

Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPAS materi tradisi dan budaya di sekitarku kelas iv sd se-gugus diponegoro kecamatan jaten

Rafi'I Waluyo Jati¹, Siti Istiyati²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl. Slamet Riyadi No.449, Pajang, Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

[*rafiwaluyojati@student.uns.ac.id](mailto:rafiwaluyojati@student.uns.ac.id)

Abstract. This study was conducted with the aim to determine the effect of the use of diorama media on student cognitive learning outcomes in social studies subject matter 'Tradition and Culture Around Me' in class IV SD Se-Gugus Diponegoro Jaten District. The approach used is quantitative with quasi-experimental design and the form of two groups, namely the experimental group using diorama media and control using Power Point media. The type of sampling used was cluster random sampling. The samples in this study were SDN 2 Ngringo, SDN 09 Ngringo and SDN 04 Ngringo. Tests and documentation were the means of data collection. Normality test, homogeneity test, balance test, N-Gain test and hypothesis test are the ways of data analysis. The results showed the T value of $4.587 > T$ table of 0.2319 at 70 degrees of freedom, so H_0 was rejected. Based on the results obtained at the analysis stage, it can be concluded that there is a positive influence with the use of diorama media in the subject (IPAS) material "Tradition and Culture Around Me on the cognitive learning outcomes of elementary school students Se-Gugus Diponegoro Jaten District..

Kata kunci: diorama media, learning outcomes, IPAS learning

1. Pendahuluan

Pengetahuan yang wajib dikuasai sebagai seorang peserta didik adalah hasil belajar kognitif. Peserta didik aktif dan terlibat ketika kegiatan pembelajaran lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan, serta mendapatkan pengetahuan, sehingga berpengaruh positif pada hasil belajar kognitif mereka [1]. Namun, fakta di lapangan ditemukan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kelas IV tergolong rendah [2]. Hasil ulangan harian IPAS menunjukkan bahwa 80% peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM yaitu 50. Penggunaan media pembelajaran yang masih belum maksimal serta minimnya partisipasi dari peserta didik menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pencapaian belajar mereka. [3]. Penelitian [4] juga ditemukan permasalahan yakni pada pembelajaran IPAS peserta didik mengalami hambatan ketika sedang memahami materi, faktor penyebabnya yaitu minimnya penggunaan media ketika pembelajaran berlangsung.

Pendidik lebih banyak mendominasi kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada pendidik dan berpengaruh pada rendahnya hasil belajar kognitif peserta didik [5]. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada pembelajaran IPAS yang dilaksanakan di kelas IV SD Se-gugus Diponegoro Kecamatan Jaten pada bulan September 2024, dilihat dari hasil penilaian harian menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik tergolong masih rendah dan belum mencapai KKM. Selain itu, Peserta didik kesulitan untuk mempelajari materi yang abstrak serta guru

belum menciptakan media ajar yang efektif saat mata pelajaran IPAS yang abstrak sehingga pembelajaran belum berjalan secara maksimal karena keterbatasan fasilitas, biaya dan waktu.

[6] mengemukakan bahwa pendidik hendaknya menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian peserta didik, agar peserta didik tidak jenuh dan bosan saat pembelajaran dilakukan. Media berpotensi besar untuk memusatkan perhatian peserta didik selama penyampaian informasi, berujung pada pemahaman materi yang lebih baik. Tak hanya itu, media juga mampu membangkitkan antusiasme dan mengoptimalkan efektivitas proses belajar [7]. Media diorama ini berupa representasi dalam bentuk tiga dimensi dengan skala kecil yang digunakan untuk menjelaskan sekaligus menggambarkan peristiwa dan materi dengan menampilkan aktivitas khusus [8]. [9] memaparkan bahwasanya media diorama bisa menyajikan konsep abstrak menjadi konkret, sehingga peserta didik bisa mendapat pemahaman yang lebih mendalam.

