

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF IPS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN
PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI KEBANYAKAN
KECAMATAN SERANG KOTA SERANG**

Uvia Nursehah
Universitas Primagraha
uvia.1616@gmail.com

Yuni Dwi Ristianingsih
Universitas Primagraha
Yunidwiristia@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPS materi kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre-Experimental Design* dengan bentuk desain *one-group pretest posttest design*. Populasinya adalah siswa kelas V di SDN Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. Peneliti mengambil sampel kelas V berjumlah 15 orang. Teknik pengambilan sampel memakai sampel purposive. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan perbandingan hasil *pretes* dan *posttest* yaitu kemampuan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 45,33 yaitu hanya 3 dari 15 siswa yang berhasil mencapai nilai KKM sedangkan kemampuan *posttest pada siswa* dengan rata-rata hasil belajar 73 yaitu hanya 10 siswa dari 15 siswa yang telah berhasil mencapai nilai KKM. Teknik analisis data menggunakan uji “t” Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut: hasil pengujian uji “t” terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{hitung} = -4.99$ sedangkan t_{tabel} dengan df 28 pada taraf signifikan yaitu 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, yang berarti (H_0) dalam penelitian ini dinyatakan diterima, yaitu terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPS materi kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang.

Kata Kunci : Media Diorama, Hasil Belajar, IPS.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of diorama media on cognitive learning outcomes of social studies material on natural and artificial appearances in fifth grade students at SD Negeri Kebanyakan Most Serang District, Serang City. This research is a research Pre-Experimental Design in the form of a one-group pretest posttest design. The population is fifth grade students at SDN Kebanyakan Most Serang District, Serang City. Researchers took a sample of class V totaling 15 people. The sampling technique used purposive samples. Data collection techniques using tests, observations and documentation. Based on the comparison of results pretest and, posttest namely the ability of pretest students with an average learning outcome of 45.33, only 3 out of 15 students succeeded in achieving the KKM score, while the ability of posttest students with an average learning outcome of 73 was only 10 students out of 15 students who have succeeded in achieving the KKM score. The data analysis technique uses the "t" test. The results of this study are as follows: the results of the "t" test on the learning outcomes pretest and posttest obtained $t_{count} = -4.99$ while the t_{table} with df 28 at a significant level of 0.000. Thus, the significance value is $0.000 < 0.05$, which means (H_1) in this study is accepted, that is, there is an influence of diorama media on cognitive learning outcomes of social studies material on natural and artificial appearances in fifth grade students in SD Negeri Kebanyakan Most Serang District, Serang City.

Keywords: Diorama Media, Learning Outcomes, IPS.

PENDAHULUAN

Setiap pembelajaran terdapat berbagai muatan pelajaran, salah satunya yaitu muatan pelajaran IPS. IPS (Ilmu pengetahuan sosial) yaitu salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di Sekolah Dasar. Melalui mata pelajaran IPS siswa belajar untuk memahami gejala sosial yang ada di masyarakat. Hal ini sejalan dengan pernyataan yang tertuang dalam KTSP (Depdiknas, 2006: 181) bahwa “Mata pelajaran IPS di sekolah sangatlah penting. Mata pelajaran

IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis”. Dengan demikian, maka mata pelajaran IPS mencakup tentang persoalan masyarakat dan lingkungannya yang tidak difokuskan pada hapalan saja, tetapi dibutuhkan suatu pemahaman, pengamatan serta penerapan dalam kehidupan sehari-hari, tentunya hal ini juga membutuhkan kemampuan

kognitif untuk memahami agar siswa dapat menerapkan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dalam penyampaian materi IPS hendaklah menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa. Agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai, maka usaha yang dapat ditempuh guru salah satunya dengan menggunakan media.

Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Suryani dkk (2018:14) bahwa “ media bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada siswa, memperjelas makna bahwa pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga siswa tidak bosan, serta membuat siswa lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain”.

Berdasarkan hasil observasi kelas V di SD Negeri Kebanyakan dalam pembelajaran IPS ini pada saat kegiatan

pembelajaran ditemukan terdapat beberapa masalah, adapun masalah yang masih ditemui dikelas antara lain: Pertama, siswa masih pasif dalam pembelajaran, peran peserta didik dalam proses pembelajaran masih kurang hal ini terbukti dari sedikitnya siswa yang menunjukkan keaktifan berpendapat dan bertanya. Kedua, hasil belajar siswa masih rendah pada saat pembelajaran IPS, sebanyak 46% siswa belum mencapai nilai KKM yaitu 67. Ketiga, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mendukung pembelajaran.

Alasan guru tidak menggunakan media karena kurangnya fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Serta banyaknya guru yang beranggapan bahwa menggunakan media itu ribet dan faktor waktu untuk membuat media cukup lama, sehingga guru lebih tidak menggunakan media. Maka tidak heran jika ada yang menyebutkan bahwa pembelajaran IPS itu bersifat monoton dan membosankan karena dalam pembelajaran siswa hanya mencatat yang disediakan guru saja. Hal ini jelas mempengaruhi hasil dari pembelajaran yang telah dilakukan. Ditambah lagi guru hanya terfokus pada tuntutan

kurikulum yang mengharuskan menyelesaikan materi yang telah tersusun namun pemahaman siswa mengenai materi yang disampaikan masih kurang.

Dari permasalahan telah dipaparkan, diperlukan penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memilih alternatif media yang dapat di implementasikan pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media tiga dimensi berupa diorama.

Diorama adalah sebuah gambaran visual dalam bentuk ukuran mini yang disajikan dalam bentuk tiga dimensi yang bertujuan untuk memanipulasi pemandangan yang sebenarnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa media diorama sebagai alternatif media pembelajaran untuk memudahkan siswa pada proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS. Dengan penggunaan media diorama, untuk memudahkan siswa agar lebih mudah dalam menerima penjelasan dari guru karena penjelasan atau materi yang disajikan secara nyata dan konkret. Tampilan bentuknya juga sangat menarik, sehingga siswa tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti

lebih memfokuskan media tersebut untuk memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi IPS. Oleh karena itu dengan digunakan media diorama diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan tujuan pembelajaran tercapai.

KAJIAN TEORITIK

1. Hasil Belajar Kognitif IPS

Hasil belajar merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Menurut Sinar (2018:22) Hasil belajar adalah hasil seseorang setelah mereka menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui hasil tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Pengertian hal yang sama menurut Purwanto (2016:54) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat didik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut Sudjana dalam Solikhah dan Abdullah (2016:232) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Benyamin Bloom dalam Solikhah dan

30

Abdullah (2016:232) mengemukakan bahwa hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Menurut Wasliman dalam (Susanto, 2013:12) Menguraikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut : Pertama, **faktor internal**; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Kedua **faktor eksternal**; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Berdasarkan beberapa di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran serta bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seorang siswa dengan melibatkan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai setelah

mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar berfungsi untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar.

2. Media Diorama

Menurut Jalinus dan Ambyar (2016:53) menyatakan Diorama adalah suatu penyajian tiga dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013:50) Diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil.

- 31 Sanaky (2013:133) mengungkapkan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.



**Gambar 1 Media DIORAMA
Kenampakan Alam dan Buatan**

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah suatu media yang berupa tiruan pemandangan atau lingkungan dalam ukuran kecil dan juga tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja.

Berikut langkah penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan, dengan mencakup pada prosedur penggunaan media secara umum sebagai berikut :

1) Persiapan

Kegiatan persiapan diisi dengan menyiapkan media beserta lembar Kerja Siswa yang akan digunakan siswa. Lalu guru menyiapkan beberapa media tersebut untuk digunakan dalam kelompok-kelompok kecil. Ketika penggunaan media digunakan, posisi siswa disiapkan berjajar seperti biasanya karena diorama dapat dilihat hingga bagian belakang kelas, sedangkan ketika media digunakan secara kelompok, posisi siswa duduk melingkar dalam satu kelompok.

2) Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran IPS tentang kenampakan alam dan buatan

dengan menggunakan media diorama dilaksanakan dengan meminta siswa untuk mengamati diorama yang sudah ditampilkan oleh guru lalu hasil pengamatan yang dilihat siswa dituliskan kembali ke Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan. Berikut rincian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan diorama:

3) Tindak Lanjut

Untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta keberhasilan pembelajaran melalui media diorama, siswa diberi tes formatif pada setiap perlakuan dan post-tes pada akhir pembelajaran tentang kenampakan alam dan buatan.

Berikut menyatakan kelebihan dan kelemahan dari media tiga dimensi diorama menurut Muedjiono dalam (Daryanto, 2016:29). Kelebihan dari media tiga dimensi diorama:

- a) Memberikan pengalaman secara langsung
- b) Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme
- c) Dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
- d) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas

Sedangkan beberapa kelemahan diorama adalah :

- a) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
- b) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit.

3. IPS

IPS yang juga dikenal dengan nama *social studies* adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat.

Menurut Sardjiyo menyatakan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Siska, 2018:25)

Adapun IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara alamiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah (Murfiah (2017:90)

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, pengertian IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang manusia sebagai makhluk

sosial, serta mempelajari perilaku secara perorangan maupun kelompok dalam masyarakat dan bertanggung jawab.

Adapun tujuan utama pendidikan IPS di SD ini untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat.

Menurut Siska (2018:25) Dari tujuan IPS tersebut agar peserta didik dapat:

- 1) Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
- 2) Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadopsi dari ilmu-ilmu sosial dan digunakan untuk memecahkan sosial
- 3) Memperhatikan isu-isu dan masalah-masalah sosial dan membuat analisis secara kritis
- 4) Mengembangkan berbagai potensi untuk membangun diri sendiri agar *survive* di tengah globalisasi

- 5) Mampu berkompetisi dan berpartisipasi dalam masyarakat.

METODOLOGI PENELITIAN

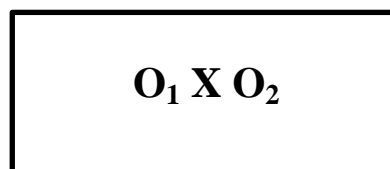
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPS materi kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri Kebanyakan yang terletak di Jl. Raden Ki Gelengseng No 63, Sukawana, Kecamatan Serang, Kota Serang, Banten 42151. Penelitian ini dilakukan memilih di SD Negeri Kebanyakan sebagai tempat penelitian karena SD ini memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian yaitu belum pernah digunakannya diorama sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2017 : 72) metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design* 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 independent. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2019:112).

Bentuk yang diambil dari jenis *Pre-experimental design (Nondesign)* adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :



Keterangan :

O_1 = Nilai Pretest (Sebelum diberi perlakuan media diorama)

O_2 =Nilai Posttest (Setelah diberi perlakuan media diorama)

(O_2-O_1) = Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar kognitif siswa

(Sugiyono, 2017:79)

Dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi yaitu siswa SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang Kelas I-VI semester

ganjil tahun ajaran 2021-2022 dengan jumlah 316 anak.

Penentuan jumlah sampel penelitian menggunakan teknik *Sampling Purposive* yaitu 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 pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang sebanyak 15 Siswa.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, yaitu digunakan untuk melakukan pengenalan kepada siswa, serta melakukan uji validitas instrument soal kepada siswa kelas VI. Pada pertemuan kedua, yaitu untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media sederhana (media gambar) kemudian memberikan *pre-test*, pertemuan ketiga yaitu untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media DIORAMA materi kenampakan alam dan buatan kepada siswa kelas V dan untuk melakukan kegiatan *post-test*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data-data dengan menggunakan tes yaitu berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 butir soal. Soal dibuat berdasarkan kurikulum 2013 yang telah ditetapkan di sekolah kemudian digunakan untuk pretest dan postest. Pretest yaitu soal diberikan kepada siswa sebelum mereka melaksanakan proses pembelajaran sedangkan postest adalah soal yang diberikan kepada siswa setelah mereka melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diorama.

Teknik kedua yang digunakan ialah Observasi. Observasi digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran siswa tentang pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan buatan. Pada siswa kelas V. Penelitian ini diawali dengan pengamatan peneliti terhadap proses pembelajaran di kelas pada mata pelajaran IPS.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif dengan menggunakan metode *Pre Experimental Design*. Penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar kognitif

siswa pada mata pelajaran IPS di bagian materi “Kenampakan Alam dan Buatan”.

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis pada tanggal 10 September dan 13 September 2021, maka dapat diketahui dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan. Sehingga diperoleh kemampuan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 45,33 dan kemampuan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 73,66. Bila dilihat dari frekuensi hasil belajar IPS setelah *Pretest* terdapat 3 siswa di kelompok cukup (20%) dan 12 Siswa di kelompok perlu bimbingan (80%). Sedangkan pada hasil belajar IPS setelah *Posttest* terdapat 3 siswa di kelompok sangat baik (20%), 4 siswa di kelompok baik (26,6%), 6 siswa di kelompok cukup (40%) dan 2 siswa di kelompok perlu bimbingan (13,3%).

Tabel 2 Hasil Pretest

Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Presentase (%)
88 – 100	Sangat Baik (A)	0	0%
74 – 87	Baik (B)	0	0%
60 – 73	Cukup (C)	3	20 %
0 – 59	Perlu Bimbingan (D)	12	80 %

Rata-Rata	45,33
Nilai Tertinggi	70,00
Nilai Terendah	20,00

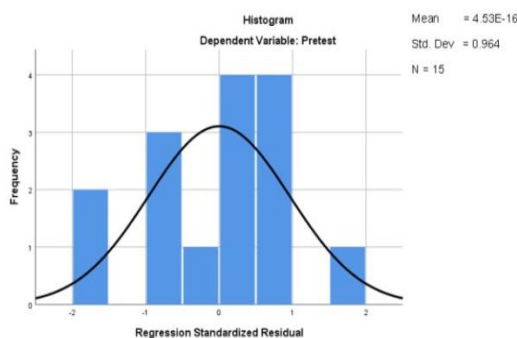
Tabel 3 Hasil Posttest dengan nilai KKM 67

Konversi Nilai	Klasifikasi	Jumlah Siswa	Presentase
88 – 100	Sangat Baik (A)	3	20 %
74 – 87	Baik (B)	4	26,6 %
60 – 73	Cukup (C)	6	40 %
0 – 59	Perlu Bimbingan (D)	2	13,3 %
Rata-Rata	73		
Nilai Tertinggi	95		
Nilai Terendah	50		

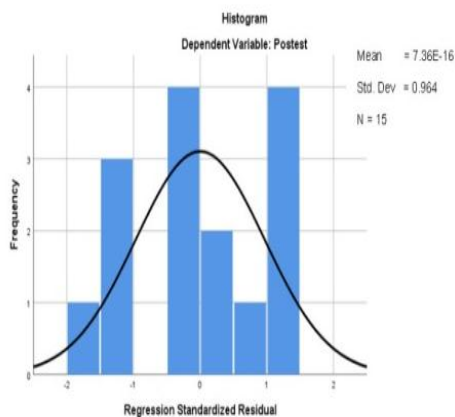
Berdasarkan hasil pretest didapat terdapat 2 siswa mendapatkan nilai 20, 3 siswa mendapatkan nilai 30, 1 siswa mendapatkan nilai 40, 2 siswa mendapatkan 45, 2 siswa mendapatkan 50, 2 siswa mendapatkan 55, dan 3 siswa medapatkan nilai 70 sehingga diperoleh kemampuan pretest pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 45,33. Dengan demikian, dari 15 kelas V SDN Kebanyakan terdapat 3 siswa yang sudah mencapai nilai KKM

sedangkan sebanyak 12 siswa lainnya masih belum mencapai nilai KKM, sedangkan pada hasil *posttest* didapat 2 siswa mendapatkan nilai 50, 3 siswa mendapatkan nilai 65, 3 siswa mendapatkan nilai 70, 1 siswa mendapatkan nilai 75, 1 siswa mendapatkan nilai 80, 2 siswa mendapatkan nilai 85, 2 siswa mendapatkan 90, dan 1 siswa mendapatkan nilai 95 sehingga diperoleh kemampuan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 73.

Gambar 2 Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa (*Pretest*)



Gambar 3 Histogram Hasil Belajar Kognitif Siswa (*Posttest*)



Dengan demikian dari 15 siswa kelas V SDN Kebanyakan terdapat 10 siswa yang sudah mencapai nilai KKM sedangkan sebanyak 5 siswa lainnya masih belum mencapai nilai KKM.

Data tersebut membuktikan bahwa terdapat kenaikan jumlah siswa yang berhasil mendapatkan nilai KKM setelah diberikannya Tindakan yaitu melaksanakan proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media DIORAMA. Dari 12 siswa yang belum mencapai nilai KKM terdapat 3 siswa yang mencapai nilai KKM kemudian setelah dilakukannya tindakan berubah menjadi sebaliknya, yaitu 10 siswa berhasil mencapai nilai KKM sedangkan 5 siswa lainnya masih di bawah nilai KKM. Dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran Diorama terhadap mata pelajaran IPS pada materi Kenampakan Alam dan Buatan siswa kelas V SDN Kebanyakan kecamatan Serang Kota Serang sebanyak 80%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil *Pretest* diperoleh kemampuan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 45,33 sedangkan diperoleh kemampuan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar yaitu 73. Untuk lebih

membuktikannya dilakukan uji “t” berdasarkan dari hasil pengujian uji “t” yang dilakukan, diperoleh $t_{hitung} = -4.999$ sedangkan t_{tabel} dengan df 28 pada pada taraf signifikan yaitu 0,000. Dengan demikian nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang berarti kerja (H_1) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh media pembelajaran DIORAMA terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPS siswa di SDN Kecamatan Serang Kota Serang sebanyak 80%.

Saran

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

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan 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 Siswa, penggunaan media diorama mampu

meningkatkan hasil belajar IPS khususnya pada materi kenampakan alam dan buatan.

3. Bagi sekolah, disarankan untuk memfasilitasi guru dalam pengadaan media diorama dan melaksanakan pembinaan untuk guru dalam penggunaan dan pembuatan media diorama.
4. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan penelitian tentang penggunaan media diorama untuk materi lain yang sesuai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Jalinus, Nizwardi., dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia

- Murfiah, Uum. 2017. *Kualitatif, dan R&D. Pembelajaran Terpadu (Teori & Praktik Terbaik di Sekolah)*. Bandung: PT Refika Aditama
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Sanaky, Hujair A. H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish
- Siska, Yulia. 2018. *Pembelajaran IPS di SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca
- Solikhah, Nikmatus dan Abdullah H, 2016. "Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A Tema Tempat Tinggalku di SDN Menur Pumpungan Surabaya", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 04, No. 02: 228-239
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk., Ahmad Setiawan., dan Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.