

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III SD

Zulfikar Yaqin^{1*}, Mohammad Baihaqi²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu
Keguruan, Sekolah Tinggi Agama Islam Balikpapan

*Penulis Korespondensi: zulfikaryaqin396@gmail.com, baihaqiebpp@gmail.com

Abstract. *Learning media encompasses all devices or resources that can be utilized to support the teaching and learning process for students. The presence of learning media provides significant benefits for teachers in delivering subject matter and can improve student learning outcomes. Learning is a relatively permanent change in behavior resulting from past experiences or from purposeful or planned learning. A diorama is a three-dimensional depiction of a scene or scene replicated at a smaller scale with the intention of illustrating a specific event or situation. This study used a quantitative approach with a correlational survey method. This quantitative approach was chosen because the study aimed to determine the effect of using dioramas on third-grade students' science learning outcomes through statistical analysis. The results of this study indicate that the use of dioramas did not significantly affect third-grade students' science learning outcomes. This finding suggests that student learning outcomes are influenced not only by learning media but also by various other factors, such as students' initial abilities, learning motivation, the learning environment, teacher competence, and the learning strategies implemented.*

Keywords: Media, Dioramas, Learning Outcomes

Abstrak. Media pembelajaran mencakup semua perangkat atau sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran siswa. Kehadiran media pembelajaran memberikan manfaat yang besar bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Diorama merupakan gambaran tiga dimensi dari suatu pemandangan atau adegan yang di replikasi dalam ukuran yang lebih kecil dengan maksud untuk mengilustrasikan sebuah peristiwa atau situasi tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III melalui analisis statistik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh berbagai faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, motivasi belajar, lingkungan belajar, kompetensi guru, serta strategi pembelajaran yang diterapkan.

Kata Kunci : Media, Diorma, Hasil Belajar

1. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran mencakup semua perangkat atau sumber daya yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran siswa. Kehadiran media pembelajaran memberikan manfaat yang besar bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.¹ Guru memiliki

¹ Bali, M. M. E. I., Aliyah, Z., & Humaidi, D. (2022). Effectiveness of Hybrid Learning Assisted in e-Learning Media in Mathematics Learning at Elementary School.

fleksibilitas untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Meskipun begitu, masih sering kali terdapat guru-guru yang hanya mengandalkan media pembelajaran berbasis teks seperti buku, modul, dan poster dalam proses pengajaran. Konsekuensinya, kondisi pembelajaran menjadi kurang optimal, dan sulitnya mencapai tujuan pembelajaran.

Amalia menekankan pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran dan perlunya keterlibatan aktif guru dalam pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, siswa dapat menghasilkan ide-ide dan gagasan baru yang membantu mereka mengatasi hambatan dalam pemahaman materi pembelajaran.²

Diorama merupakan gambaran tiga dimensi dari suatu pemandangan atau adegan yang direplikasi dalam ukuran yang lebih kecil dengan maksud untuk mengilustrasikan sebuah peristiwa atau situasi tertentu, dengan tujuan untuk memperlihatkan aktivitas yang sesuai dengan kejadian nyata atau sebenarnya.³

Disisi lain, Agustina menjelaskan bahwa media diorama merupakan media yang bisa memberikan pengetahuan atau pemahaman yang bisa diperlihatkan secara langsung dari seluruh arah dan serupa dengan keadaan yang sebenarnya⁴

Dari pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa Diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi berbentuk replika miniatur dari suatu pemandangan, adegan, atau peristiwa. Media ini berfungsi untuk mengilustrasikan aktivitas sesuai dengan kejadian nyata secara langsung dari segala arah, sehingga dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh tiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.⁵

² Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

³ Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Ekosistem.

⁴ Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Kreet Bantul.

⁵ Jihad, Asep & Haris, Abdul, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013), 1.

Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.⁶

Dari pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa Belajar adalah proses fundamental dalam pendidikan berupa kegiatan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen-baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap-yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu atau pembelajaran yang direncanakan.

Sedangkan Hasil Belajar menurut Oemar Hamalik adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.⁷ Sedangkan Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu.⁸

Dari beberapa pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa Belajar pada hakikatnya adalah suatu proses ketika individu berinteraksi secara aktif dengan seluruh situasi dan lingkungan di sekitarnya. Keberhasilan dari proses interaksi tersebut ditunjukkan melalui adanya Hasil Belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku yang nyata pada diri orang tersebut setelah ia belajar.

Penerapan pembelajaran IPAS dengan Media Diorama di SD Patra Dharma 3 BPP adalah yang pertama Guru menunjukkan sebuah diorama berukuran kotak sepatu besar yang menggambarkan replika Hutan Mangrove Margomulyo (salah satu ikon konservasi di Balikpapan). Di dalam diorama tersebut terdapat miniatur pohon bakau dengan akar gantungnya, miniatur air payau, serta replika hewan khas seperti kepiting bakau, ikan gelodok, dan burung bangau. Setelah itu Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Karena diorama bersifat tiga dimensi, siswa SD Patra Darma 3 dapat mengamati miniatur tersebut langsung dari berbagai arah depan, samping, atas. Setelah mengamati diorama, setiap kelompok diminta menceritakan kembali rantai makanan singkat yang terjadi di ekosistem tersebut. Sebagai evaluasi hasil belajar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei korelasional. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III melalui

⁶ Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.

⁷ Hamalik Oemar, Proses Belajar Mengajar (Bandung: Bumi Aksara, 2006), 30.

⁸ Rusman, Model-Model Pembelajaran (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014), 1.

analisis statistik. Menurut Sugiyono (2022)⁹, penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan analisis data yang bersifat statistik guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penelitian dilaksanakan di SD Patra Dharma 3 BPP pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III sebanyak 55 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, penelitian menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Variabel dalam penelitian terdiri atas:

- * Variabel bebas (X), yaitu penggunaan media diorama.
- * Variabel terikat (Y), yaitu hasil belajar IPAS siswa kelas III.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket (kuesioner) dengan skala Likert lima tingkat, yaitu Sangat Setuju (4), Setuju (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1). Selain angket, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung mengenai kondisi sekolah dan jumlah siswa.

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, angket diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson, dengan kriteria butir dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel pada taraf signifikansi 5%. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan Cronbach's Alpha, dengan instrumen dinyatakan reliabel apabila memperoleh nilai $\text{Alpha} \geq 0,70$. Berdasarkan hasil pengujian, seluruh item pada variabel media diorama dinyatakan valid dan reliabel, sedangkan instrumen hasil belajar memiliki tingkat reliabilitas yang cukup baik sehingga layak digunakan dalam penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Patra Dharma 3 BPP. Responden dalam penelitian berjumlah 55 siswa. Analisis data dilakukan menggunakan program SPSS meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji korelasi, uji regresi linear sederhana, dan uji hipotesis.

Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas proses dan hasil kegiatan belajar mengajar. Oleh karena

⁹ Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

itu guru sudah seharusnya memahami teknik memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran agar ia dapat mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.¹⁰

Hasil Uji Validitas (Media Diorama)

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui apakah setiap butir pernyataan mampu mengukur variabel yang diteliti. Kriteria yang digunakan adalah nilai r hitung $> r$ tabel (0,266) dan nilai signifikansi $< 0,05$.

Item	r Hitung	r Tabel	Sig.	Ket
1	0,637	0,266	0,000	Valid
1	0,725	0,266	0,000	Valid
3	0,669	0,266	0,000	Valid
4	0,617	0,266	0,000	Valid
5	0,710	0,266	0,000	Valid

Berdasarkan Tabel di atas diketahui bahwa seluruh item pada variabel media diorama memiliki nilai r hitung lebih besar daripada r tabel (0,266) dengan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh butir pernyataan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian.

Hasil Uji Validitas Variabel Y (Hasil Belajar)

Item	r Hitung	r Tabel	Sig.	Ket
1	0,778	0,266	0,000	Valid
1	0,717	0,266	0,000	Valid
3	0,611	0,266	0,000	Valid
4	0,759	0,266	0,000	valid
5	0,522	0,266	0,000	valid

Hasil uji validitas variabel hasil belajar menunjukkan bahwa seluruh item memiliki nilai korelasi di atas r tabel dengan nilai signifikansi di bawah 0,05 sehingga seluruh item dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian.

Variable	Alpa	Kriteria	Ket
Media Diorama	0,718	$> 0,70$	Reliabel

¹⁰ Batubara, H. H., Sumantri, S. M., & Marini, A. (2023). Media Pembelajaran Komprehensif. Semarang: CV Graha Edu.

Hasil Belajar	0,612	>0,60	Cukup reliabel
---------------	-------	-------	----------------

Berdasarkan hasil analisis, variabel media diorama memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,718 sehingga memenuhi kriteria reliabel. Sementara itu, variabel hasil belajar memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,612 yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas cukup baik dan masih layak digunakan dalam penelitian.

Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan one sample Kolmogorov- Smirnov test.

Tabel Hasil Uji Normalitas

Uji	Sig	a	Kesimpulan
Kolmogorov- Smirnov	0,200	0,05	Data berdistribusi normal

Nilai signifikansi sebesar 0,200 lebih besar daripada 0,05 sehingga data penelitian dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, analisis regresi linear sederhana dapat dilanjutkan.

Hasil Uji Korelasi

Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara media diorama dengan hasil belajar siswa.

Tabel Hasil Uji Korelasi

Variable	Sig	Keterangan
Media Diorama - Hasil belajar.	0,128	Tidak Signifikan

Nilai signifikansi sebesar 0,128 lebih besar daripada 0,05 sehingga tidak terdapat hubungan yang signifikan antara media diorama dan hasil belajar IPAS siswa kelas III.

Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa.

Tabel Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Persamaan Regresi	R Square	Sig.	Keterangan
$Y = 10,805 + 0,200X$	0,043	0,128	Tidak signifikan

Persamaan regresi menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan skor media diorama diperkirakan meningkatkan skor hasil belajar sebesar 0,200. Akan tetapi, nilai signifikansi sebesar 0,128 ($>0,05$) menunjukkan bahwa pengaruh tersebut tidak signifikan secara statistik. Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,043 berarti

media diorama hanya mampu menjelaskan 4,3% variasi hasil belajar siswa, sedangkan 95,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan nilai signifikan hasil regresi linear sederhana.

Tabel Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Nilai Sig.	Keputusan
H ₀	0,128	Diterima
H ₁	0,128	Ditolak

Karena nilai signifikansi sebesar 0,128 lebih besar daripada 0,05, maka H₀ diterima dan H₁ ditolak. Dengan demikian, penggunaan media diorama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Patra Dharma 3 BPP.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa instrumen penelitian telah memenuhi persyaratan validitas dan reliabilitas. Seluruh item pada variabel media diorama dan hasil belajar memiliki nilai korelasi yang lebih besar daripada r tabel sehingga mampu mengukur konstruk yang diteliti secara tepat. Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,200 ($>0,05$). Kondisi ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga analisis regresi linear sederhana dapat digunakan untuk menguji pengaruh media diorama terhadap hasil belajar.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,128 ($>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III. Selain itu, nilai koefisien determinasi sebesar 4,3% menunjukkan bahwa media diorama hanya memberikan kontribusi yang sangat kecil terhadap variasi hasil belajar siswa, sedangkan 95,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh media pembelajaran, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti motivasi belajar, kemampuan awal siswa, strategi pembelajaran yang diterapkan guru, lingkungan belajar, serta dukungan keluarga. Oleh karena itu, penggunaan media

diorama perlu dipadukan dengan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif agar memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan hasil belajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III. Temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran, tetapi juga oleh berbagai faktor lain, seperti kemampuan awal siswa, motivasi belajar, lingkungan belajar, kompetensi guru, serta strategi pembelajaran yang diterapkan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor¹¹. Oleh karena itu, media pembelajaran hanya merupakan salah satu komponen yang mendukung proses pembelajaran, sedangkan keberhasilan belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor yang saling berkaitan.

4. KESIMPULAN

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan dalam penelitian. Sedangkan Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,200 ($>0,05$). Kondisi ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi sehingga analisis regresi linear sederhana dapat digunakan untuk menguji pengaruh media diorama terhadap hasil belajar.

Selain itu, hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi yang baik sehingga layak digunakan dalam penelitian. Sedangkan Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi 0,200 ($>0,05$). Kondisi ini menunjukkan bahwa asumsi normalitas telah terpenuhi, kemudian Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,128 ($>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media diorama tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III.

Jadi Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa penggunaan media diorama tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Patra Dharma 3 BPP.

¹¹ Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

DAFTAR REFERENSI

- Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Kreet Bantul
- Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J. (2017). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
- Bali, M. M. E. I., Aliyah, Z., & Humaidi, D. (2022). Effectiveness of Hybrid Learning Assisted in e-Learning Media in Mathematics Learning at Elementary School.
- Batubara, H. H., Sumantri, S. M., & Marini, A. (2023). Media Pembelajaran Komprehensif.Semarang: CV Graha Edu.
- Hamalik Oemar, Proses Belajar Mengajar (Bandung: Bumi Aksara,2006), 30.
- Jihad, Asep & Haris, Abdul, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta : Multi pressindo, 2013),
- Rusman, Model-Model Pembelajaran (Jakarta: PT. Rajagrafindo, 2014), 1.
- Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Ekosistem.
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumantri Moh. Syarifi, Strategi Pembelajaran (Kota Depok:PT Rajagrafindo, 2015), 2.of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>.