

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi

Alfi Nurul Hidayati¹, Momoh Halimah², Ahmad Mulyadiprana³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: alfinurulhidayati6@gmail.com¹, momohhalimah@upi.edu², ahmad.mulyadiprana@gmail.com³

Abstract

This research is motivated from the problem of Social Science subject which is seen as learning which is only memorized by the learning process which is boring without the use of media so that the impact on student learning outcomes is still lacking. The importance of using the media in learning to attract students to follow the learning and to help students understand the teaching materials but often ignored. From these problems, the purpose of the researchers conducted research by using diorama media to determine the effect of media use diorama on student learning outcomes in the subjects of Social Sciences material economic activity. The method used in this research is Quasi Experimental with Nonequivalent Control Group research design. The population in this research is the fourth grade students of Cibunigeulis 2 Elementary School Bungursari Subdistrict of Tasikmalaya City. The sample used is 18 students of class IV-A and 18 students of class IV-B. Research instruments are multiple choice questions used to collect data. Furthermore, the data obtained is calculated and analyzed using quantitative data analysis techniques with the help of Microsoft Excel 2010 and SPSS 24.0 software. From the calculation and analysis of data obtained, it is concluded that the learning outcomes of students who do learning by using media diorama better than the student learning outcomes that do learning without using the media diorama on Social Science subjects of economic activity.

Keywords: Media Diorama, Student Learning Outcomes, Subject of Economic Activity.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dipandang sebagai pembelajaran yang hanya bersifat hafalan dengan proses pembelajaran yang membosankan tanpa adanya penggunaan media sehingga berdampak pada hasil belajar siswa dirasa masih kurang. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran serta membantu siswa memahami materi ajar namun seringkali diabaikan. Dari permasalahan tersebut, tujuan peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media diorama untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Quasi Eksperimental* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group*. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Sampel yang digunakan berjumlah 18 siswa kelas IV-A dan 18 siswa kelas IV-B. Instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengumpulkan data. Selanjutnya, data yang diperoleh dihitung dan dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan bantuan *software Microsoft Excel 2010* dan *SPSS 24.0*. Dari hasil perhitungan dan analisis data yang diperoleh, disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi.

Kata Kunci: Media Diorama, Hasil Belajar Siswa, Materi Kegiatan Ekonomi.

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran 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, hlm. 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 memiliki peranan yaitu sebagai bekal siswa untuk menghadapi tantangan terkait kehidupan masyarakat global yang selalu mengalami perubahan.

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 Huda (2016, hlm.131) bahwa "di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, informatif dan interaktif, memudahkan penafsiran, dan memadatkan informasi yang tersampaikan kepada peserta didik". Media digunakan untuk menarik minat atau antusias awal siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya minat atau antusias, maka akan tumbuh rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran yang akan dilakukan. Dengan demikian, pembelajaran yang dilakukan dapat berlangsung dengan menyenangkan dan tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Selain itu, penggunaan suatu media pada saat pembelajaran untuk memudahkan siswa

dalam mempelajari hal yang abstrak, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan kegiatan penyampaian pesan kepada penerima pesan. Pesan yang disampaikan dapat dituangkan secara tulisan ataupun secara lisan sehingga siswa memerlukan alat bantu untuk menafsirkan pesan dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS sangat dibutuhkan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini diperkuat oleh Hernawan (2007b, hlm.4) yang mengemukakan bahwa "dalam bentuk pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi". Dari kutipan tersebut, dapat diartikan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media. Penggunaan media bertujuan agar komunikasi antara guru dan siswa dapat terjadi secara dua arah, sehingga siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran.

Sesuai dengan teori Piaget, siswa SD yang umurnya antara 7-11 tahun berada pada periode operesional konkret. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dahar (Iryanti, 2014, hlm. 142) bahwa "periode operesional konkret adalah antara umur 7-11 tahun, yang merupakan permulaan berfikir rasional. Ini berarti anak memiliki operasi-operasi logis

yang dapat diterapkan pada masalah-masalah konkret”.

