

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL
BELAJAR KOGNITIF IPA MATERI EKOSISTEM PADA SISWA KELAS V
SDN SINGAPADUCURUG KOTA SERANG BANTEN TAHUN AJARAN
2020/2021**

Ika Evitasari Aris
Universitas Primagraha
Ika.aris@gmail.com

Umi Hanifah
Universitas Primagraha
umihanifah554@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan media DIORAMA terhadap hasil belajar kognitif IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten tahun 2020-2021. Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif, metode eksperimen dengan jenis *pre-experimental design (non- design)*. Bentuk yang diambil adalah *one-goup pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dengan bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal serta observasi siswa dan guru. Populasi siswa yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 orang siswa dengan jumlah siswa laki-laki 8 orang dan jumlah siswa perempuan 12 orang. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran kognitif IPA sebelum dilakukan perlakuan menggunakan media DIORAMA dan diuji dengan menggunakan *pre-test* nilai rata-ratanya adalah sebesar 38,30. Nilai ini termasuk kedalam kategori rendah dan mayoritas hasil belajar *pre-test* siswa ada pada kategori rendah yaitu sebesar 65% atau sebanyak 13 orang siswa. Ini dimungkinkan karena anak kurang tertarik dengan media gambar sederhana yang digunakan guru. Sedangkan setelah diberi perlakuan menggunakan media DIORAMA dan dilakukannya *post-test* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa berubah menjadi 65,95, dan ini termasuk kedalam kategori sedang. Nilai tertinggi sebesar 87,00 (kategori sangat tinggi). Dan nilai terendah sebesar 47,00 (kategori rendah). Mayoritas hasil belajar *post-test* siswa ada pada kategori sedang yaitu sebesar 55% atau sebanyak 11 orang siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki pengaruh dari penggunaan media DIORAMA terhadap hasil belajar kognitif IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten tahun 2020-2021 karena memiliki kenaikan nilai hasil belajar sebanyak 40%.

Kata kunci: hasil belajar kognitif, pembelajaran IPA, media DIORAMA.

Abstract

Reuliti did the research to determine whether there is an influence in the destruction of the latest media production. Ecosystem in V SDN Singapadu class Curug City attack Banten in 2020-2021. The kind of research that researchers use in quantitative, a method of experimentation with pre-experimental design. The shape is a one-group precursor posttest design instrument used in. The study was a test of multiple choice option as much as 20 questions and observation on teachers. The population of students studied in this assessment is as many as 20 students as 12 people. Based on the results of studies it is known that the cognitive learning of science before treatment using the DIORAMA media and tested by pre-test grade average is as high as 38.30. These grades include a low category depth and the majority of the results of students' pre-test studied fall in the lower category by 65% or as many as 13 students. It is muddled because children are less interested in the simple media pictures used by Tom. Tom and after being treated by

DIORAMA and by pos-test, it is known that the student's average score turns to 65,95 and it goes into a moderate category. The highest score is 87,00 (category very high). And the lowest score of

47.00 (low category). The majority of the results of post-test students are in category-being. Either 55% or 11 students. Then it can be concluded that this study has the impact of DIORAMA media use on the cognitive learning of ecosystem science in advanced student V SDN Singapadu Curug City attack Banten in 2020-2021 because it has a 40% value increase in studying result.

47.01

Key words: *Cognitive learning, science-learning, DIORAMA media.*

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran adalah proses inetraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi akademik peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melaksanakan pembelajaran berbasisaktivitas yang memuat karakteristik sebagai berikut: (1) interaksi dan inspiratif;(2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasiaktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagiprakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan (5) sesuai dengan bakat,minat, kemampuan, dan

perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Ketercapaian kompetensi pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajarandiantaranya adalah faktor guru, faktor siswa, faktor lingkungan serta faktor sarana dan prasarana yang digunakan pada sekolah itu sendiri. Kualitas dan kemampuan guru menjadi faktor terpenting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk bisa melakukan pembelajaran dengan sangat menarik supaya siswa tidak bosan dalam belajar. Mulai dari menyiapkan strategi, teknik, metode, pendekatan, sumber belajar serta media yang digunakan dalam pembelajaran guru harus siap sedia supaya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Kemampuan guru tersebut dibutuhkan pada semua mata pelajaran yang diajarkan disekolah termasuk pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Pada waktu peneliti melakukan observasi di kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten, peneliti menemukan beberapa fakta diantaranya adalah pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan biasanya hanya ceramah, Tanya jawab dan penugasan saja. Tidak menggunakan media pembelajaran yang seharusnya berkaitan dengan pemberian materi tersebut. Materi yang disampaikan guru hanya bersumber dari gambar ilustrasi sederhana yang ada pada buku tematik siswa. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam belajar.

