan tahun pelajaran 2024/2025, untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD Negeri 067243 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 november 2024 di SD Negeri 067243 Medan Tahun Pelajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 067243 Medan, berjumlah 21 orang siswa yaitu 9 laki-laki dan 12 perempuan. Jenis penelitian ini adalah *pre experimental design*. Jenis disain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Setelah melakukan analisis data terhadap hasil penelitian maka diperoleh hasil belajar siswa pada mata pelajaran siklus air diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 44,76 belum memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama diperoleh nilai rata-rata posttest 85,71 dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terdapat pengaruh signifikan diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 43,01 pada taraf signifikan 0,05 diperoleh t tabel 1,725, t hitung > t tabel maka hipotesis H1 diterima dan Ho ditolak yang berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus air di kelas V SD Negeri 067243 Medan TP 2024/2025.

**Kata Kunci:** Siklus Air, Media Diorama, Hasil belajar



## ABSTRACT

*This research aims to assess student learning outcomes in science, specifically focusing on the water cycle material for fifth-grade students at SD Negeri 067243 Medan during the 2024/2025 academic year. The objective is to evaluate the significant impact of using diorama media on these learning outcomes. The study was conducted on November 29, 2024. The research included all 21 fifth-grade students at SD Negeri 067243 Medan, comprising 9 boys and 12 girls. This pre-experimental design utilized a one-group pretest-posttest framework. Data was collected through assessments. The analysis revealed that the average pretest score for the water cycle subject was 44.76, which fell short of the Minimum Completeness Criteria (KKM). In contrast, the average posttest score after employing diorama media significantly improved to 85.71, meeting the KKM requirements. Furthermore, the analysis indicated a substantial effect, with a calculated  $t$ -value of 43.01 at a significance level of 0.05, compared to a  $t$ -table value of 1.725. Since the calculated  $t$ -value exceeds the  $t$ -table value, we accept the alternative hypothesis ( $H_1$ ) and reject the null hypothesis ( $H_0$ ). This signifies that the use of diorama media positively influences the learning outcomes of fifth-grade students in the water cycle subject at SD Negeri 067243 Medan for the 2024/2025 academic year.*

**Keywords:** *Water Cycle, Diorama Media, Learning Outcomes.*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran dapat dipahami sebagai proses interaksi yang terjadi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu (Achjar, 2008). Dalam proses ini, terdapat beberapa unsur penting yang saling berkaitan, yaitu pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan belajar, serta interaksi di antara unsur-unsur tersebut.

Menurut Winkel (1991), pembelajaran adalah sekumpulan tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan mempertimbangkan berbagai kejadian eksternal yang mempengaruhi rangkaian pengalaman internal mereka. Pembelajaran berlangsung sebagai interaksi edukatif antara peserta didik dan pendidik, serta antara peserta dan sumber belajar lainnya, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.



Secara keseluruhan, proses pembelajaran melibatkan serangkaian kegiatan yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga penilaian, semuanya berkontribusi pada pengembangan peserta didik. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dirancang untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, sehingga dapat memperkuat kemampuan mereka dalam menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. IPA tidak hanya merupakan proses untuk mempelajari objek studi, tetapi juga berfungsi untuk menemukan dan mengembangkan produk-produk sains. Teori-teori IPA yang dikembangkan akan menjadi dasar bagi teknologi, yang pada gilirannya dapat mempermudah berbagai aspek kehidupan..

Menurut Trianto, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan sekumpulan teori yang disusun secara sistematis. Penerapannya umumnya terbatas pada fenomena alam dan lahir dari proses metode ilmiah, seperti observasi dan eksperimen. Selain itu, IPA juga menuntut adanya sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, keterbukaan, kejujuran, dan lain-lain.

Berdasarkan wawancara dan observasi awal yang dilakukan dengan para guru di SDN 067243 Medan, terungkap bahwa sejumlah siswa merasa bahwa pelajaran IPA cenderung membosankan. Mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama mengenai siklus air, yang disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran. Akibatnya, para siswa tampak kurang aktif dan kurang bersemangat selama proses belajar mengajar. Situasi ini berdampak pada tingginya jumlah siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pelajaran IPA. Dari 21 siswa di kelas V SDN 067243, banyak di antara mereka yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “ Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas V SDN 067243 Medan T.A 2024/2025”

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam studi ini adalah Desain Eksperimen Bebas dengan pendekatan One Group Pretest-Posttest



Control Design. Dalam pelaksanaan penelitian, satu kelas dipilih untuk mengikuti tahapan pretest dan posttest.

