

Pengaruh Media Diorama Satwa Terhadap Hasil Belajar IPA Tema Ekosistem Kelas V Di SDN 08 Sungai Raya

Nurul Huda¹, Muhammad Aqmal Nurcahyo², Yuni Listiarini³

Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Barat

Email: huda38001@gmail.com, m.aqmalnurcahyo@unukalbar.ac.id,
yuni.listia88.yy@gmail.com

Article History:

Received: 30 Oktober 2024

Revised: 20 November 2024

Accepted: 23 November 2024

Keywords:

Social

Reconstruction, Education

Transformation, Social

Inclusive.

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama satwa terhadap hasil belajar IPA tema ekosistem di kelas V SDN 08 Sungai Raya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen, sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah quasi experimental design. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pengaruh media diorama satwa, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPA. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V A sebagai kelas eksperimen dan kelas V C sebagai kelas kontrol di SDN 08 Sungai Raya. Kelas V A berjumlah 26 peserta didik yang terdiri dari 15 laki-laki dan 11 perempuan. Sedangkan kelas V C berjumlah 22 peserta didik yang terdiri dari 8 laki-laki dan 14 perempuan. Teknik yang digunakan untuk penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan sample random sampling (sampel acak). Kelas V A (kelas eksperimen) menggunakan media diorama, sedangkan kelas V C menggunakan media gambar satwa. Pengujian hipotesis menggunakan rumus t-test (independent sample test) yang didahului dengan uji prasyarat analisis, yaitu dengan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA kelas eksperimen menggunakan media diorama satwa dan kelas kontrol menggunakan media gambar satwa. Hal ini ditunjukkan dengan rata-rata perolehan nilai post-test kelas eksperimen sebesar 85,33. Sedangkan rata-rata nilai post-test kelas kontrol yaitu sebesar 84,22.

PENDAHULUAN

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, siswa kurang memahami materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dapat diketahui dari hasil nilai latihan siswa mendapatkan nilai masih di bawah KKM 70. Hasil yang

diperoleh nilai siswa yang lulus 48% dan yang tidak lulus 52% pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku penunjang/LKS sehingga siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Akibat yang terjadi adalah siswa merasa bosan, siswa malas dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian ini media pembelajaran yang akan dibuat yaitu media diorama satwa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Media diorama satwa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya akan membantu siswa dalam memahami penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Dengan adanya penelitian ini diharapkan proses belajar mengajar dapat dibuat lebih menarik dengan adanya media pembelajaran yang bisa meningkatkan semangat belajar siswa di kelas dan meningkatkan daya paham siswa mengenai materi IPA khususnya materi penggolongan

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 *Quasi Experimental Design*. Menurut Sugiyono (2010: 75) *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *non equivalent control group design*. Di dalam penelitian ini menggunakan model *non equivalent control group design*.

Menurut Sugiyono (2016) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Dalam penelitian ini hewan berdasarkan jenis makanannya.

Menurut Jalil (2012: 9) diorama merupakan suatu sajian pemandangan yang berukuran kecil yang di dalamnya dilengkapi dengan patung-patung dan penggambaran lingkungan sekitar seperti keadaan aslinya. Sedangkan menurut Sudjana (2013: 188) menyatakan bahwa media pembelajaran diorama merupakan sebuah media pemandangan yang berbentuk tiga dimensi berukuran mini yang dimana tujuannya untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

Media ini dibuat untuk siswa sehingga membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang lebih konkret. Media diorama akan menjadi sebuah media yang menarik dan membuat siswa senang dalam proses pembelajaran bila dikemas dengan konsep yang benar. Dengan menggunakan media yang konkret atau nyata berupa media diorama, siswa diharapkan lebih mudah untuk menerima atau materi yang disampaikan oleh guru pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode eksperimen. Sugiyono (2017: 72) menyatakan bahwa metode soal, yaitu soal *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan *uji-t*. Tahap-tahap yang digunakan dalam penelitian adalah tahap persiapan (mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah yaitu di SDN 08 Sungai Raya), tahap pelaksanaan (memberikan soal *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol), selanjutnya tahap akhir (mengolah data yang telah di dapat dari obyek penelitian menggunakan uji statistik).

Media ini dibuat untuk siswa sehingga membuat siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran populasinya adalah siswa kelas V di SDN 08 Sungai Raya. Sampel dipilih secara acak (*Random Sampling*). Menurut Sugiyono (2017) *Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan starata yang ada dalam populasi itu. Kelas A yaitu sebagai kelas eksperimen, dan kelas C sebagai kelas kontrol.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam

maupun sosial yang diamati atau diteliti (Sugiyono, 2018: 102). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Uji Validitas

No	Butir Soal	r _{hitung}	Keterangan
1	1	0,211	Tidak Valid
2	2	0,524	Valid
3	3	0,555	Valid
4	4	0,363	Tidak Valid
5	5	0,360	Tidak Valid
6	6	0,419	Valid
7	7	0,710	Valid
8	8	0,571	Valid
9	9	0,390	Valid
10	10	0,523	Valid
11	11	0,789	Valid
12	12	0,602	Valid
13	13	0,617	Valid
14	14	0,486	Valid
15	15	0,546	Valid
16	16	0,781	Valid
17	17	0,458	Valid
18	18	0,263	Tidak Valid
19	19	0,466	Valid
20	20	0,410	Valid

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023)

Dapat dilihat dari tabel butir soal terdapat 16 soal yang valid yaitu nomor 2,3,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,19,20, dan soal yang tidak valid yaitu nomor 1,4,5,18.

Tabel 2 Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,847	16

(Sumber: Data diolah peneliti,2023)

yang lebih konkret. Media diorama akan menjadi sebuah media yang menarik dan membuat siswa senang dalam proses pembelajaran bila dikemas dengan konsep yang benar. Dengan menggunakan media yang konkret atau nyata berupa media diorama, siswa diharapkan lebih mudah untuk menerima atau materi yang disampaikan oleh guru pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

kuisoner adalah reliabel (konsisten).

Tabel 3 Test of Normalit

Shapiro-Wilk				
Kelas		Statis tik	Df	Sig
Hasil belaja	Pre- test	.947	24	.228

r siswa	ekspe			
	Post- test ekspe	.957	24	.387
	Pre- test kontr ol	.925	22	.096
	Post- test kontr ol	.949	22	.309

(Sumber: Data diolah oleh peneliti, 2023)

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa nilai sig. pada *pre-test* kelas eksperimen adalah $0,228 > 0,05$, dan nilai *post-test* pada kelas eksperimen adalah $0,387 > 0,05$. Sedangkan nilai sig. pada *pre-test* kelas kontrol adalah $0,096 > 0,05$, dan nilai *post-test* pada kelas kontrol adalah $0,309 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari *Shapiro-Wilk* di atas dapat dikatakan berdistribusi normal.

Dapat dilihat tabel r_{hitung} (*cronbach alpha*) secara keseluruhan r_{hitung} ($0,847$) $>$ r_{tabel} ($0,388$) yang diperjelas dengan nilai *cronbach's alpha* pada setiap poin penilaian (P1-P20) $>$ r_{tabel} , maka keputusannya dengan menggunakan tingkat signifikan $\alpha = 5\%$,

Tabel 4 Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Pre- test	Based on mean	2.359	1	44	.132
	Based on median	1.963	1	44	.168
	Based on median and with adjusted df	1.963	1	43. 554	.168
	Based on trimmed mean	2.410	1	44	.128

(Sumber: Data diolah peneliti,2023)

Tabel 5 Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df 1	df2	Sig.
Post test	Based on	0.003	1	44	.958

	mean				
	Based on median	0.014	1	44	.905
	Based on median and with adjusted df	0.014	1	42.477	.905
	Based on trimmed mean	0.000	1	44	.990

(Sumber: Data diolah peneliti,2023)

Dapat dilihat rata-rata (*mean*) nilai *sig.* pada *pre-test* adalah $0,132 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi homogen. Rata-rata (*mean*) nilai *sig.* pada *post-test* adalah $0,958 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi homogen.

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis (*t-test*) Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

t-test for Equality of Means					
				95% Confidence Interval of the Difference	
	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
post_test Equal variances assumed	.000	-1.106	2.835	-6.820	4.608
Equal variances not assumed	.000	-1.106	2.813	-6.813	4.601

assu					
med					

(Sumber: Data diolah peneliti, 2023)

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa nilai *sig. post-test* kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media diorama satwa terhadap hasil belajar IPA tema ekosistem di kelas V SDN 08 Sungai Raya. Sedangkan kelas kontrol nilai *sig. post-test* kelas eksperimen adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media diorama satwa terhadap hasil belajar IPA tema ekosistem di kelas V SDN 08 Sungai Raya.



Gambar 1. Kelas eksperimen



Gambar 2. Kelas kontrol



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 08 Sungai Raya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama pada tema ekosistem mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sehingga hipotesis yang telah dirumuskan berbunyi H_0 ditolak dan H_a diterima dapat dilihat dari uji hipotesis (*uji-t*) yang telah dilakukan pada kelas V A (eksperimen) menunjukkan bahwa penerapan media diorama satwa nilai *sig.* pada *post-test* adalah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media diorama satwa terhadap hasil belajar IPA tema ekosistem di kelas V SDN 08 Sungai Raya.

SARAN

Diharapkan dalam proses belajar mengajar, guru dapat lebih kreatif menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan, supaya peserta didik dapat memahami materi yang dipelajari.

DAFTAR RUJUKAN

- Jalil, A. (2012) Karakter Pendidikan untuk Membentuk Karakter. *Jurnal Pendidikan Islam. Kudus.*
- Rivai, A. & Sudjana, N. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.