

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP  
HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA MATERI SIKLUS AIR  
PADA SISWA KELAS V SD NEGERI KEBANYAKAN  
KOTA SERANG**

**Ika Evitasari Aris**  
Universitas Primagraha  
[Ika.aris@gmail.com](mailto:Ika.aris@gmail.com)

**Farin Afina**  
Universitas Primagraha  
[farin.afina16@gmail.com](mailto:farin.afina16@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan jenis *pre-experimental design (Nondesign)*. Bentuk yang diambil dari jenis *pre-experimental design (Nondesign)* adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri Kebanyakan dengan jumlah siswa sebanyak 15 orang. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Test berupa Pilihan Ganda (PG) berjumlah 20 butir soal, lembar observasi, dan dokumentasi. Berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan pos-test yaitu kemampuan pre-test pada siswa dengan rata – rata hasil 41,83 yaitu tidak ada siswa yang mencapai nilai KKM sedangkan kemampuan pos-test pada siswa dengan rata – rata hasil belajar 78,00 yaitu sebanyak 28 siswa dari 30 siswa telah berhasil mencapai nilai KKM. Teknik analisis data menggunakan uji “t” terhadap hasil belajar pre-test dan pos-test diperoleh thitung = -14,932 sedangkan ttable dengan df 58 pada taraf signifikan yaitu 0.000. dengan demikian nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang berarti berarti kerja ( $H_1$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang.

**Kata kunci** : media diorama, hasil belajar, pembelajaran IPA.

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of using diorama media on cognitive learning outcomes of water cycle material in fifth grade elementary school students in Serang City. This research is an experimental research with the type of pre-experimental design (Nondesign). This research was conducted in the fifth grade of SD Negeri Kebanyakan with a total of 15 students. The data collection technique used in this study is a Multiple Choice Test (PG) with 20 questions, observation sheets, and documentation. Based on the comparison of the results of the pre-test and post-test, namely the pre-test ability of students with an average result of 41,83, that is, no student has achieved the KKM score, while the post-test ability of students with an average learning outcome of 78,00 is as many as 28 students from 30 students have succeeded in achieving the KKM. The data analysis technique used the "t" test on the pre-test and post-test learning outcomes obtained tcount = -14,932 while ttable with df 58 at a significant level of 0.000. Thus, the significance value is  $0.000 < 0.05$ , which means that the work ( $H_i$ ) in this study is accepted, that is, there is an effect of using diorama media on cognitive learning outcomes in Science Water Cycle Material in Class V SD Negeri Kebanyakan, Serang City.*

**Keywords:** *diorama media, learning outcomes, science learning.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan IPA sangatlah berguna untuk kehidupan kita sehari-hari. Pendidikan IPA di Sekolah Dasar (SD) diharapkan mampu meningkatkan rasa keingintahuan siswa, mengenali konsep, dan dapat mempunyai perilaku untuk memelihara serta melindungi alam dari segi sains, teknologi, serta masyarakat. Menurut Wedyawati dan Lisa (2019:191), Lingkup pembelajaran IPA pada jenjang Sekolah Dasar, meliputi: 1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan, 2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas, 3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana, 4) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Materi siklus air adalah materi tentang penjelasan bagaimana proses terjadinya siklus air, kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air, dan bagaimana cara menghemat air. Namun tidak memungkinkan siswa diminta untuk mengamati proses siklus air yang terjadi secara langsung di alam, sehingga materi ini dibutuhkan media yang dapat memfasilitasi kegiatan siswa. Hal ini sejalan dengan

yang diungkapkan oleh Maemunawati dan Alih (2020:74), "media pembelajaran bermanfaat untuk menjadikan bahan pengajaran menjadi lebih konkrit dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah dapat memahami materi dengan mudah".