Pembelajaran IPS itu pembelajaran yang membosankan karena materinya yang hanya berisi teori saja dan banyak hapalan. Pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku sumber. Penyampaian materi yang digunakan hanya terbatas pada metode ceramah tanpa dibarengi dengan menggunakan media.

Alasan tidak menggunakan media dikarenakan memang ketersediaannya yang tidak terfasilitasi oleh sekolah. Serta anggapan guru dalam menggunakan media itu ribet, sehingga guru lebih memilih tidak menggunakan media. Maka tidak heran jika ada yang menyebutkan bahwa pembelajaran IPS bersifat monoton dan membosankan karena dalam pembelajaran siswa hanya mencatat 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 yang telah dipaparkan, diperlukan penggunaan suatu media dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti memilih alternatif media untuk diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar. Adapun

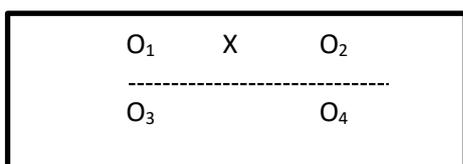
media yang dipilih dalam penelitian ini adalah media tiga dimensi berupa diorama. Daryanto (2016, hlm. 29), mengungkapkan bahwa “media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dikatakan bahwa media diorama sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS. Dengan penggunaan media diorama, maka akan tumbuhlah minat atau antusias siswa pada pembelajaran IPS sehingga ketertarikan siswa untuk mempelajari materi yang akan diajarkan muncul. Selain itu, penggunaan media diorama memudahkan siswa untuk memahami materi ajar. Dengan demikian, hasil belajar siswa pun meningkat. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi”. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media diorama

terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *quasi eksperimental*. Adapun desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

- O_1 = kondisi awal kelompok eksperimen
- O_2 = hasil penilaian kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan
- O_3 = kondisi awal kelompok kontrol
- O_4 = hasil penilaian kelompok kontrol tanpa perlakuan
- X = perlakuan pada kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya dengan teknik sampel yang digunakan adalah teknik sampel jenuh. Sampel berjumlah 36 siswa dengan rincian 18 siswa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan 18 siswa kelas IV-B sebagai kelas kontrol. Adapun

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest*. Penelitian menggunakan teknik analisis data dengan pendekatan metode

kuantitatif. Tingkat kepercayaan yang digunakan 95% atau taraf signifikansi adalah 5% (0,05). Pengolahan data dan analisis data menggunakan bantuan *software Microsoft Excel* dan *SPSS versi 24.0 for windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pretest dan *posttest* dilaksanakan terhadap kedua kelas, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes ini digunakan untuk mengukur sejauh mana hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan medai diorama dan tanpa menggunakan media diorama. Selanjutnya data yang diperoleh dikategorikan menurut rambu-rambu interval kategori hasil belajar dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1

No.	Interval	Kategori
1.	$X \geq \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	sangat tinggi
2.	$\bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 1,5 S_{ideal}$	tinggi
3.	$\bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} + 0,5 S_{ideal}$	sedang
4.	$\bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal} \leq X < \bar{X}_{ideal} - 0,5 S_{ideal}$	rendah
5.	$X < \bar{X}_{ideal} - 1,5 S_{ideal}$	sangat rendah

Berdasarkan ketentuan penyekoran soal yang telah ditetapkan, didapatkan X_{ideal} sebesar 20, \bar{X}_{ideal} sebesar 10, dan S_{ideal} sebesar 3,3. Setelah diperoleh data hasil *pretest* dan *posttest* didapatkan skor dan dikategorikan menurut kategori hasil belajar. Data hasil *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel 2 dan tabel 3 berikut.

Tabel 2

No	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		E	K	E	K
1	Sangat Tinggi	0	1	0%	5,6%
2	Tinggi	3	1	16,7%	5,6%
3	Sedang	6	7	33,3%	38,9%
4	Rendah	9	9	50%	50%
5	Sangat Rendah	0	0	0%	0%

Tabel 3

No	Kategori	Frekuensi		Presentase	
		E	K	E	K
1	Sangat Tinggi	10	3	55,6%	16,7%
2	Tinggi	7	10	38,9%	55,6%
3	Sedang	1	5	5,6%	27,8%
4	Rendah	0	0	0%	0%
5	Sangat Rendah	0	0	0%	0%

Berdasarkan data hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada Tabel 2, dapat diketahui persentase hasil belajar awal siswa kelas eksperimen pada materi kegiatan ekonomi dimana kategori sangat tinggi sebesar 0%, tinggi sebesar 16,7%, sedang sebesar 33,3%, rendah sebesar 50%, dan sangat rendah sebesar 0%. Sedangkan untuk kelompok kontrol persentase hasil belajar awal siswa tersebar pada materi kegiatan ekonomi dalam kategori sangat tinggi sebesar 5,6%, tinggi sebesar 5,6%, sedang sebesar 38,9%, rendah sebesar 50%, dan sangat rendah sebesar 0%. Berdasarkan skor rata-rata antara kedua kelas, kelas eksperimen berada dalam kategori sedang dengan skor sebesar 8,89 dan kelas kontrol berada dalam kategori sedang dengan skor sebesar 8,67. Akan tetapi, setelah melakukan uji perbedaan rata-rata dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar awal siswa

pada materi kegiatan ekonomi antara kedua kelas penelitian tidak terdapat perbedaan rata-rata antara *pretest* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Sedangkan untuk Tabel 3, menunjukkan hasil belajar akhir siswa kelas eksperimen pada materi kegiatan ekonomi berada pada kategori sangat tinggi sebesar 55,6%, tinggi sebesar 38,9%, sedang sebesar 5,6%, rendah sebesar 0%, dan sangat rendah sebesar 0%. Sedangkan untuk kelompok kontrol persentase hasil belajar akhir siswa tersebar dalam kategori sangat tinggi sebesar 16,7%, tinggi sebesar 55,6%, sedang sebesar 27,8%, rendah sebesar 0%, dan sangat rendah sebesar 0%.

Untuk membuktikan secara empiris bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama lebih baik dengan yang tanpa menggunakan media diorama, dilakukan uji *Normalized gain*. Adapun hasil dari uji uji *Normalized gain* disajikan pada tabel 4 berikut.

Tabel 4

Kelas	Kategori <i>Gain</i>				\bar{x}
	efektif	Cukup efektif	Kurang efektif	Tidak efektif	
E	3 16,7%	6 72,7%	8 18,2%	1 5,6%	0,578
K	0 0%	0 0%	6 33,3%	12 67,7%	0,317

Jika ditinjau dari kategori hasil peningkatan belajar siswa atau *Normalized gain*, untuk kelas kontrol terdapat 66,70% presentase siswa yang berada pada nilai

Normalized gain tidak efektif dan 33,30% presentase siswa yang berada pada nilai *Normalized gain* kurang efektif. Sedangkan untuk kelas eksperimen terdapat 5,6% presentase siswa yang berada pada nilai *Normalized gain* tidak efektif, 44,4% presentase siswa yang berada pada nilai *Normalized gain* kurang efektif, 33,3% presentase siswa yang berada pada nilai *Normalized gain* cukup efektif, dan 16,70% presentase siswa yang berada pada nilai *Normalized gain* efektif. Untuk rata-rata *Normalized gain* atau peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol lebih kecil daripada kelas eksperimen. Rata-rata kelas kontrol berjumlah 0,317 dengan kategori tidak efektif, sedangkan kelas eksperimen berjumlah 0,578 dengan kategori cukup efektif.

Berdasarkan skor rata-rata antara kedua kelas, kelas eksperimen berada dalam kategori sangat tinggi dengan skor sebesar 15,22 dan kelompok kontrol berada dalam kategori tinggi dengan skor sebesar 12,28. Setelah melalui uji perbedaan rata-rata dengan nilai signifikansi sebesar 0,000, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media diorama lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media diorama.

