

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *DIORAMA* TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI SISWA SDN 69
PALEMBANG**

Amelia Citra Natasya¹, Lukman Hakim², Dina Sri Nindiati³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, ²Pendidikan Fisika, ³Pendidikan Sejarah

Alamat e-mail : 1ameliacitrاناتasya03@gmail.com,

2lukmanhakim1976@gmail.com, 3dinamrsyid@gmail.com

ABSTRACT

Diorama learning media is a visual aid in the form of a three-dimensional miniature that depicts a scene, event, or a certain concept in real terms to help the learning process to be more interesting, concrete, and easy to understand by students. The purpose of this study was to determine the effect of diorama learning media on the results of learning science in the material of economic activities at SDN 69 Palembang. The method used is this study uses an experimental research method (experimental research). In this study, the researcher used the Nonequivalent Control Group Design design. The subjects in this study were class IV.A and class IV.B totaling 46 students. Data collection was carried out using test and documentation techniques. The data analysis technique used test questions that were carried out using the Normality test, Homogeneity test, and hypothesis test. The results of the data analysis showed that the results of the hypothesis test, the t-count value was $3.042 > 2.015$ t table and the significance value was < 0.05 ($0.004 < 0.05$). So it can be concluded that there is an effect of diorama learning media on the results of learning science in the material of economic activities at SDN 69 Palembang.

Keywords: *Diorama learning media, Learning Outcomes, Science.*

ABSTRAK

Media pembelajaran diorama adalah alat bantu visual berbentuk miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu adegan, peristiwa, atau konsep tertentu secara nyata untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi SDN 69 Palembang. Metode yang digunakan adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen (*eksperimen research*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV.A dan kelas IV.B yang berjumlah 46 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes dan dokumentasi. Teknik

analisis data menggunakan soal tes yang dilakukan menggunakan uji Normalitas, uji Homogen, dan uji hipotesis . Hasil analisis data menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis nilai t hitung $3,042 > 2.015$ t tabel dan nilai signifikansi $<0,025$ ($0,004 < 0,025$). Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi SDN 69 Palembang.

Kata kunci: Media pembelajaran diorama, Hasil Belajar, IPAS.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan bagian penting dari hidup seseorang karena pendidikan akan mengubah kognitif, afektif, dan psikomotor seseorang, yang akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, yang akan membuat seseorang mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan mengantisipasi berbagai kemungkinan. Menurut (Dayana dkk, 2021) Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan apa yang mungkin dan sebenarnya dimiliki siswa. Ini bukan hanya tujuan mencapai proses atau hasil belajar, tetapi juga menentukan bagaimana proses atau hasil tersebut terjadi pada siswa.

Dari kurikulum 2013, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia baru-baru ini mengadopsi kurikulum merdeka. Pengembangan kurikulum sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan siswa yang unggul untuk menghadapi

tantangan masa depan yang menantang (Daga, 2021).

Kurikulum merdeka merupakan sebuah pendekatan yang berfokus pada pembelajaran intrakurikuler yang variatif, yang menawarkan materi yang lebih efektif. Tujuan dari ini adalah agar para siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep serta menguasai keterampilan yang diperlukan. Kurikulum merdeka muncul sebagai respons terhadap perubahan dalam arah pendidikan di Indonesia. Diharapkan, kurikulum ini bisa meningkatkan keberanian serta kemampuan berpikir mandiri, menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan rasa percaya diri dan optimisme, serta membolehkan siswa berpikir secara lebih luas dan menerima baik kesuksesan maupun kegagalan (Marlina, 2022).

IPAS adalah kombinasi antara mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka yang menciptakan bidang ilmu yang dikenal sebagai ilmu

pengetahuan alam dan social. Pada jenjang sekolah dasar kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS ada pada kelas tinggi yaitu kelas IV, V dan VI. kedua mata pelajaran tersebut digabung. Tujuan dari pelajaran IPAS adalah untuk mengembangkan keterampilan dasar dalam mempelajari ilmu pengetahuan tentang alam dan social (Susilowati, 2022, hlm. 124). Salah satu topik dalam pembelajaran IPAS adalah kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi mencakup proses produksi, distribusi dan konsumsi (Rahayu, 2020).