Berdasarkan permasalahan yang ada di sekolah pada pembelajaran IPA yang berlangsung di kelas V SD Negeri Kebanyakan menunjukkan bahwa, keterbatasan media pembelajaran membuat siswa sulit untuk memahami materi siklus air. Guru masih menggunakan media konvensional dalam kegiatan belajar mengajar seperti metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan lebih banyak menggunakan buku sebagai sumber belajar. Ketika proses belajar mengajar berlangsung, siswa yang duduk di belakang ramai sendiri dengan membicarakan hal-hal di luar materi. Hal tersebut menyebabkan tidak terjadi pemahaman terhadap materi yang diajarkan dan pesert didik cenderung diam saat ditanya. Permasalahan lain yang terjadi di SD Negeri Kebanyakan yaitu masih rendahnya hasil belajar pada pelajaran IPA. Terbukti, terlihat dari hasil nilai UTS mata pelajaran IPA yang diperoleh siswa pada semester II 45% dari jumlah siswa mendapat nilai kurang dari 70. Dengan dikatakan berhasil apabila siswa telah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) sebesar 67. Hal ini menunjukkan bahwa materi muatan IPA belum dapat tersampaikan dan dipahami dengan baik oleh sebagian besar siswa.

Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi siklus air agar siswa benar-benar paham dan mengerti tahapan yang terjadi pada siklus air, bukan hanya menghafal materi saja. Salah satu media yang dapat digunakan pada materi siklus adalah media diorama. Media diorama adalah media 3 dimensi (3D). Media 3D ini merupakan media yang dapat dilihat dari segala sisi. Siswa dapat melihat daratan buatan, laut buatan dan awan buatan secara kontekstual. Menurut Prastowo (2019:121-122), Media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pembelajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah, dan bahkan dapat diusahakan untuk berbagai macam mata pelajaran. Adapun keunggulan menggunakan media diorama menurut Subana (dalam Ismilasari dan Hendratno (2013:4), yaitu: 1) dapat

dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, 2) dapat dipakai berulang-ulang, 3) dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, 4) dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Diharapkan dengan menggunakan media diorama guru akan lebih mudah menyampaikan materi dan siswa akan lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan oleh guru akan dengan mudah diterima oleh siswa.

## **KAJIAN TEORITIK**

### **1. Hasil Belajar Kognitif IPA**

Menurut Purwanto (2016:34), hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Arifin (2011:26), hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus dugali, dipahami, dan dikerjakan peserta didik. Sedangkan menurut Jihad dan Haris (dalam Hutauruk dan Simbolon, 201:123), hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu

tertentu. Untuk aspek kognitif Bloom dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*) atau yang biasa disebut dengan C1. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan metedologi, prinsip dasar, dan informasi yang telah diterima sebelumnya.
- b) Pemahaman (*comperhesion*) atau yang biasa disebut dengan C2. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menjelaskan pengetahuan/informasi yang diketahui dengan kata-katanya sendiri. Memahami pengertian, terjemahan, interpolasi dan interpretasi perintah atau masalah dengan menggunakan kalimatnya sendiri.
- c) Penerapan (*Application*) atau yang biasa disebut dengan C3. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menggunakan dan menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori dan informasi yang telah dipelajari ke dalam kondisi kerja atau konteks lain yang baru.
- d) Analisis (*Analysis*) atau yang biasa disebut dengan C4. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengolah informasi, memahami dan mencari hubungan. Memisahkan materi atau konsep ke dalam bagian-bagian untuk diorganisasikan kembali menjadi struktur yang mudah dipahami.
- e) Evaluasi (*evaluation*) atau yang biasa disebut dengan C5. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menilai suatu keputusan atau tindakan. Membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.
- f) Mencipta/Kreasi atau yang biasa disebut dengan C6. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menghasilkan ide-ide baru atau produk.

## 2. Pembelajaran IPA di SD

### a. Pengertian IPA

Menurut Isrok'atun, Hanifah, Maulana, dan Suhaebar (2020:21), Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh para ahli secara ilmiah. Menurut Kelana dan Pratama (2019:15), IPA merupakan suatu cara untuk mengkaji alam dan proses-proses yang ada di dalamnya melalui proses sistematis dan ilmiah. Sedangkan menurut Trianto (dalam Sari, dan Sunardi (2017:538), mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian IPA menurut beberapa para ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa yang terjadi di alam yang dituangkan berupa fakta,

konsep, prinsip dan hukum dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

b. Hakikat IPA

Menurut Kelana dan Pratama (2019:16-17) menyatakan bahwa hakikat IPA mempunyai tiga dimensi, sebagai berikut:

1. IPA sebagai produk

IPA mengkaji tentang fenomena-fenomena yang terjadi di alam secara ilmiah dan sistematis. Dari hasil kajian tersebut, maka akan dihasilkan suatu produk berupa teori, prinsip, hukum, dan fakta.