Ketika peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas V tersebut, mereka menjawab apa adanya. Mereka mengatakan bahwa saat pelajaran IPA berlangsung kadang mereka kurang paham atas materi yang disampaikan oleh guru kelas V tersebut. Ketika peneliti menanyakan sampai mana tingkat pemahaman siswa terhadap salah satu materi yang sudah mereka pelajari mereka menjawab kurang paham, bahkan sebagian siswa laki-laki menjawab sudah lupa kalau materi tersebut sudah

diajarkan. Hal ini disebabkan karena tidak ada penggunaan media pembelajaran yang maksimal sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajari materi- materi yang disampaikan tersebut. Selain itu di SDN Singapadu juga belum memiliki ruang laboratorium khusus IPA untuk praktikum atau untuk melaksanakan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan pelajaran IPA. Tidak adanya laboratorium IPA juga membuat guru menjadi sembarangan dalam menyimpan media pembelajaran IPA yang sudah dimiliki sekolah. Hal ini mengakibatkan guru yang lain tidak bisa menggunakan media-media yang ada karena lupa meletakkan media setelah dipakai. Alhasil guru jadi tidak maksimal dalam memanfaatkan media yang ada.

Selain terkendala oleh keterbatasannya media, guru juga merasa kesulitan adanya penerapan kurikulum baru ini (kurikulum 2013). Karena pada dasarnya kurikulum ini menuntut guru untuk bisa jadi kreatif mungkin dalam mengajar. Menuntut guru untuk selalu

berinovasi terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Guru juga belum dapat mengatur waktu secara efisien sehingga materi pelajaran yang diajarkan belum sepenuhnya tersampaikan.

Pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan berdampak pada hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada ulangan tengah semester maupun ulangan akhir semester masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi selama ini. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media diorama agar dapat mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media diorama ini.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa media diorama dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pada materi IPA. Untuk itu peneliti bertujuan untuk melakukan

penelitian dengan judul

“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA MATERI EKOSISTEM PADA SISWA KELAS V SDN SINGAPADU CURUG KOTA SERANG BANTEN TAHUN AJARAN 2020/2021”.

KAJIAN TEORETIK

1. Hasil Belajar Kognitif IPA

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, Muhibbin Syah dalam Tri Lestari (2015:1115). Menurut Pindo Hutauruk dan Rinci simbolon (2018: 123) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Sementara itu Asep Jihad dan Abdul Haris dalam Pindo Hutauruk dan Rinci simbolon (2018:123) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan

pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Berdasarkan beberapa di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswa dari kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga mengakibatkan perubahan terhadap kemampuan, sikap dan tingkah laku siswa. Objek penilaian hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.

Nana Sudjana dalam Anisykurilillah (2015:11) menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak digunakan oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran. Ranah kognitif menurut Bloom dalam Sukiman (2012:11) menjelaskan bahwa ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah ini berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Benyamin S. Bloom

dalam Zainal Arifin (2013:21) menyusun ranah kognitif menjadi beberapa jenjang kemampuan mulai dari yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks. Rincian jenjang kemampuan pada ranah kognitif adalah sebagai berikut.

- a. Pengetahuan (*knowledge*) atau yang biasa disebut C1. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman (*comprehension*) atau yang biasa disebut C2. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
- c. Penerapan (*application*) atau yang biasa disebut C3. Jenjang kemampuan

inimenuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.