Penelitian dengan media diorama telah banyak dilakukan, penelitian [10] ini materi yang diteliti mengenai siklus air pada hasil belajarnya dan diperoleh hasil signifikansi (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga ditarik simpulan H_0 ditolak sedangkan H_a dapat diterima. Penelitian yang dilakukan [11] ini materi yang diteliti mengenai Siklus Hidup Hewan kelas IV dengan hasil penggunaan media diorama berdampak positif terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SD Negeri Kaibon 01. Penelitian yang dilakukan peneliti berbeda dengan penelitian terdahulu. Fokus pada penelitian ini yaitu materi tradisi dan budaya di sekitarku kelas IV.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan terkait peserta didik dengan perolehan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sehingga pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) hasil belajar kognitif pada peserta didik pada kategori rendah. Hal ini disebabkan belum optimalnya media yang digunakan ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga peneliti ingin menjalankan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Kognitif IPAS Materi *Tradisi dan Budaya di sekitarku* kelas IV SD Se-gugus Diponegoro, Kecamatan Jaten”.

2. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan yaitu kuantitatif menggunakan metode eksperimen semu (quasi-eksperimen). Sampel pada penelitian diambil dengan mengimplementasikan teknik sampling probabilitas, dengan jenis sampling yang dipakai berupa cluster random sampling. [12] cluster random sampling adalah wilayah atau kelompok yang digunakan saat objek penelitian atau sumber data memiliki cakupan yang luas dijadikan sebagai dasar oleh teknik sampling yang dikenal dengan cluster random sampling. Sampel yang digunakan yaitu sejumlah 3 sekolah dasar yang terbagi menjadi kelas eksperimen, kelas kontrol dan kelas uji instrumen. Kelas eksperimen yaitu SDN 02, kelas kontrol di SDN 09 Ngringo, dan kelas uji instrumen di SDN 04 Ngringo. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan guna membandingkan hasil belajar kognitif dari dua kelompok. Kelompok eksperimen menggunakan media diorama sementara pada kelompok kontrol power point. Data diperoleh berdasarkan tes dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji keseimbangan, uji N-Gain, dan uji hipotesis.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil belajar kognitif IPAS materi *Tradisi dan Budaya di sekitarku* kelas IV SD Se-gugus Diponegoro, Kecamatan Jaten dengan menggunakan media Diorama disajikan pada tabel 1 yaitu:

Tabel 1. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen

		Pretest kontrol	Pretest eksperime	Posttest kontrol	Posttest eksperimen
		n			
N	Valid	31	41	31	41
	Missing	13	3	13	3
Mean		69.5161	72.4390	79.8387	87.8049

Tabel 1. menunjukkan nilai yang diperoleh pada kelas kontrol, nilai rata-rata pre-test sebesar 69,51 mengalami peningkatan menjadi 79,83 pada post-test. Di lain sisi pada kelas eksperimen, rata-rata nilai pre-test adalah 72,43 dan mengalami kenaikan menjadi 87,80 pada post-test.

Selanjutnya, uji prasyarat dimulai dari uji normalitas. Nilai signifikansi pre-test pada kelas kontrol yaitu 0,136; pre-test kelas eksperimen 0,064; post-test kelas kontrol 0,074; dan post-test kelas eksperimen 0,076. Disebabkan seluruh nilai signifikansi melebihi 0,05, maka bisa diambil kesimpulan bahwa data hasil tes dari kedua kelas memiliki distribusi yang normal.

Uji homogenitas diperoleh nilai signifikansi (sig.) berdasarkan mean adalah 0,073, yang melampaui 0,05. Terkait dengan hal itu, sebab nilai $0,073 > 0,05$, maka dapat ditarik simpulan bahwa data dari pre-test dari kedua kelas adalah homogen. Selanjutnya pada post- test didapatkan nilai signifikansi (sig.) berdasarkan mean yaitu 0,289, sehingga lebih besar dari 0,05. Terkait hal tersebut, sebab nilai $0,289 > 0,05$, dapat ditarik simpulan bahwa data post-test dari kedua kelas adalah homogen.