2. IPA sebagai proses

Produk yang dihasilkan IPA adalah keterampilan proses. Melalui keterampilan proses ini, siswa akan bertindak seperti yang dilakukan para ahli atau ilmuwan. Adapun keterampilan proses diantaranya: mengamati, merencanakan dan melaksanakan percobaan, menafsirkan, menarik kesimpulan dan mengkonsumsikan.

3. IPA sebagai sikap ilmiah

Sikap ilmiah berkaitan dengan pembelajaran IPA yang dilakukan. Contoh

sikap ilmiah, diantaranya: teliti atau ceroboh dalam melakukan percobaan dan rasa keingintahuan yang tinggi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA memiliki dimensi produk, dimensi proses, dan dimensi sikap ilmiah.

### **3. Media Diorama**

#### **a. Pengertian Media Diorama**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi (Suryadi, 2020:13).

Menurut Jalinus, dan Ambiyar (2016:53), media diorama adalah penyajian 3 dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gamabar-gamabar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik. Menurut Kustandi, dan Sutjipto (2013:51), diorama adalah gamabaran kejadian, baik yang

mempunyai nilai sejarah ataupun tidak, disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Sedangkan Menurut Munadi (dalam Ismilasari, dan Hendratno 2013:4), diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai media diorama, dapat diatarik kesimpulan bahwa media diorama adalah gamabran tiga dimensi yang menggambarkan sebuah pemandangan yang sebenarnya yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil dari bentuk aslinya.

#### **b. Tujuan Penggunaan Media Diorama**

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto (dalam Murtiana 2015:35), antara lain:

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b. Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah dimasa lampau.

- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai
- e. Untuk mempelajari kontruksi - kontruksi yang abstrak.
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.

### **c. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama**

Media alat peraga mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

#### **1. Kelebihan Media Diorama**

Menurut Subana (dalam Ismilasari dan Hendratno (2013:4), kelebihan menggunakan media diorama yaitu:

- a) Dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat,
- b) Dapat dipakai berulang-ulang
- c) Dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya,
- d) Dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Menurut Daryanto (dalam Seftriana, Wulan dan Hasanah 2020:23), media

diorama termasuk ke dalam media berbentuk tiga dimensi. Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga dimiliki oleh media diorama. Kelebihan media berbentuk tiga dimensi antara lain:

- a) Memberikan pengalaman secara langsung.
- b) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik kontruksi maupun cara kerjanya.
- d) Dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas

#### **2. Kelemahan Media Diorama**

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya. Sanaky (dalam Murtiana 2015:35), mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

- a) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.

- b) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan.

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian *eksperimen*. Sugiyono (2017:72) menyatakan bahwa metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu yang lain dalam kondisi yang terkendali. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *Pre-Experimental Design (Nondesign)* yang berarti desain ini belum merupakan eksperimen sunguh-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 (Nondesign)* adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*.

Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SD Negeri Kebanyakan Kota Serang tahun ajaran 2021-2022 yang berjumlah sebanyak 316 siswa siswi terhitung dari kelas I sampai kelas VI. Peneliti mengambil sampel menggunakan jenis *Nonprobability Sampling* yang berarti teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang kepada setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017:84) dengan teknik yang diambil yaitu *Sampling Purposive*. Menurut Sugiyono (2017) Teknik *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan peneliti (Sugiyono, 2017:85).

Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang digunakan maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang yang berjumlah 30 siswa.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Data *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif IPAMedia Gambar Sederhana

*Pre-test* hasil belajar IPA dilakukan pada tanggal 06 September 2021. Setelah dilakukan menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS for Windows*, untuk mengetahui data

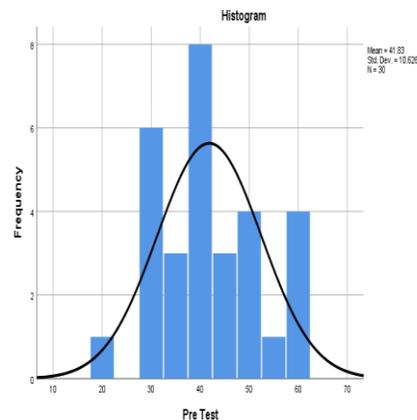
distribusi frekuensi *pre-test* pada kelompok eksperimen. Rincian data distribusifrekuensi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 1.**  
**Data Distribusi Frekuensi *Pre-test* Hasil Belajar Kognitif IPA tentang Materi Siklus Air**

No	Konversi Nilai	Klarifikasi	Frekuensi/Jumlah Siswa	Prese ntase (%)
1	87-100	Sangat Baik (A)	-	0%
2	73-86	Baik (B)	-	0%
3	60-72	Cukup (C)	5	16,7%
4	0-59	Perlu Bimbingan (D)	25	83,3%
Total			30	100%
Nilai tertinggi		60		
Nilai terendah		20		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa bila dilihat dari

frekuensi hasil belajar IPA setelah melakukan *pre-test* terdapat 5 siswa di kelompok cukup (16,7%) dan 25 Siswa di kelompok perlu bimbingan (83,3%). Data hasil penelitian ini diperoleh setelah peneliti melakukan observasi sehingga mendapatkan hasil bahwa tidak adanya siswa yang nmendapat nilai tinggi atau sangat tinggi bahkan nilai yang paling tinggi diantara siswa yang mengikuti *pre-test* diantara 30 siswa di kelas V SD Negeri Kebanyakan pada mata pelajaran IPA hanya 60. Untuk memperjelas nilai yang dihasilkan dan jumlah siswa yang memperolehnya, dapat dilihat melalui histogram di bawah ini,



**Gambar 1**  
**Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa (*Pre-test*)**

Sumber : Aplikasi *Statistical Product and Service Solutions (SPSS)*

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 1 siswa mendapatkan nilai 20, 6 siswa mendapatkan nilai 30, 3 siswa

mendapatkan nilai 35, 7 siswa mendapatkan nilai 40, 3 siswa mendapatkan nilai 45, 4 siswa mendapatkan nilai 50, 1 siswa mendapatkan nilai 55, dan 5 siswa mendapatkan nilai 60 sehingga diperoleh kemampuan pretest pada siswa dengan rata – rata hasil belajar yaitu 41.83. Dengan demikian dari 30 siswa yang mengikuti *pre-test* siswa kelas V SD Negeri Kebanyakan belum terdapat siswa yang mencapai nilai KKM.

## 2. Data *Pos-test* Hasil Belajar Kognitif IPA Media Diorama

*Pos-test* hasil belajar IPA dilakukan pada tanggal 07 September 2021. Setelah dilakukan menggunakan bantuan aplikasi software *SPSS for Windows*, untuk mengetahui data distribusi frekuensi *pos-test* pada kelompok eksperimen. Rincian data distribusifrekuensi dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

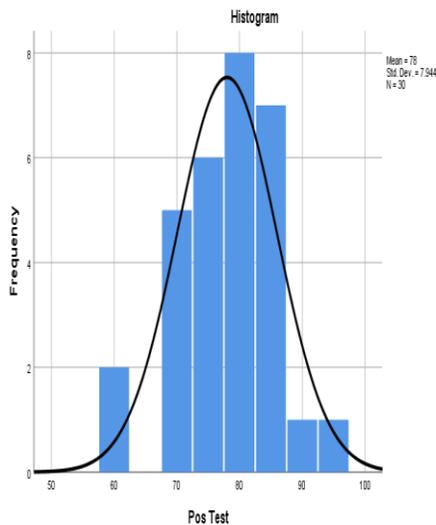
**Tabel 2**  
**Data Distribusi Frekuensi *Pos-test* Hasil Belajar Kognitif IPA tentang Materi Siklus Air**