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN 69 Palembang, telah ditemukan permasalahan yang berkaitan dengan mata pelajaran IPAS. Guru menjelaskan bahwa masih ada siswa yang nilainya rendah di bawah nilai KKM dimana nilai standar KKM yang ada di sekolah itu adalah 70 artinya masih banyak siswa yang mendapatkan nilai yang di bawah KKM karena kurangnya pemanfaatan media yang digunakan guru. Selain itu, penggunaan media nyata dalam pembelajaran IPAS masih sangat jarang digunakan oleh guru dan siswa kurang antusias dalam proses belajar

mengajar yang biasa-biasa saja tanpa adanya bantuan penggunaan media pembelajaran dan belum mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dimana saat proses pembelajaran berlangsung hanya menggunakan sumber belajar yaitu dengan buku teks yang membuat siswa pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. hal ini mengakibatkan siswa lebih banyak diam dan hanya mendengar penjelasan dari gurunya, bahkan tidak sedikit siswa yang sibuk mengobrol, bermain, makan, dan menggambar didalam kelas akibatnya siswa tidak mengerti apa yang disampaikan oleh guru karena mereka tidak memperhatikan penjelasan dari guru yang membuat pembelajaran kurang efektif dan mempengaruhi hasil belajar siswa. keterbatasan penggunaan media pembelajaran akan membuat siswa menjadi lebih cepat bosan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung serta siswa bakal sukar mengerti mengenai materi yang akan diajarkan.

Hasil belajar adalah pencapaian atau kemampuan yang diperoleh siswa yang diajarkan serta keterampilan yang dikembangkan selama pembelajaran. Menurut (Marlina &

Solehun,2021), hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan eksternal. Guru harus mampu membuat media pembelajaran untuk siswanya karena media pembelajaran adalah alat atau benda yang digunakan untuk membantu guru dalam berkomunikasi dengan siswa (Atmasita & Raharjo, 2024) dalam penggunaan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran ketika media yang digunakan menarik.

Salah satu sarana pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mendukung pencapaian hasil belajar IPAS adalah media pembelajaran *diorama*, Media *diorama* adalah suatu gambaran tiga dimensi yang melukiskan pemandangan yang sebenarnya untuk menjelaskan suatu kejadian atau fenomena dan disajikan dalam bentuk kecil/mini dari bentuk yang aslinya. Keunggulan dari media *diorama* adalah untuk menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa akan lebih aktif dan tidak merasa cepat bosan didalam kelas. Karena media *diorama* ini menggambarkan suatu peristiwa yang terjadi disuatu tempat dan waktu

tertentu secara nyata dalam bentuk kecil/mini. Pengaruh media *diorama* sangat memudahkan guru pada proses terjadinya pembelajaran, diharapkan melalui adanya *diorama* guru dapat dengan mudah mengajarkan siswa menggunakan materi yang bisa diperagakan melalui media sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Media *diorama* ini dapat dijadikan sebagai alat media pembelajaran yang bermanfaat untuk meningkatkan keberhasilan dan kualitas belajar siswa. Dengan menggunakan media *diorama*, diharapkan siswa menjadi lebih aktif selama proses belajar, sehingga tidak cepat merasa bosan. Hal ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih mandiri dalam memahami materi yang akan dipelajari dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar IPAS.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran *Diorama* Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Kegiatan Ekonomi Siswa SDN 69 Palembang"

Media merupakan sarana atau saluran media yang dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lain. Menurut Santoso S. Hamijaya dalam (Fadilah et al., 2023, p. 3) Media merupakan mencakup berbagai macam alat yang digunakan oleh individu untuk menyebarkan ide, sehingga gagasan tersebut dapat diterima oleh penerima. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat pendukung dalam kegiatan belajar, yaitu segala sesuatu yang mampu merangsang pemikiran, perasaan, konsentrasi, keterampilan, atau potensi siswa guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Putri, dkk, 2022, p. 367).

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk keberhasilan belajar siswa. Dengan memanfaatkan alat pembelajaran, siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar dan juga akan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan (Fadila, Hakim, & Hera, 2022, p. 78). Proses pembelajaran saat ini tidak lagi terbatas pada buku dan papan tulis, karena telah tersedia berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh para

pengajar (Fadilah et al., 2023). Menurut (Yunita Salapiah, 2020) penggunaan media pembelajaran memberikan dampak yang penting dalam proses pembelajaran siswa. Dengan adanya media pembelajaran, perhatian dan motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat. Media ini juga membantu siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik, sehingga mereka dapat mencapai tujuan pengajaran dengan lebih mudah.

Media diorama adalah representasi tiga dimensi kecil yang menampilkan fenomena sederhana (Putra, & Suniasih, 2021). Diorama adalah tampilan mini yang memiliki tiga dimensi, dan diorama ini berfungsi untuk menunjukkan pemandangan yang nyata. Media Diorama adalah alat yang mampu menyajikan informasi yang bisa dilihat dari berbagai sudut dan mirip dengan kondisi nyata (Pentianasari & Firmannandya, 2022).

Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik, suasana belajar yang menyenangkan dapat terbentuk, sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi. Hal ini akan membantu dalam mencapai tujuan

pembelajaran pada kompetensi dasar dan menghasilkan hasil belajar yang optimal (Wahyu, Edu, & Nardi, 2020).

Menurut (Bardury & Annisa salina, 2024) Tujuan dari penggunaan media diorama adalah sebagai berikut:

- a. Mengatasi masalah yang muncul saat mempelajari objek besar.
- b. Untuk mempelajari objek yang berasal dari masa lalu.
- c. Untuk memahami objek yang tidak bisa dicapai secara fisik.
- d. Untuk belajar tentang objek yang dapat dijangkau tetapi tidak memberikan informasi yang cukup (seperti penglihatan dan pendengaran manusia).
- e. Untuk mempelajari konsep-konsep yang bersifat abstrak.
- f. Untuk menunjukkan proses dari objek yang luas

Hasil belajar mengacu pada kemampuan serta keterampilan yang dapat diamati dari siswa, yang terbagi dalam aspek afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), dan psikomotorik (keterampilan) setelah mereka menjalani proses pembelajaran (Utam, 2022). Menurut (Yuliana & Aminullah, 2020) hasil belajar merujuk pada

upaya menilai dan mengumpulkan informasi untuk mengevaluasi seberapa baik siswa memahami atau mengetahui materi yang telah diajarkan.

Untuk mengukur hasil belajar dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes tertulis. Jenis tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda, yang terdiri atas 10 butir soal, dan dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Berhasil atau tidaknya proses belajar seseorang dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor yang berasal dari dalam diri (faktor internal) individu, maupun faktor yang berasal dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting dilakukan dalam rangka membantu para siswa dalam mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya.

IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Nasution, S., 2020). Tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum bebas adalah untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin

tahu siswa, mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif, meningkatkan kemampuan penelitian mereka, meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sendiri dan lingkungan mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang konsep IPAS (Agustina dkk, 2022).

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. *Quasi Experimental Design* merupakan desain yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain penelitiannya menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV a dan IV b di SDN 69 Palembang. Sampel pada penelitian ini yaitu, kelas IV a sebagai kelas eksperimen dan kelas IV b sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Adapun teknik prosedur pengumpulan data yaitu tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji

hipotesis dengan menggunakan *Independent Sample T-Test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 69 Palembang yang beralamat di Jalan Paqih Usman Lrg Perigi kelurahan 2 ulu Kecamatan Seberang ulu 1 Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Media pembelajaran diorama adalah alat bantu visual berbentuk miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu situasi, peristiwa, atau konsep secara konkret. Dalam konteks pembelajaran, diorama digunakan untuk menyajikan materi secara nyata dan menarik, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak melalui pengamatan langsung terhadap model situasi yang divisualisasikan.

Media pembelajaran diorama dalam proses pembelajaran adalah alat bantu berbentuk miniatur tiga dimensi yang digunakan untuk memvisualisasikan materi pelajaran secara nyata dan kontekstual. Dalam praktiknya, diorama membantu siswa untuk memahami konsep melalui representasi visual yang konkret, sehingga materi yang disampaikan

menjadi lebih menarik, mudah dipahami, dan bermakna. Penggunaan diorama juga mendorong keterlibatan aktif siswa, menumbuhkan kreativitas, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif karena siswa dapat mengamati, menganalisis, dan merefleksikan informasi dari model yang ditampilkan.

Penggunaan media pembelajaran diorama dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Melalui visualisasi konkret dalam bentuk miniatur tiga dimensi, siswa dapat memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna. Diorama membantu menjembatani konsep abstrak menjadi nyata, sehingga memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, media ini juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Dengan demikian, diorama tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dalam penelitian ini diperoleh melalui tes akhir yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran menggunakan media diorama. Tes tersebut berbentuk soal pilihan ganda sebanyak 10 butir yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi dalam pembelajaran IPAS. Pelaksanaan tes bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap peningkatan hasil belajar siswa, serta untuk mengidentifikasi adanya perbedaan signifikan dalam pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media tersebut.

Tabel 1 Data Nilai *Pretes* dan *Posttest*

No	Kelas Eksperimen			Kelas kontrol		
	Nama	Pretest	posttest	Nama	Pretest	Posttest
1	SA	60	70	MDZ	70	70
2	W	40	50	MOR	20	20
3	RH	30	40	BA	40	60
4	M	40	80	SA	10	90
5	MR	60	70	SA	30	40
6	ANP	50	50	NA	40	60
7	MAS	60	80	MAJ	20	60
8	IAS	50	60	MRA	50	50
9	AH	60	80	SR	30	30
10	MRA	50	60	AIN	40	60
11	I	60	100	VLP	70	70
12	MAZ	50	90	NF	30	40
13	MFR	80	100	MZR	50	70

14	AR	70	80	AG	70	70
15	IP	70	80	AS	40	70
16	MDA	70	90	MJA	60	80
17	ZA	60	70	UAF	40	90
18	RH	60	80	AM	50	40
19	MCG	50	90	KA	60	70
20	MAZ	60	70	MR	40	80
21	MRD	50	70	AAF	40	80
22	MLK	70	90	FA	20	40
23	MR	70	100	SA	70	40
Jumlah		1320	1750		990	1380
Rata-Rata		57,39	76,08		43,04	60

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal (pretest) dan tes akhir (posttest), diperoleh data sebagai berikut. Pada tes awal (pretest), kelas kontrol memperoleh nilai terendah sebesar 10, nilai tertinggi sebesar 70, dan nilai rata-rata sebesar 37,39. Sementara itu, kelas eksperimen memperoleh nilai terendah sebesar 20, nilai tertinggi sebesar 90, dan nilai rata-rata sebesar 57,39. Selanjutnya, pada tes akhir (posttest), kelas kontrol memperoleh nilai terendah sebesar 20, nilai tertinggi sebesar 80, dan nilai rata-rata sebesar 60,00. Adapun kelas eksperimen memperoleh nilai terendah sebesar 40, nilai tertinggi sebesar 100, dan nilai rata-rata sebesar 76,09. Untuk menganalisis data tersebut, digunakan beberapa teknik analisis statistik, yaitu uji normalitas untuk mengetahui

sebaran data, uji homogenitas untuk melihat kesamaan varians antar kelompok, dan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Dalam penelitian ini, uji normalitas data dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* atau *uji Lilliefors* dengan bantuan SPSS. Sebelum diuji normalitas data diolah menggunakan teknik descriptive statistic yang mencari mean, minimal, maksimal yang ada di program SPSS 26, berikut hasil uji statistic deskriptif pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Descriptive Statistics					
					Std.
Keterangan	N	Minimum	Maximum	Mean	Deviation
Pretest Kontrol	23	10	70	43,04	17.693
Posttest Kontrol	23	20	80	60.00	19,306
Pretest Eksperimen	23	30	90	57.39	11.762
Posttest Eksperimen	23	40	100	76.09	16,442

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas

No	Keterangan	Sig	Kesimpulan
1	Pretest Kontrol	0,136	Normal
2	Posttest Kontrol	0,185	Normal

3	Pretest Eksperimen	0,158	Normal
4	Posttest Eksperimen	0,219	Normal

Dilihat dari tabel diatas ditunjukkan bahwa signifikan *pretest* kelas kontrol $0,136 > 0,05$ dan nilai signifikan *posttest* kelas kontrol sebesar $0,185 > 0,05$ maka dapat di simpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal, sedangkan signifikan pada *pretest* kelas eksperimen $0,158 > 0,05$ dan nilai signifikan *posttest* kelas eksperimen sebesar $0,219 > 0,05$ maka disimpulkan bahwa semua data tersebut berdistribusi normal. Jadi dapat disimpulkan signifikan kedua kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas untuk mengetahui apakah variansi antar kelompok data yang dibandingkan memiliki kesamaan, sehingga analisis statistik yang digunakan dapat berjalan dengan tepat. Selain itu di lakukan juga melakukan uji homogenitas data dilakukan penelitian yaitu bertujuan untuk mengetahui data apakah berdistribusi homogen atau tidak homogen. Berikut hasil homogenitas pada tabel dibawah ini.

Tabel 4 Uji Homogenitas

	Levene statistic	Sig	Keterangan
Hasil	1.893	0,135	Homogen

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas diperoleh bahwa nilai signifikan $0,135 > 0,05$. Taraf signifikan yang digunakan adalah $0,05$ dengan pengujian jika nilai signifikan $> 0,05$, maka disimpulkan bahwa data tersebut ialah sama (homogen) artinya hasil belajar siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen

Pengujian hipotesis dilakukan setelah data hasil belajar siswa menunjukkan hasil yang normal dan homogen. Untuk melakukan hipotesis ini data yang akan di analisis dengan menggunakan data tes akhir kelompok kontrol dan eksperimen menggunakan uji *independent sample t-test* yang terdapat pada program SPSS versi 26. Untuk membuktikan kebenaran hipotesis yaitu:

Tabel 5 Uji Hipotesis

t-test for Equality of Means					
T	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
3,042	0,004	16,087	5,288	26,744	5,430

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis, maka diperoleh bahwa nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,004 \leq 0,025$. Karena nilai signifikan (probabilitas) lebih kecil dari $0,025$ maka H_0 di tolak. Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel di peroleh nilai thitung sebesar $3,042$ sedangkan di ttabel dengan df 44 dengan taraf signifikasn $0,025$ maka ttable = $3,042$. Jadi dinyatakan thitung > ttabel $3,042 \geq 2.015$ dengan derajat kebebasan 44 (df 44). Dinyatakan dapat disimpulkan signifikan dimana H_0 di tolak sedangkan H_a diterima hal ini disebabkan dengan menyatakan “Ada pengaruh media pembelajaran *diorama* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV di SDN 69 Palembang. Untuk mengukur pengaruh tersebut, tahap pertama yang dilakukan adalah pemberian tes awal (pretest) kepada dua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pretest ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan.

Berdasarkan hasil tes akhir (posttest), diperoleh bahwa nilai rata-rata kelas kontrol sebesar $60,00$, sementara nilai rata-rata kelas eksperimen mencapai $76,09$. Selain itu, nilai terendah dan tertinggi pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai terendah kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 10% , nilai tertinggi kelas kontrol mengalami peningkatan 10% . Nilai terendah kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 10% , nilai tertinggi kelas eksperimen mengalami peningkatan 20% . Hasil ini menunjukkan ada perbedaan terhadap kelompok kontrol dan eksperimen, rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol artinya ada pengaruh media pembelajaran *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi siswa SDN 69 Palembang.

Hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian uji hipotesis yang menunjukkan nilai thitung > ttabel ($3,042 \geq 2.015$) dengan df=44, nilai signifikan $0,004 \leq 0,025$. Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa kemampuan memahami materi kegiatan ekonomi pada

pembelajaran IPAS siswa kelas IV setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diorama.

Pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan dengan memberikan perlakuan khusus, yaitu menggunakan media pembelajaran *diorama* dalam penyampaian materi. Penggunaan media ini bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi secara visual dan konkret, khususnya pada topik kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPAS.

Penggunaan media pembelajaran diorama terbukti membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Siswa tampak lebih antusias, fokus terhadap penjelasan guru, serta mampu menyelesaikan soal-soal dengan lebih mudah karena mereka dapat menghubungkan materi dengan representasi visual yang ditampilkan dalam diorama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya dalam

materi kegiatan ekonomi. Peningkatan ini terlihat dari skor posttest siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Siswa yang belajar menggunakan media diorama tampak lebih aktif, fokus, dan mudah memahami materi yang disampaikan, karena visualisasi konkret dalam bentuk tiga dimensi mempermudah mereka dalam menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata. Media diorama tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga menjadi sarana interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 69 Palembang, pada perhitungan uji-t (Hipotesis) yaitu dengan nilai $\text{sig}=0,004 \leq 0,025$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama memberikan pengaruh terhadap proses belajar siswa. Penggunaan media ini mampu

menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik minat siswa untuk terlibat aktif, serta membantu mereka memahami materi secara lebih konkret. Media diorama juga terbukti mampu mendorong siswa untuk lebih fokus dan tertantang dalam mengikuti pembelajaran, sehingga hasil belajar pun menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Atmasita, A. P., & Raharjo, R. P. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Waktu dan Durasi Dengan Menggunakan Media Papan Waktu. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 63-73.
- Bardury, Annisa Salina (2024). Penggunaan media pembelajaran diorama dalam mata pelajaran IPS di SMP Muhammadiyah kota Bengkulu. Undergraduate thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Daga, A. T. (2021). Makna merdeka belajar dan penguatan peran guru di sekolah dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7(3), 1075-1090.
- Dayana, R., Winarni, E. W., & Agusdianita, N. (2021). Pengaruh Model Project Based Learning (PjBL) Diorama Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 4(1), 106–114.
- Fadila, V., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sd Negeri 53 Prabumulih. *Jurnal Sekolah Pgsd Fip Unimed*.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Marlina, T. (2022). Urgensi dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Prosiding SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro, 1(1), 67–72.
- Nasution, S. (2020). Implementasi Kurikulum Merdeka Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1-11.

- Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V-F Di SDN Tanah Kelikedinding V Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 534–551.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238.
- Putri, N. A., Fauziah, R., & Sari, R. P. (2022). Media pembelajaran: Konsep dan implementasi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 12(3), 367–375.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembentukan Karakter Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal Of Science Education (MIJOSE), Volume 1 Nomer 1*, 124.
- Utam, M. K. P. (2022). Pengaruh Media Youtube Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iva Di Minu Ngingas Waru Sidoarjo. Skripsi Diterbitkan. Surabaya: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media.
- Yuliana, D., & Aminullah, N. F. (2020). Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Simulasi Digital Di Smk Negeri Suboh. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 37–53.
- Yunita Salapiah. (2020). Penerapan media poster untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas iv min 26 aceh besar. *Pendidikan*, 1–169.