

## **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA PADA MATERI EKOSISTEM DI KELAS V MIS AL KHAIRAT DELI TUA TP 2023/2024**

**Juniko Esra Tarigan<sup>1)</sup>, Hotma Tiolina Siregar<sup>2)</sup>, Sari Diella Zulianti<sup>3)</sup>**

<sup>1)2)3)4)</sup> Universitas Quality, Indonesia

*Corresponding author: juniko.tarigan@gmail.com*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan di kelas V MIS AL-Khairat Deli Tua yang terdiri dari 28 orang peserta didik di kelas V-A dan V-B. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa. Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas V-A yaitu 78 yang merupakan kelas eksperimen atau yang menggunakan media diorama, dan nilai rata-rata siswa kelas V-B yaitu 67,5 yang merupakan kelas kontrol atau yang tidak menggunakan media diorama. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V di MIS AL-Khairat Deli Tua.

**Kata kunci : Media Pembelajaran, Hasil Belajar IPA**

### **ABSTRACT**

*This research was conducted in class V of MIS AL-Khairat Deli Tua which consisted of 28 students in classes V-A and V-B. This type of research is quasi- experimental. This research aims to see the effect of using diorama media on students' science learning outcomes. The data obtained from this research is that there is a significant influence of the use of diorama media on students' science learning outcomes. This can be seen from the average score of class V-A students, namely 78, who are in the experimental class or who use diorama media, and the average score of class V-B students, namely 67.5, who are in the control class or who do not use diorama media. Thus, it can be concluded that the use of diorama media influences the science learning outcomes of class V students at MIS AL- Khairat Deli Tua.*

**Keywords: Learning Media, Science Learning Outcomes**

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan

dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, maka dewasa ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena

terdorong adanya pembaharuan teknologi, sehingga di dalam pengajaran pun guru selalu ingin menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi siswa-siswinya (Sudarwan, 2010:6-8).

Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran. Menurut Slameto (2003: 2) "Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya". Jadi belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan kepada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, memahami sesuatu yang dipelajari.

Proses belajar adalah suatu proses yang dengan sengaja di ciptakan untuk kepentingan siswa, agar senang dan bergairah belajar. Guru berusaha menyediakan dan menggunakan semua potensi dan upaya. Masalah motivasi adalah factor yang penting bagi peserta didik. Apakah artinya anak didik pergi ke sekolah tanpa motivasi untuk belajar.

Hanya saja motivasi sangat bervariasi dari segi tinggi rendahnya maupun jenisnya. Guna mewujudkan tujuan itu bukan suatu hal yang mudah. Sehingga sangatlah dibutuhkan sebuah tekad dari berbagai pihak guna meraih kebersamaan tujuan dan visi yang sama dalam menciptakan keterpaduan pencapaian dalam tujuan pembelajaran.

Pembelajaran IPA hendaknya diawali dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan lingkungan dan situasi nyata disekitar siswa. Dengan menyampaikan masalah nyata, siswa secara bertahap dibimbing untuk menguasai materi IPA. Dengan harapan agar siswa dapat menerima konsep pelajaran ditentukan oleh keadaan siswa, keadaan sekolah, lingkungan, dan cara mengajar guru itu sendiri. Peran guru dalam pembelajaran IPA hendaknya dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar menyenangkan pembelajaran yang berlangsung, hal ini merupakan tantangan bagi guru kelas V MIS Al Khairat Deli Tua untuk mencari dan memilih pembelajaran IPA yang menarik, mudah dipahami siswa, menggugah semangat, sehingga siswa menjadi aktif dalam pembelajaran.

Upaya yang dilakukan guru agar siswa dapat memahami materi pelajaran yaitu menggunakan media. Media yang digunakan pastinya beragam dan berbeda-beda, hal ini hendaknya disesuaikan dengan

karakter siswa dan mata pelajaran yang sedang dipelajari. Media yang digunakan dalam materi ini adalah Diorama. Dengan menggunakan media yang inovatif siswa akan memahami dan memaknai materi yang sedang dipelajari sehingga terbentuk konsep atau pemikiran yang bersifat kekal dan tidak mudah dilupakan.

Maka salah satu cara untuk memperbaiki mutu hasil belajar IPA di sekolah dasar adalah melaksanakan pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran pada masing-masing pokok bahasan. Pada kenyataannya siswa kelas V ini, dalam pembelajaran IPA banyak siswa yang mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru, siswa merasa bosan, jenuh dan tidak menyenangkan pelajaran IPA. Siswa hanya mendengarkan informasi yang sudah dikemas oleh guru dan kurang memanfaatkan media yang ada di sekolah, sehingga kebanyakan siswa MIS Al Khairat Deli Tua kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran IPA. Dengan kurangnya pemahaman materi IPA oleh siswa berakibat buruk terhadap hasil belajar IPA siswa.

Pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup. Apalagi saat ini perkembangan teknologi terjadi dengan begitu cepat, sehingga memaksa

kita semua harus bisa mengikuti perkembangan zaman jika tidak ingin menjadi orang yang tertinggal. Proses belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Proses belajar mengajar tentunya memberi andil yang besar dalam pendidikan, sebab roh dari pendidikan itu adalah proses dalam belajar. Belajar dan mengajar adalah dua mata rantai yang tidak dapat dipisahkan. Sehingga pendidikan yang baik ada kemampun guru dalam mengelola kelas, seorang guru harus dapat memahami kondisi pembelajaran agar proses pendidikan bisa berjalan dengan maksimal.

Media pembelajaran mempunyai arti yang sangat penting, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran yang akan diajarkan kepada siswa dan siswa juga dapat memperoleh informasi dan memperjelas pelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dibutuhkan oleh guru untuk membantu siswa memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Penggunaan media dalam proses belajar merupakan salah satu

cara yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Karena media, merupakan salah hal mutlak yang ada dalam proses belajar. Oleh karena itu, sebisa mungkin guru harus bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar.

Pada kenyataan yang ada, bahwa proses pembelajaran disekolah selama ini dinilai kurang bervariasi. Faktor kebosananlah yang rata-rata membuat hasil belajar siswa rendah. Oleh sebab itu, perlunya media pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan minat belajar siswa dan dapat tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan informasi yang telah di peroleh dari guru kelas V MIS Al Khairat Deli Tua, bahwa dalam pembelajaran IPA masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas. Dalam mengajar guru cenderung bersifat informatif atau hanya mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru sehingga siswa pasif dan bosan dalam proses pembelajaran, dapat dikatakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas masih bersifat TCL (*Teacher Center Learning*) dan hasil belajar yang diperoleh siswa banyak yang belum memenuhi nilai

KKM.

Agar siswa mendapat hasil yang diharapkan, maka guru dapat memperkenalkan pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa sementara guru hanya sebagai fasilitator saja. Dengan melibatkan siswa dalam setiap kegiatan dan memberi rasa nyaman pada siswa, sehingga mereka tidak jenuh dalam pembelajaran dan hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Atas dasar pemikiran tersebut diatas, peneliti tertarik untuk meneliti: **"Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas V MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024"**.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Pengertian Media Diorama**

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 gambaran 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.

Media diorama adalah media yang berjenis media visual yaitu dengan mengandalkan indra penglihatan seperti gambar, foto, dan barang tiruan yang kecil dengan bentuk rupa persis yang ditiru. Barang tiruan ini merupakan sebuah pemandangan dimensi yang bertujuan untuk penggambaran pemandangan/kenampakan sebenarnya. Menurut Prastowo (2019:121-122) mengatakan bahwa "media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya". Sedangkan menurut Daryanto (2013:29) mengatakan bahwa "berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanda proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud tiruan yang mewakili aslinya".

Media diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, hutan, dan lain-lain. Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar

perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (2013:50) mengatakan 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 asinya.

Berdasarkan beberapa menurut para ahli diatas tentang media diorama , dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya. Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama.

#### **B. Karakteristik dan Tujuan Media Diorama**

Karakteristik media ini adalah wujud dari pemandangan dan atau lingkungan serta lingkungan sawah misalnya, diorama harus memperhatikan detail pemandangan tersebut. Dalam pembuatannya, ada beberapa yang hendaknya diperhatikan yaitu tentang ukuran diorama yang disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya. Kemudian bahan yang digunakan juga diperhatikan. Bahan yang digunakan dan akan menambah nilai plus pada diorama tersebut. Warnapun juga diperhatikan, tentunya warna yang digunakan dengan keadaan

pemandangan dan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannya.

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 konstruksi-konstruksi yang abstrak.
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.

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

Metode pembelajaran ini dikatakan menarik sekaligus tepat untuk diterapkan karena memang manfaatnya besar. Selain itu tujuannya sendiri juga beragam, diantaranya adalah:

1. Membantu Guru Menguasai Keterampilan Khusus  
Guru membutuhkan banyak sekali keterampilan untuk menjalankan tugas- tugasnya dengan baik, khususnya sebagai pengajar. Tujuan pertama dari *micro teaching* akan membantu para guru menguasai berbagai keterampilan khusus untuk mendukung tugas

mereka.

2. Meningkatkan Taraf kompetensi Mengajar

Dalam mengajar seorang guru membutuhkan penguasaan terhadap sejumlah kompetensi, misalnya kompetensi pedagogik. Pelatihan *micro teaching* bisa membantu guru untuk meningkatkan mutu kompetensi yang sudah dikuasai secara mendasar tersebut.

3. Mendalami Service Training

Tujuan berikutnya adalah mendorong para guru untuk bisa mendalami *service training*. Yakni meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan kepada para siswa di kelas maupun di luar kelas.

4. Meningkatkan Penampilan dalam Mengajar

Tujuan selanjutnya adalah membantu para guru untuk bisa meningkatkan penampilan mereka dalam mengajar. Penampilan disini adalah kemampuan mereka untuk mengajar dengan baik di kelas dan di luar kelas sesuai kebutuhan. Sehingga para guru pasca mempelajari *micro teaching* bisa tampil lebih profesional.

5. Menjadi Penunjang untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar

Melatih merupakan satu keterampilan yang sangat kompleks terdiri atas berbagai keterampilan dasar yang penguasannya dapat dilatih dan diisolasi secara terbatas. Dengan demikian, keterampilan dasar mengajar yang kompleks dapat dipilah-pilah menjadi berbagai

keterampilan yang sederhana, yang mudah dikontrol dan mudah dikuasai oleh calon guru. Penguasaan terhadap unsur-unsur mengajar ini dengan sendirinya membentuk sosok kemampuan keguruan secara utuh.

Sebab bagaimanapun juga para guru adalah fasilitator dalam menciptakan kegiatan pembelajaran. Maka keterampilan dan kompetensi mereka tentu perlu terus dikembangkan. Training ini menjadi salah satu upaya untuk mencapainya.

Menurut Suwarna dalam Barnawi dan Arifin (2016, hlm. 24), *micro teaching* berfungsi memberikan kesempatan kepada mahasiswa calon guru untuk menentukan dirinya sebagai calon guru. Suwarna dalam Barnawi dan Arifin (2016, hlm. 25) menjelaskan fungsi *micro teaching* sebagai berikut:

- 1) *Micro teaching* berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh umpan balik atas kinerja mengajar seseorang.
- 2) Melalui *micro teaching*, baik calon guru maupun guru dapat memperoleh informasi tentang kekurangan dan kelebihan dalam mengajar.
- 3) Melalui *micro teaching* guru dapat mencoba metode atau model pembelajaran baru sebelum digunakan pada kelas yang sebenarnya.

Menurut penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi *micro teaching* adalah sebagai sarana bagi calon guru untuk memaksimalkan

keterampilan mengajar dan sebagai sarana untuk introspeksi cara mengajar dimana letak kekurangan dan kelebihannya

#### **D. Langkah-Langkah Pembuatan Media Diorama**

Diorama adalah media tiga dimensi mini yang bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya. Pembuatan diorama membutuhkan kreativitas dalam menciptakan pemandangan tiga dimensi agar terlihat seperti wujud aslinya, diperlukan banyak figur dan berbagai macam bahan untuk membuatnya bahkan bahan bekas juga dapat dipergunakan. Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan media diorama. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media diorama, antara lain :

##### a. ALAT & BAHAN

- 1) Karton
- 2) Ranting kayu
- 3) Lem merek vikal atau sejenisnya
- 4) Kardus ukuran 40X30 cm
- 5) Lem lilin
- 6) Lem kertas
- 7) Kertas origami
- 8) Pewarna makanan
- 9) Lem tembak
- 10) Gunting
- 11) Spons
- 12) Lidi kelapa
- 13) Wadah
- 14) Patung-Patung Hewan

##### b. Langkah Pembuatan MediaDiorama

Siapkan karton, kertas origami, ranting pohon, lem, kardus ukuran 45X30 cm, lem lilin, pewarna makanan, lem tembak, gunting, spons, patung- patung

hewan

- 1) Potong karton seukuran kardus,
- 2) Buatlah pohon menggunakan kertas origami,
- 3) Gunting kertas yang sudah dilipat,
- 4) Tempelkan kertas origami ke rantingkayu,
- 5) Tempelkan batu di atas karton hingga membentuk sungai,
- 6) Taburkan pasir di atas lem,
- 7) Gunting spons berukuran dadu
- 8) Olesi karton menggunakan lem kertas
- 9) Letakkan gabus yang di warnai di atas karton,
- 10) Buatlah air sungai dengan lem tambahkan dengan mainan di dalamnya,
- 11) Letakkan jembatan di atas sungai.

**METODOLOGI PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Pada Materi Ekosistem Di Kelas V MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024, menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi eksperimen) dan di analisis

menggunakan statistik. Dengan menggunakan metode pembelajaran eksperimen dan pembelajaran konvensional yang bertujuan untuk mengetahui ada tindaknya pengaruh atau akibat dari sesuatu yang ditimbulkan pada subjek yaitu siswa.

**B. Populasi dan Sampel**

Penelitian akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu satu kelas menggunakan media Diorama dan satu kelas tanpa menggunakan media. Terlebih dahulu dilakukan test awal sebelum diberikan perilaku terhadap kelas yang diteliti. Sedangkan tes akhir diberi kepada siswa setelah perilaku. Tes awal dilakukan untuk mengetahui sejauh mana materi atau bahan ajar yang akan diajarkan telah dikuasi oleh peserta didik. Sedangkan tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pembelajaran sudah dapat dikuasai oleh peserta didik.

**C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

**Tabel Desain Nonquivalent ControlGroup Design**

Perlakuan	Pre	Perlakuan	Pos
	Test		t Test
Media Diorama	$Q_1$	$x_1$	$O_2$
Tanpa Menggunakan Media	$Q_3$	$x_2$	$O_4$



Keterangan:

Q<sub>1</sub> : Tes Awal (*Pre Test*) kelas yang diberikan perlakuan

Q<sub>3</sub> : Tes Awal (*Pre Test*) kelas yang tidak diberikan perlakuan

X<sub>1</sub> : Kemampuan siswa dengan menggunakan Media pembelajaran Diorama

X<sub>2</sub> : Kemampuan siswa tanpa menggunakan Media pembelajaran Diorama

O<sub>2</sub> : Tes Akhir (*Post Test*) kelas yang diberikan perlakuan

O<sub>4</sub> : Tes Akhir (*Post Test*) kelas yang tidak diberikan perlakuan

#### D. Prosedur Penelitian

Untuk melaksanakan penelitian ini tahap-tahap yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

##### Tahap persiapan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini meliputi persiapan-persiapan hubungan dengan pelaksanaan penelitian.

- Konsultasi dengan kepala sekolah MIS Al Khairat Deli Tua untuk memohon izin melakukan penelitian.
- Menentukan kelas sampel dan populasi.
- Menyusun perangkat pembelajaran meliputi : RPP, Materi, dan observasi.
- Menyapa siswa.
- Membuka pembelajaran dengan kegiatan apersepsi, misalnya bertanya tentang apa yang harus diketahui oleh siswa tentang materi Ekosistem dan apa yang harus dilakukan selama eksperimen.

- Menerangkan materi pembelajaran Ekosistem.
- Siswa bermain, guru menerangkan dan membimbing siswa selama bermain menggunakan media Diorama.
- Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan di capai Guru harus menyimpulkan materi.

Tabel Kriteria Penilaian Media Diorama

No	Kriteria Penilaian	Keterangan
1	10-29	Sangat Kurang
2	30-49	Kurang
3	50-69	Cukup
4	70-89	Baik

#### HASIL DAN PEMBAHASAN

##### A. Hasil Penelitian

Dalam hasil penelitian ini akan dibahas mengenai deskripsi data hasil penelitian uji persyaratan analisis, uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji kesamaan dua rata-rata sebagai berikut.

##### B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media Diorama terhadap mata pelajaran IPA materi Ekosistem di kelas V MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024. Penulis menggunakan quasi eksperimen (eksperimen semu) yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media Diorama dan kelas kontrol tanpa menggunakan media. Kelas yang menggunakan media Diorama

adalah kelas A dengan jumlah 28 orang siswa. Sedangkan kelas B dengan jumlah 28 siswa tanpa menggunakan media. Kedua kelas diberikan materi tentang Ekosistem. Penelitian ini dilakukan selama 3 hari pada tanggal 12 Januari 2024 di MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024. Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu pada tanggal 05 Desember 2023 yang bertujuan untuk meminta izin kepada kepala sekolah untuk melakukan penelitian di sekolah MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024 dan untuk menentukan kelas yang menggunakan media Diorama dan kelas tanpa menggunakan media. Setelah melakukan observasi, peneliti memilih kelas V-A sebagai kelas media Diorama dan kelas V-B tanpa menggunakan media. Peneliti ini diuji dengan menggunakan mean, simpangan baku, uji normalitas data, uji homogenitas varians, uji hipotesis penelitian.

### **Hasil Data Tes Akhir (*Post-Test*)**

Hasil Data Tes Akhir (*Post-Test*)  
Setelah dilakukan test awal, maka dilakukan perlakuan dan kelas V-A dan kelas V-B setelah itu dilakukan tes akhir untuk mengetahui kemampuan siswa dan unuk mengetahui perlakuan pembelajaran mana yang lebih baik

untuk diajarkan. Hasil rata-rata akhir tes hasil belajar siswa kelas V MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024 telah dilakukan untuk kelas yang diajarkan dengan menggunakan Media Diorama adalah kelas V-A dan Kelas diajarkan dengan tanpa menggunakan media adalah kelas V-B.

**Tabel Nilai Hasil Rata-Rata *Post Test***

<b>Kelas</b>	<b>Rata-rata</b>
V-A	78
V-B	67,5

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan rata-rata tes akhir siswa setelah diberi perlakuan pembelajaran. Dari hasil tersebut, kelas yang diajarkan dengan menggunakan Media Diorama memperoleh rata-rata 78 di kelas V- A dan kelas yang diajarkan tanpa menggunakan media memperoleh nilai rata-rata 67,5 di kelas V-B. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas yang diajarkan dengan menggunakan Media Diorama dari pada kelas yang diajarkan dengan tanpa menggunakan media.

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan

analisis data yang dilaksanakan di MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024 maka, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Diorama pada pelajaran IPA dengan materi Ekosistem di kelas V MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024 di peroleh nilai rata-rata 78 berkatagoricukup.
2. Hasil belajar IPA siswa yang tanpa menggunakan media pada materi Ekosistem di kelas V MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024 di peroleh nilai rata-rata 67,5 berkatagori cukup.
3. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh nilai  $x_{hitung} 2$  25,21 sedangkan  $x_{tabel} 2$  5,99. Maka nilai  $x_{hitung} 2 > x_{tabel} 2$  terima  $H_1$  atau Ada pengaruh signifikan dengan menggunakan media Pembelajaran Diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi Ekosistem Kelas V MIS Al Khairat Deli Tua Tahun Pelajaran 2023/2024.

#### **B. Saran**

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil penelitian yang di peroleh peneliti, peneliti mengharapkan :

1. Bagi siswa, diharapkan dengan menggunakan media Diorama dapat membantu siswa lebih mudah

memahami materi pelajaran IPA yang diajarkan oleh Guru.

2. Bagi Guru, disarankan dengan menggunakan media Diorama dapat membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran IPA dan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran IPA yang diajarkan oleh Guru.
3. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan untuk menginformasikan kepada guru-guru bahwa dengan menggunakan Media Diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa.
4. Bagi peneliti sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: RinekaCipta.
- Hobri. 2009. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jember: CSS
- 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.
- Jihad, A., dan Abdul, H. (2013). Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressido.
- Kelana, B. J., dan Pratama, F. 2019. Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains. Bandung:Lekkas.
- Kurniawan, Deni.2014. Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Alfabeta
- 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: Universitas Negeri Yogyakarta
- Purwanto. (2011). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Samatowa. 2011. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Jakarta : Indeks
- Sari, Komala D, dan Sunardi. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture dan Think Pair Share (TPS). Jurnal Intrapendidikan1 (5).
- Sudarwan Danim, Media Komunikasi Pendidikan, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hlm. 6-8.
- Sundayana, rostina. 2016. Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika.Bandung: alfabeta.
- Suryosubroto. 1997. Proses Belajar Mengajar di Sekolah. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, 2003. Belajar dan Faktor- faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2013). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.