No	Konversi Nilai	Klari fikasi	Frekuensi / Jumlah Siswa	Presentase (%)
1	87-100	Sangat Baik (A)	2	6,7%
2	73-86	Baik	21	63,0

.		(B)		%
3	60-72	Cukup (C)	7	23,3 %
4	0-59	Perlu Bimbingan (D)	0	0%
Total			30	100 %
<b>Nilai tertinggi</b>		95		
<b>Nilai terendah</b>		60		

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa bila dilihat dari frekuensi hasil belajar IPA *post-test* terdapat 2 siswa di kelompok sangat baik (6,7%), 21 Siswa di kelompok baik (63,0%), 7 Siswa di kelompok cukup (23,3%).

Data hasil penelitian ini diperoleh setelah peneliti melakukan observasi dengan dua kali pertemuan, sehingga memperoleh sebanyak 2 Siswa dikelompok sangat tinggi, 21 siswa dikelompok tinggi, dan 7 siswa dikelompok sedang. Maka dapat dikatakan bahwa siswa di kelas V SD Negeri Kebanyakan yaitu sebanyak 28 dari 30 siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran berhasil mencapai nilai KKM. Untuk memperjelas nilai yang dihasilkan dari jumlah siswa yang memeperolehnya, dapat dilihat melalui histogram dibawah ini,



**Gambar 2**  
**Histogram Hasil Belajar Kognitif**  
**Siswa (*Pos-test*)**

Sumber : Aplikasi Statistical Product and Service Solutions (SPSS)

Berdasarkan gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 siswa mendapat nilai 60, 5 siswa mendapat nilai 70, 6 siswa mendapatkan nilai 75, 8 siswa mendapatkan nilai 80, 7 siswa mendapat nilai 85, 1 siswa mendapat nilai 90, dan 1 siswa mendapatkan nilai 95. Sehingga diperoleh kemampuan *pos-test* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 78,00. Dengan demikian, dari siswa kelas V SD Negeri Kebanyakan terdapat 28 siswa yang sudah mencapai nilai KKM sehingga 2 siswa lainnya masih belum mencapai nilai KKM.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *pre-test* diperoleh kemampuan *pre-test* pada siswa dengan rata – rata hasil belajar yaitu 41,83 sedangkan diperoleh kemampuan *pos-test* pada siswa dengan rata – rata hasil belajar yaitu 78,00. Untuk lebih membuktikannya dilakukan uji “t” berdasarkan hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh thitung = -14,932 sedangkan ttabel dengan df 58 pada taraf signifikan yaitu 0.000. Dengan demikian nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$  yang berarti kerja ( $H_0$ ) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang.

### SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang membuktikan adanya Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Guru, media pembelajaran diorama siklus air diharapkan

dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga tercipta kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan.

2. Bagi siswa, pada saat pembelajaran menggunakan diorama hendaknya siswa memperhatikan media yang guru bawa dan aktif dalam menjawab, bertanya, serta menyanggah jawaban teman yang kurang benar.
3. Bagi Sekolah, pengembangan media pembelajaran diorama siklus air ini diharapkan dapat menjadi alternative untuk mengatasi keterbatasan media.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan pengembangan tentang media diorama pada materi lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. 2016. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hutauruk, P, dan Simbolan, R. 2018. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba, *School Education Journal* 8 (2).
- Ismailsari, Y, dan Hendratno. 2013. Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 01 (02).
- Isrok'atun. et al. 2020. *Pembelajaran Matematika dan Sains Secara Integratif Melalui Situation-Based Learning*. Sumedang: UPI Sumedang Pers.
- Jalinus, N., dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kelana, B. J., dan Pratama, F. 2019. *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Bandung: Lekkas.
- Kustandi, C, dan Sutjipto, B. 2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Murtiana, A. I. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta.

- Prastowo. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka
- Sari, Komala D, dan Sunardi. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture dan Think Pair Share (TPS). *Jurnal Intrapendidikan* 1 (5).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suryadi. 2020. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI.
- Wedyawati, N., dan Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama.