

Pengaruh Penggunaan Media *Diorama* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang

Ike Krisnawati¹, Yulia², Monita Utami³, Yuriszulmi⁴ Trinda Farhan Satria⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Dasar S2, Universitas Adzkie

e-mail: krisnawatiike0309@gmail.com, yuliarudianto0@gmail.com,
monitautami4@gmail.com, yoeries99@gmail.com,
trindafarhansatria@adzkie.ac.id

Abstrak

Penelitian dilatar belakangi oleh hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang masih dibawah KKM. Penyebab peserta didik kurang antusias dan kurang aktif dalam pembelajaran, kurangnya interaksi antara guru dengan siswa pembelajaran kurang inovatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Padang. Jenis penelitian ini adalah menggunakan *Quasi Eksperimen* rancangan penelitian yang digunakan adalah *posttest only Control Group Design*. Dalam design ini terdapat dua kelompok, dimana kelompok pertama diberikan perlakuan menggunakan media diorama dan kelompok kedua tidak diberikan perlakuan menggunakan media. Dari perolehan data hasil analisis uji t maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,05$ dan $t_{tabel} = 1,648$ dengan $dk = n_1 + n_2 - 2$. Berdasarkan pengujian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,05 > 1,648$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, dapat disimpulkan bahwa "Hasil belajar siswa yang menggunakan media diorama lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media diorama".

Kata Kunci : *Media Diorama, Hasil Belajar, IPS*

Abstract

The research was motivated by the social studies learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 10 Surau Gadang which were still below the KKM. The causes of students are less enthusiastic and less active in learning, the lack of interaction between teachers and students in learning is less innovative. The purpose of this study was to determine the significant effect of using diorama media on student learning outcomes in social studies learning in class IV SD Negeri 10 Surau Gadang Padang. The type of this research is using Quasi Experiment. The research design used is *posttest only Control Group Design*. In this design there are two groups, where the first group is given treatment using diorama media and the second group is not given treatment using media. From the data obtained from the t-test analysis, the value of $t_{count} = 4.05$ and $t_{table} = 1.648$ with $dk = n_1 + n_2 - 2$. Based on the $t_{count} > t_{table}$

(4.05 > 1.648) then H₀ is rejected and H₁ is accepted, it can be concluded that "student learning outcomes using diorama media are better than student learning outcomes not using diorama media".

Keywords: *Diorama Media, Learning Outcomes, Social Studies*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia. Pendidikan dapat menciptakan manusia yang cerdas, terampil, terutama untuk mewujudkan kehidupan berwawasan luas, disiplin, beriman, bertaqwa serta bertanggung jawab di dalam kehidupan. Sehingga dapat meningkatkan sumber daya manusia bangsa Indonesia. Dengan adanya pendidikan maka suatu bangsa akan dapat menjadi bangsa yang berkarakter mandiri dan berjiwa saing. Hal ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 yang menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara. Maka pendidikan diperlukan untuk menggali potensi yang ada didalam diri siswa lalu mengembangkan potensi tersebut sehingga siswa bisa mencapai tujuan pendidikan.

Salah satunya mata pembelajaran adalah mata Pembelajaran IPS, di Sekolah Dasar IPS merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat. untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran IPS maka seorang guru harus bisa kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat memahami IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang relevan. Menurut Supardan (2015:17) mengemukakan bahwa IPS adalah program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih peserta didik, agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dari berbagai sudut pandang secara komprehensif. IPS merupakan ilmu pengetahuan yang sangat berkaitan dengan lingkungan social karena IPS merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang tingkah laku manusia sebagai anggota dalam masyarakat.

Permasalahan yang penulis temukan di lapangan menjadi salah satu faktor munculnya gagasan dalam penelitian ini yaitu media yang ditampilkan guru belum membantu siswa untuk memahami pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran *Diorama*, hanya menggunakan media kertas saja. Hampir seluruh siswa tidak memperhatikan pembelajaran dan hanya bermain sewaktu guru menerangkan pembelajaran. Terlihat pada saat guru menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang kreatif. Siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran khususnya pembelajaran IPS

dengan perencanaan menggunakan media Diorama dalam proses pembelajaran. Berdasarkan masalah di atas maka penulis ingin mencoba suatu media untuk menjadi solusi atas masalah tersebut. Di Sekolah Dasar Negeri 10 Surau Gadang Padang. Pada Kelas IV Dalam Mata Pelajaran IPS memakai Kriteria ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai 70, maka peneliti Dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1: Jumlah Siswa Dan Persentase Ketuntasan Penilaian PH (IPS)

kelas	Jumlah Siswa	Belum Tuntas		Tuntas		Rata-rata	KKM
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase		
IVA	20 orang	14 orang	73,7 %	6 orang	26,3 %	54,8	70
IVB	22 orang	13 orang	65 %	9 orang	35 %	53,7	70

Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadag, Kec Nanggalo Padang.