Uji keseimbangan diperoleh nilai signifikansi dari uji *Equality of Means* menggunakan t-test adalah 0,242, yang melebihi taraf signifikansi 0,05. Terkait dengan hal itu, bisa diambil kesimpulan bahwa hasil pre-test pada kelas eksperimen tidak berbeda secara signifikan apabila dibandingkan pada kelas kontrol, dengan hal ini kedua kelompok bisa dikatakan berada dalam kondisi awal yang seimbang. Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu pada tahapan uji N-gain.

Tabel 2. Hasil uji N-Gain eksperimen

Descriptive statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std Daviation
Ngain_skor	41	.00	1.00	.5622	.25078
Ngain_persen	41	.00	100.00	56.2200	25.07796
Valid N	41				

Berdasarkan tabel 2. di atas, dapat dijelaskan nilai rata-rata (*mean*) skor N-Gain kelas eksperimen adalah 0,5622, yang berada di bawah angka 0,7. Nilai itu terklasifikasi pada kategori sedang. Di lain sisi, rata-rata persentase N-Gain pada kelas eksperimen sebanyak 56,220. Hasil ini memperlihatkan bahwa penggunaan media diorama tergolong cukup efektif.

Tabel 3. Hasil uji N-Gain kontrol

Descriptive statistic					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std Daviation
Ngain_skor	31	-.20	.71	.3147	.22760
Ngain_persen	31	-20.00	71.43	31.4708	22.76033
Valid N	31				

Tabel 3. memperlihatkan nilai rata-rata (*mean*) skor N-Gain pada kelas kontrol adalah 0,3147, yang berada di bawah angka 0,7. Nilai itu terklasifikasi pada kategori sedang. Di lain sisi, persentase N-Gain pada kelas kontrol sebanyak 31,4708. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media powerpoint tidak efektif. Langkah selanjutnya adalah uji hipotesis. Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample T- Test*.

Tabel 4. Hasil uji hipotesis

Independent Samples Test						
		Levene's test for Equality of variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2 tailed)
Nilai posttest	Equal variances assumed	1.144	0.289	4.587	70	<,001
	Equal variances not assumed			4.668	68.267	<,001

Berdasarkan tabel 4. dapat dijelaskan nilai signifikansi (2-tailed) pada adalah $< 0,001$. Mengacu pada kriteria dalam uji *Independent Sample T-Test*, di mana nilai signifikansi dibandingkan dengan batas (sig.) 0,05, dan karena $0,001 < 0,05$, maka berdasarkan kelas eksperimen dan kelas kontrol ada perbedaan signifikan, dapat diambil simpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dalam uji t, H_0 ditolak jika $T_{hitung} > T_{tabel}$. Dari tabel tersebut nilai T hitung yaitu $4.587 > T_{tabel}$ yaitu $0,2319$ pada derajat kebebasan sebesar 70, sehingga H_0 ditolak.

Berdasarkan data yang telah dianalisis dapat diambil simpulan bahwa media diorama yang digunakan pada pembelajaran IPAS materi tradisi dan budaya di sekitarku memiliki dampak positif mengenai pencapaian pada hasil belajar kognitif peserta didik. Sesuai dengan pendapat [13] bahwa media diorama dapat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Media diorama berdampak pada hasil belajar kognitif karena penggunaan media diorama berperan dalam memfasilitasi peserta didik untuk mentransformasikan konsep abstrak menjadi konkret serta dapat lebih mudah untuk dipahami secara nyata. Peserta didik tidak hanya melihat gambar atau mendengar penjelasan, tetapi dapat langsung mengamati budaya secara visual dalam bentuk tiga dimensi. Penelitian [14] juga ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar berpengaruh positif dengan digunakannya media diorama.

Minat dan gaya belajar peserta didik sangat menentukan tingkat keberhasilan mereka [15]. Dalam hal ini, media diorama terbukti mampu menjangkau peserta didik dengan gaya belajar visual karena bisa melihat langsung wujud budaya lokal dan membayangkan peristiwa yang terjadi melalui miniature yang ditampilkan. Ini juga sejalan dengan pendapat [16] bahwa media yang konkret dan sesuai gaya belajar akan mendukung pemahaman peserta didik secara maksimal.