- d. Analisis (*analysis*) atau yang biasa disebut C4. Jenjang kemampuan inimenuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
- e. Sintesis (*synthesis*) atau yang biasa disebut C5. Jenjang kemampuan inimenuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan caramenggabungkan berbagai faktor.
- f. Evaluasi (*evaluation*) atau yang biasa disebut C6. Jenjang kemampuan inimenuntut peserta didik untuk mengevaluasi suatu situasi, keadaan pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Hendro Darmadjo dan Jenny R.E Kaligis (1991:3) menyatakan

bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara atau metode yang dimaksud bersifat analitis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamati. Dari pengertian di atas menjelaskan bahwa IPA dapat dipandang sebagai suatu proses upaya manusia memahami berbagai gejala alam. Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis (1991:4) menjelaskan bahwa IPA adalah kumpulan teori yang telah diuji kebenarannya, yang menjelaskan tentang pola-pola keteraturan dari gejala alam yang diamati. Dari pengertian di atas menjelaskan bahwa IPA dapat dipandang sebagai suatu produk dari upaya manusia memahami berbagai gejala alam. Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis dalam Anisykurlillah (2015:13) menyatakan bahwa IPA dapat dipandang sebagai (1) institusi,

(2) metode, (3) kumpulan pengetahuan, (4) suatu faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan produksi, (5) salah satu faktor penting yang mempengaruhi sikap dan pandangan manusia terhadap alam. Bernal menjelaskan bahwa IPA tidak hanya dipandang sebagai suatu proses dan produk, melainkan juga dipandang sebagai faktor penting yang dapat mempengaruhi sikap dan pandangan manusia terhadap gejala alam.

Berdasarkan pengertian IPA menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA dapat dipandang sebagai suatu proses, produk, dan dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta.

1. Media Pembelajaran Diorama

Kata media berasal dari kata bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa

mampu memperoleh

pengetahuan,

keterampilan, atau sikap.

Menurut Cecep Kustandi

dan Bambang Sudjipta

(2013:50) berpendapat

bahwa diorama adalah

gambaran kejadian baik

yang mempunyai nilai

sejarah atau tidak yang

disajikan dalam bentuk mini

atau kecil. Pendapat tersebut

menjelaskan bahwa

diorama memberikan

informasi berupa peristiwa

yang disajikan dalam bentuk

tiruan lebih kecil dari

aslinya. Muhammad Yaumi

(2018:7) mengemukakan

bahwa media pembelajaran

adalah semua bentuk

peralatan fisik yang didesain

secara terencana untuk

menyampaikan informasi

dan membangun interaksi.

Peralatan fisik yang

dimaksud mencakup benda

asli, bahan cetak, visual,

audio, audio-visual,

multimedia, dan web.

Sementara itu Gagne dan

Briggs dalam Arsyad (2017:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan berbagai macam bentuk benda sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Menurut Benny A. Pribadi (2017:50) diorama adalah sebuah media pameran statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa nyata yang terjadi di masa lalu atau sekarang atau

menggambarkan masa yang akan datang dalam bentuk tiga dimensi. Menurut Nana Sudjana dalam Anggraeni, Reni (2017:426) menyatakan bahwa diorama adalah gambaran yang berbentuk tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menunjukkan gambaran fenomena sederhana. Diorama berisi kerangka atau bahan yang diletakkan di atas area dengan *background* sebuah potret atau gambar sesuai dengan penyampaian. Media diorama ini didukung dengan bahan-bahan yang bervariasi, karena ada bahan-bahan berbentuk tiga dimensi dalam ukuran mini. Anisykurlillah (2015:41) mengemukakan bahwa media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Diorama ini dibuat sebagai media untuk

membelajarkan materi ekosistem pada anak, sehingga desain dan komponennya disesuaikan materi ekosistem. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah sebuah bentuk gambaran visual tiga dimensi yang menggambarkan peristiwa atau suasana sebenarnya dalam ukuran yang lebih kecil dari bentuk aslinya.

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto dalam Anisykurlillah (2015:33) mengemukakan antara lain:

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar
- b. Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau
- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikanketerangan yang

memadai (misalnya mata manusia, telinga)

- e. Untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak

Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi. Daryanto dalam Anisykurlillah (2015:34) mengungkapkan bahwa ada kelebihan media tiga dimensi antara lain:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tiga dimensi tentunya dimiliki oleh diorama, karena media diorama merupakan salah satu jenis dari media tiga dimensi. Selain itu menurut Subana dalam Anggaraeni, Reni (2017:426) mengemukakan kelebihan media diorama yaitu memakai bahan sederhana dan mudah didapat, bisa dipakai berulang-ulang, menggambarkan keadaan sesungguhnya, dan memperlihatkan sesuatu yang sebenarnya sulit untuk dilihat. Siswa dapat mengamati secara langsung diorama yang telah dibuat guru. Hasil pengamatan siswa menekankan siswa untuk berpikir secara kritis mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta dalam Anisykurlillah (2015:34) menambahkan bahwa diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup dibandingkan maket.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2017:72) mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen

merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Adanya kelompok kontrol merupakan ciri khas dari penelitian eksperimen dibandingkan dengan penelitian kuantitatif lainnya. Neneng Hartati (2017:69) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang memungkinkan peneliti memanipulasi variabel dan meneliti akibat-akibanya. Pada metode ini variabel-variabel dikontrol sedemikian rupa sehingga variabel luar yang dapat memengaruhi penelitian dapat dihilangkan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh atau hubungan sebab akibat dengan cara melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok yang dikendalikan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *pre-experimental design (Nondesigns)* yang berarti desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017:74). Bentuk yang diambil dari jenis *pre-experimental design (Nondesigns)* adalah **One- Group Pretest-Posttest Design**.

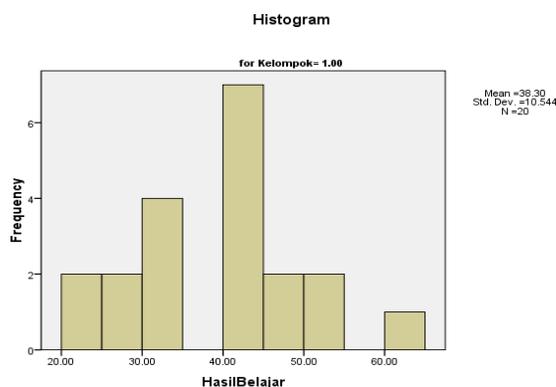
Dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi yaitu seluruh siswa SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten yang berjumlah sebanyak 252 siswa siswi terhitung dari kelas 1 sampai kelas 6. Peneliti mengambil sampel menggunakan jenis **Nonprobability Sampling**.

HASIL PENELITIAN

Data *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif IPAMedia Gambar Sederhana

| Kriteria | Frekuensi (Jumlah Siswa) | Presentase (%) |
|------------------------|--------------------------|----------------|
| Sangat Tinggi (85-100) | 0 | 0% |
| Tinggi (70-84) | 0 | 0% |
| Sedang (50-69) | 2 | 10% |
| Rendah (30-59) | 13 | 65% |
| Sangat Rendah (0-29) | 5 | 25% |
| Total | 20 | 100% |
| Rata-rata | 38,30 | |

Berdasarkan data pada tabel 4.1, diketahui bahwa *pre-test* hasil belajar kognitif IPA tentang ekosistem diperoleh nilai rata-rata sebesar dengan kategori cukup. Nilai tertinggi dan nilai terendah . Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi sebesar 0%, kategori sedang 10%, kategori rendah sebesar 65% dan kategori sangat rendah sebesar 25%. Data nilai *pre-test* hasil belajar kognitif IPA selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

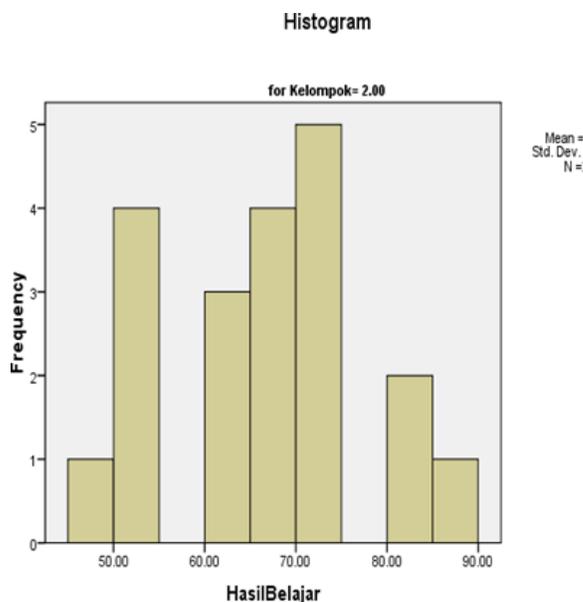


Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi pre- test mayoritas terletak pada kategori rendah yaitu interval 30,00-59,00 sebanyak 13 siswa (65%).

Data *Post-test* Hasil Belajar Kognitif IPA Media DIORAMA

| Kriteria | Frekuensi (Jumlah Siswa) | Presentase (%) |
|------------------------|--------------------------|----------------|
| Sangat Tinggi (85-100) | 1 | 5% |
| Tinggi (70-84) | 7 | 35% |
| Sedang (50-69) | 11 | 55% |
| Rendah (30-59) | 1 | 5% |
| Sangat Rendah (0-29) | 0 | 0% |
| Total | 20 | 100% |
| Rata-rata | 65,95 | |

Berdasarkan data pada tabel , diketahui bahwa *post- test* hasil belajar kognitif IPA tentang ekosistem diperoleh nilai rata-rata sebesar dengan kategori cukup. Nilai tertinggi dan nilai terendah . Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 5%, kategori tinggi sebesar 35%, kategori sedang 55%, kategori rendah sebesar 5% dan kategori sangat rendah sebesar 0%. Data nilai *post-test* hasil belajar kognitif IPA kelompok eksperime selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi *post- test* mayoritas terletak pada kategori sedang yaitu interval 50,00-69,00 sebanyak 11 siswa atau sekitar (55%).

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan menggunakan media DIORAMA dan dilakukan *pre-test* mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 38,30 dan ini termasuk kedalam kategori rendah. Nilai tertinggi sebesar 60,00 (kategori sedang). Dan nilai terendah sebesar 20,00 (kategori sangat rendah). Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi sebesar 0%, kategori sedang 10%, kategori rendah sebesar 65% dan kategori sangat rendah sebesar 25%. Ini dimungkinkan karena siswa

belum paham betul mengenai materi yang disampaikan hanya menggunakan media gambar sederhana.

Setelah diberi perlakuan menggunakan media DIORAMA dan dilakukannya *post-test* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa berubah menjadi 65,95, dan ini termasuk kedalam kategori sedang. Nilai tertinggi sebesar 87,00 (kategori sangat tinggi). Dan nilai terendah sebesar 47,00 (kategori rendah). Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 5%, kategori tinggi sebesar 35%, kategori sedang 55%, kategori rendah sebesar 5% dan kategori sangat rendah sebesar 0%. Ini dimungkinkan karena siswa antusias saat belajar menggunakan media DIORAMA, sehingga lebih cepat paham dan mudah mengingat pelajaran ekosistem karena mediana yang konkret. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian

ini terdapat pengaruh dalam penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA materi

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media diorama pada matapelajaran IPA khususnya pada materi tentang ekosistem ataupun materi lain yang sesuai. Apabila menggunakan media diorama, sebaiknya diorama yang digunakan lebih bervariasi dan jika diorama dibuat sendiri oleh guru sebaiknya mengajak siswa untuk membuatnya dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat lebih menambah wawasan serta pengalaman siswa.
2. Bagi sekolah, disarankan

untuk memfasilitasi guru dalam pengadaan media diorama dan melaksanakan pembinaan untuk guru dalam penggunaan dan pembuatan mediadiorama.

Yogyakarta.

Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. (2011). *Belajar dan Pembelajaran. Pengembangan Wacana dan Praktif Nasional*. Jogjakarta. Ar Ruzz Media.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok. PT Raja Grafindo Persada.

Asep Jihad & Abdul Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta. Multi Press.

Budi Wahyono, dkk. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Ghalia Indonesia.

Martiana, Anisykurillah Ika. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Universitas Negeri

Mulyani dan Lestari, Tri. (2015). *Pengaruh Penggunaan Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya.

Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Pramesti, Getut. 2017. *Statistika*

- Penelitian dengan SPSS*
24.Jakarta.PT Elex Media
Komputindo KompasGramedia
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Pembelajaran*. Yogyakarta :
Pustaka Pelajar.
- Raharjo, Sahid. *Cara Melakukan Uji Homogenitas dengan SPSS Beserta Contoh Lengkap*.
22 April 2020.
<https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-homogenitas-dengan-spss.html>
- Raharjo, Sahid. *Cara Melakukan Uji Normalitas Kolomogrov Sminrnov dengan SPSS Beserta Contoh Lengkap*. 22 April 2020.
<https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-normalitas-kolmogorov-smirnov-spss.html>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Dasar-Dasar*
- Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani
- Sukmadinata, N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.
- Undang-Undang No 23 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 2 Permendikbud No 103 Tahun 2014.
- .Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.