Melalui penelitian tentang penerapan Model Diorama diharapkan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik, dan dapat membuat siswa lebih fokus dalam menangkap informasi yang disampaikan oleh guru. Untuk meningkatkan berbagai aspek positif seperti minat, aktivitas dan hasil siswa dalam belajar serta dalam upaya meningkatkan ketertarikan belajar siswa pada mata pembelajaran IPS. Semoga artikel ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik, pengambil kebijakan, dan pihak terkait dalam mengembangkan model pembelajaran yang efektif dan relevan di Sekolah Dasar.

METODE

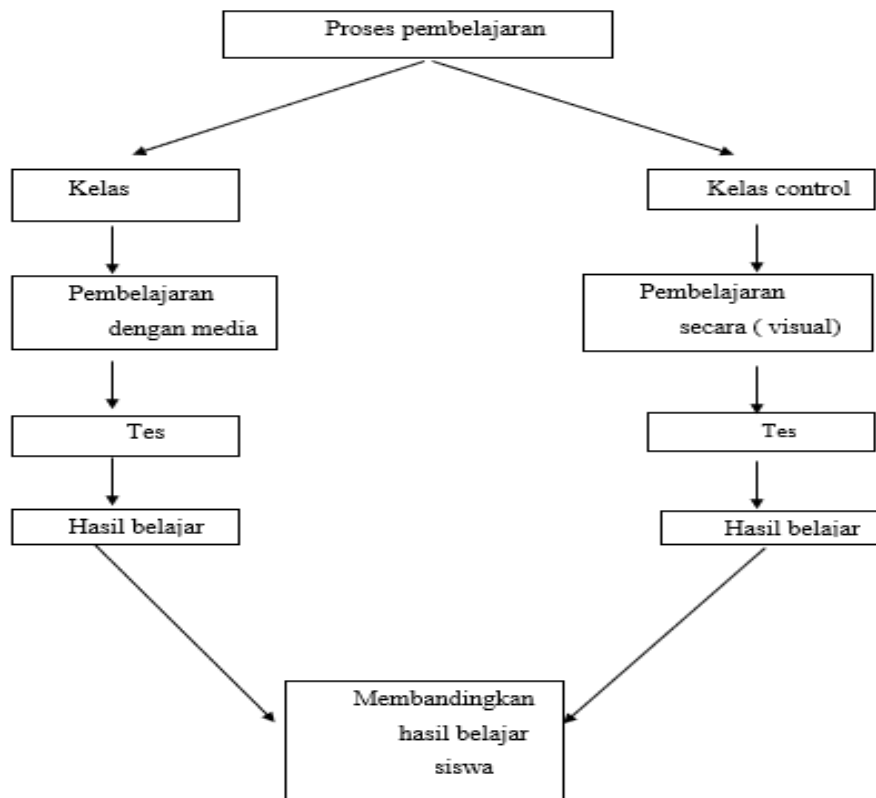
Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Quasi Experimental Design. *Quasi Experimental Design* adalah suatu desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Tabel 2 Rancangan penelitian *Posttest Only Control Design*

Kelas	Treatment	Posttest
Eksperimen	X	O ₁
Kontrol	-	O ₂

Sumber Sugiyono ((2017:76)

Tekni pengumpulan data penelitian ini menggunakan dokumentasi, tes, dan wawancara. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis menggunakan uji t. jika t_{hitung} tidak berdistribusi normal (0.5), maka peneliti menggunakan uji wann-whitney.



Bagan.1 Kerangka Berfikir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini terdiri dari 2 tahapan yaitu persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada kedua kelas sampel, maka diperoleh data mengenai hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS . Data diperoleh pada tes akhir yang dilakukan pada akhir penelitian, soal tes akhir berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Dari tes akhir diperoleh nilai rata- rata (X), simpangan baku (S), skor tertinggi (X_{max}), dan skor terendah (X_{min}) terlihat pada table berikut.

Tabel 7 Perhitungan Data Hasil Belajar IPS Pada Kelas Sampel

Kelas sampel	N	X	S	X_{Max}	X_{min}
Eksperimen	22	82.27	12.2032	100	60
Control	20	67,7	12. 1083	90	50

Uji normalitas yang dilakukan peneliti dibantu dengan menggunakan *Software SPSS 21*. Hasil uji normalitas yang diperoleh dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 8 Hasil Uji Normalitas Tes
Tests of normality

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	post_eks	,200	22	,230	,899	22	,280
	post_kon	,215	19	,210	,905	19	,610

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil perhitungan uji homogenitas variansi kedua kelas sampel dengan menggunakan uji *Lavene* hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 9. Hasil Uji Homogenitas Tes

Test of Homogeneity of Variances			
HASIL			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,323	1	40	,573

Uji t dilaksanakan dengan menentukan nilai S terlebih dahulu, yaitu berdasarkan nilai tes akhir maka :

Diketahui :

$$\begin{aligned} \bar{X}_1 &= 82,27 \\ \bar{X}_2 &= 67,5 \\ S_1^2 &= 12,2032 \\ S_2^2 &= 12,1083 \\ n_1 &= 22 \\ n_2 &= 20 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} S &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \\ &= \sqrt{\frac{12,2032^2(22 - 1) + 12,1083(20 - 1)}{22 + 20 - 2}} \\ &= \sqrt{\frac{148,91(22 - 1) + 146,61(20 - 1)}{40}} \\ &= \sqrt{\frac{148,91(21) + 146,61(19)}{40}} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &= \sqrt{\frac{3127,11+2785,59}{40}} \\ &= \sqrt{\frac{5912,7}{40}} \\ &= \sqrt{147,81} \\ S &= 12,15 \end{aligned}$$

Jadi perolehan nilai simpangan baku (S) = 12,15 setelah nilai simpangan baku (S) diketahui maka dilanjutkan dengan penggunaan rumus uji-t, sebagai berikut:

$$\begin{aligned} t \text{ hitung} &= \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\ &= \frac{82,27 - 67,5}{12,15 \sqrt{\frac{1}{22} + \frac{1}{20}}} \\ &= \frac{14,77}{12,15 \sqrt{0,04 + 0,05}} \\ &= \frac{14,77}{12,15 \sqrt{0,09}} \\ &= \frac{14,77}{3,64} \\ &= 4,05 \end{aligned}$$

Kriteria terima H_0 jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan $db = (n_1 + n_2) - 2 = (22 + 20) - 2 = 42$ namun sebaliknya H_1 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. dari perolehan analisis data uji t maka diperoleh nilai $t_{hitung} = 4,05$ dan nilai $t_{tabel} = 1,684$. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 dan H_1 di terima yang berbunyi "Terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media diorama terhadap hasil belajar IPS dikelas IV SD Negeri 10 surau Gadang Padang.

Hasil perhitungan yang telah dilakukan peneliti dapat dilihat bahwa rata-rata kelas eksperimen yaitu 82,27 dan kelas kontrol 67,5, simpangan baku kelas eksperimen ($S=12,20$) lebih besar dari simpangan baku kelas kontrol ($S= 12, 10$), perolehan nilai maksimum kelas eksperimen yaitu (100) dan nilai maksimum kelas kontrol yaitu (90). Jika dilihat dari nilai minimum yang diperoleh, nilai siswa pada kelas eksperimen (60) lebih tinggi dari kelas kontrol (50). Perbedaan ini dapat dilihat melalui uji hipotesis, yaitu menggunakan uji t, dari hasil analisis yang diperoleh $t_{hitung} = 4, 05$ dan nilai $t_{tabel} 1,684$ dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} . Dengan demikian berarti H_0 ditolak H_1 diterima yang berbunyi "Terhadap pengaruh yang signifikan dengan

menggunakan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Padang” diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, dapat diampil kesimpulan bahwa t_{hitung} 4,05 dan t_{tabel} 1,684 dimana t_{hitung} lebih besar dari pada t_{tabel} . dari hasil penelitian terbukti bahwa penggunaan media diorama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPS di kelas IV SD Negeri 10 Surau Gadang Padang .

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, F. (2013). *Peran guru dalam kurikulum 2013*. Aspirasi: Jurnal Masalah Masalah Sosial, 4(1), 65-74.
- Ali Wafa, dkk. 2019. *Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Di SDN 2 surodakah*. Jurnal Lensa Pedas Vol 4 Nomor 2 Ha 115-120
- Amalia, M.D. 2017. *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnyanegeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal penelitian pendidikan, 2017, 20.2:185-198
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian. Suatu Model Praktik*. (Edisi Revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2006. Permendiknas No 22 Tahun 2006. Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas.
- Dewi C dkk. 2019. *Pengajaran ilmu pengetahuan social Di sekoah Dasar*. Jawa timur: unimpa press.
- Hamalik, Oemar. 2017. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hendrik, M. Y. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iii Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Inpres Sikumana 3kota Kupang*. Spasi: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar, 2(2), 115-129.
- Hidayati, A. N dkk. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi*. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 4 (1).
- Kustandi C dkk. 2013. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital Edisi Kedua*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Lestari, T. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 3(2), 114-124
- Metodang, dkk. 2018. *Ragam media Pembelajaran*. Bandung: Nusantra.
- Nadhliroh. 2018. *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Muatan IPS Kelas V*. Joyful Learning Journal, 7(4), 25-33.
- Nursobah, Ahmad. 2019. *Perencanaan Pembelajaran MI/SD*. Pamekasan: Duta