Hasil dari penelitian ini juga didapatkan bahwa peserta didik dapat mengerti dan mengingat konsep-konsep budaya yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar dua dimensi dengan digunakannya media diorama. Sejalan dengan pendapat. [17] menekankan bahwa media visual tiga dimensi memiliki keunggulan dalam mempercepat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan penjelasan verbal atau gambar dua dimensi.

Maka dari itu, pentingnya penggunaan serta pemilihan media pembelajaran yang tepat karena media menjadi alat penting saat pembelajaran karena dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik serta mendukung optimalisasi proses penyampaian materi oleh pendidik. Sesuai pendapat [15] bahwa media pembelajaran sebagai merupakan komponen dalam pendidikan yang berperan untuk membantu guru menyampaikan materi dan informasi pembelajaran kepada peserta didik dengan lebih mudah. Media merupakan elemen krusial dalam kegiatan pembelajaran yang mampu mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik [16].

4. Kesimpulan

Media diorama berpengaruh positif dalam pembelajaran IPAS dibuktikan dengan hasil $0,001 < 0,05$ yang dapat diputuskan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dalam uji t, H_0 ditolak jika $T_{hitung} > T_{tabel}$. Dari tabel tersebut nilai T hitung sebesar $4.587 > T_{tabel}$ sebesar $0,2319$ pada derajat kebebasan sebesar 70, sehingga H_0 ditolak. Dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif pada hasil belajar kognitif peserta didik setelah digunakannya media diorama dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi "Tradisi dan Budaya di Sekitarku" SD Se-Gugus Diponegoro Kecamatan Jaten.

5. Referensi

- [1] Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature review: Peningkatan hasil belajar kognitif dan motivasi siswa pada materi Biologi melalui model pembelajaran guided inquiry. *BIOMA: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 2(2), 51-59.
- [2] Susanti, L., Listiani, I., & Kurniawati, P. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 510–516. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
- [3] Shidiq, M. A., Nurhabibah, P., & Setiawan, E. (2025). Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran Ips Kelas IV SDN 4 Megugede. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 248-261.
- [4] Suprapmanto, J., & Zakiyah, S. W. (2024). Analisis Permasalahan Pembelajaran IPAS pada Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan*, 6(2), 199–204. <https://belaindika.nusaputra.ac.id/indexbelaindika@nusaputra.ac.id>
- [5] Imawati, I., Rusmawati, R. D., & Nurjati, N. (2021). Media Miniatur Rumah Adat Dengan Panel Surya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 272-278.
- [6] Wulandari, P. A., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, S. T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936
- [7] Sapitri, N., Guslinda, & Zufriady. (2021). Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1589–1598. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>
- [8] Samosir, W. N., Purba, A. N., & Purba, N. (2022). Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4784–4793.
- [9] Wardoyo, S., Armariena, N. D., & Prasrihamni, M. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 918–925. <https://irje.org/index.php/irje>.
- [10] Maulana, A., Israwati, I., & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Elementary Education Research*, 7(4).
- [11] Lestari, T. E., Cahyono, H. E. B., & Kusuma, G. E. (2024). Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kaibon 01. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(1), 5936–5942. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- [12] Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan* (A. Nuryanto, Ed.; 3rd ed.). Alfabeta.
- [13] Jannah, M., & Basit, A. (2019). Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(2).
- [14] Nurkahfi, F. R. K., Adri, H. T., & Ichsan, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Pelajaran IPA. *Al-Kaff: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(2), 131-137.
- [15] Gunawan, Kustiani, L., & Hariani, L. S. (2018). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 12(1), 14–22.
- [16] Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI>.
- [17] Maulida, N., Asrin, & Sobri, M. (2023a). Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Di SDN 35 Ampenan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 3216–3225.
- [18] Putra, D. K. I., & Suniasih, W. N. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238–246. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>.

- [19] Nurfadhillah, S., Wahidah, R. A., Rahmah, G., Ramdhan, F., & Maharani, C. S. (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.