$O_1XO_2$

Keterangan:

O1: nilai pretest sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan

O2: nilai posttest setelah diberikan perlakuan

Penelitian ini dilakukan di UPT SDN 067243 Medan pada Tahun Ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan November 2024. Alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah karena hasil belajar siswa dalam pelajaran IPA masih belum memuaskan, terutama pada materi tentang siklus air.

Populasi dalam penelitian ini terdiri atas 21 siswa Kelas V di SD Negeri 067243 Medan. Mengingat jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling jenuh, yang berarti seluruh siswa Kelas V diambil sebagai sampel.

Untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini dilakukan uji T, sebelum melakukan uji hipotesis maka peneliti melakukan uji normalitas dan uji homogenitas data untuk melihat normal dan homogennya data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pre-test, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar 44,76. Dari persentase yang ada, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa sebelum penggunaan media diorama tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75. Selanjutnya, nilai rata-rata hasil post-test meningkat menjadi 85,71. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa setelah penggunaan media diorama lebih baik dibandingkan sebelum penggunaan media tersebut, dan persentase kategori hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.



Dengan melakukan analisis data penelitian menggunakan Excel dan rumus uji t, diperoleh nilai t hitung sebesar 40,01. Karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel ( $40,01 > 1,725$ ), maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis terbuka ( $H_1$ ) diterima. Ini menandakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 067243 Medan untuk Tahun Ajaran 2024/2025..

Berdasarkan analisis statistik inferensial menggunakan rumus uji-t, diperoleh nilai T hitung sebesar 40,01 dengan derajat kebebasan ( $dk$ )  $21-1= 20$ . Pada taraf signifikan 0,05, nilai tabel yang didapatkan adalah 1,725. Karena T hitung lebih besar dari T tabel pada taraf signifikan 0,05, maka hipotesis  $H_1$  diterima. Ini menunjukkan bahwa penerapan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SD Negeri 067243 Medan pada tahun ajaran 2024/2025.

Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, di antaranya, menurut Sudjana dan Rivai (1992), dapat menjadikan proses belajar siswa lebih menarik perhatian, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran membuat materi lebih jelas dan mudah dipahami, yang memungkinkan siswa untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, penggunaan media juga memperkaya metode pengajaran, sehingga tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, dan ini secara efektif dapat mengurangi rasa bosan siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka menjadi lebih tertarik untuk belajar. Hal ini berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Kemp dan Dayton, media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efisien. Salah satu contoh penggunaan media adalah diorama, yang sangat efektif dalam proses belajar mengajar.

Dengan diorama, siswa dapat melihat langsung gambaran materi yang dipelajari, bukan hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Mereka juga dapat mengamati dan menganalisis



informasi dengan lebih baik, yang pada gilirannya memudahkan mereka untuk memahami pelajaran. Sebagai hasilnya, penggunaan media diorama dalam pelajaran IPA terbukti meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan sebelumnya. Dengan kata lain, media diorama memiliki pengaruh positif terhadap pencapaian belajar siswa.

## KESIMPULAN

Setelah melakukan pengujian data maka rata-rata hasil belajar siswa dalam kategori baik dan memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam kelas. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa media diorama memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 067243 Medan

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, Arkas, and Elise Muryanti, 2019. “*Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini.*” *Aulad : Journal on Early Childhood* 2(2): 1–7.
- Hendrik, Meri Yanti, 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3Kota Kupang.* (jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar 2.2.
- Kiki Wati, U. U. Y, 2019. *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Tegalsari 01* (Doctoral Disertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Sonah, 2018. *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar siswa Pada Mata Pada Pelajaran IPA Kelas V MI HAQUQUL.*
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kombinasi (mixed Method).* Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Jakarta ALFABETA, cv.