Untuk memudahkan peneliti menjawab rumusan masalah penelitian yang telah dirumuskan, maka berikut ini pembahasan dari setiap rumusan masalah penelitian:

1. Hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi tanpa menggunakan media diorama

Pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 8 mei 2017 dan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 9 mei 2017.

Sebelum pemberian perlakuan, peneliti mengambil data mengenai kemampuan awal siswa atau biasa yang disebut dengan *pretest* terkait materi kegiatan ekonomi. Dari hasil temuan data *pretest* di kelas kontrol yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama, hasil belajar siswa di klsifikasikan menjadi empat kategori yaitu untuk skor siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 1 siswa, untuk skor siswa dengan kategori tinggi sebanyak 1 siswa, untuk skor siswa dengan kategori sedang sebanyak 7 siswa, untuk skor siswa dengan kategori rendah sebanyak 9 siswa

Setelah dilakukannya *pretest*, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa pembelajaran tanpa menggunakan media diorama, dan yang terakhir yaitu

diadakannya *posttest* di kelas kontrol. *Posttest* ini bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi tanpa menggunakan media diorama. Dari hasil temuan data *posttest*, maka hasil belajar siswa di klasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu untuk skor siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 3 siswa, untuk skor siswa dengan kategori tinggi sebanyak 10 siswa, dan untuk skor siswa dengan kategori sedang sebanyak 5 siswa.

Dengan demikian dari hasil data *pretest* dan *posttest* di kelas kontrol yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dari rata-rata hasil belajar siswa saat *pretest* 8,67 dengan kategori sedang meningkat menjadi 12,28 saat *posttest* dengan kategori tinggi. Untuk rata-rata *Normalized gain* atau peningkatan kualitas pembelajaran antara *pretest* dan *posttest* kelas kontrol diperoleh nilai *Normalized gain* sebesar 0,317 dengan kategori tidak efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tanpa menggunakan media diorama pada materi kegiatan ekonomi terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Namun peningkatan hasil belajar siswa masih berada pada kategori tidak efektif.

2. Hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media diorama

Pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan yaitu 2 x 35 menit. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 10 mei 2017 dan untuk pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jumat 12 mei 2017.

Sama halnya di kelas kontrol, kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan uji *pretest* terkait materi kegiatan ekonomi. Dari hasil temuan data *pretest* di kelas eksperimen yang belum diberi perlakuan, hasil belajar siswa di klasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu untuk skor siswa dengan kategori tinggi sebanyak 3 siswa, untuk skor siswa dengan kategori sedang sebanyak 6 siswa, dan untuk skor siswa dengan kategori rendah sebanyak 9 siswa

Setelah dilakukannya *pretest*, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media diorama, dan yang terakhir yaitu diadakannya *posttest* di kelas eksperimen. *Posttest* dilakukan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pemberian perlakuan berupa pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media diorama. Dari hasil temuan data *posttest*,

maka hasil belajar siswa di klasifikasikan menjadi tiga kategori yaitu untuk skor siswa dengan kategori sangat tinggi sebanyak 10 siswa, untuk skor siswa dengan kategori tinggi sebanyak 7 siswa, dan untuk skor siswa dengan kategori sedang sebanyak 1 siswa.

Dengan demikian dari hasil data *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Dari skor rata-rata hasil belajar siswa saat *pretest* 8,89 dengan kategori sedang, meningkat menjadi 15,22 saat *posttest* dengan kategori sangat tinggi. Untuk rata-rata *Normalized gain* atau peningkatan kualitas pembelajaran antara *pretest* dan *posttest* sebesar 0,578 dengan kategori cukup efektif. Jadi dapat disimpulkan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media diorama terdapat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen pada kategori cukup efektif dengan nilai *Normalized gain* sebesar 0,578.

3. Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama dan dengan menggunakan media diorama

Untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi tanpa

menggunakan media diorama dan dengan menggunakan media diorama bisa dilakukan dengan menganalisis dan membandingkan perbedaan rata-rata *Normalized gain* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perbedaan rata-rata *Normalized gain* dapat dijadikan acuan untuk melihat apakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama lebih baik dengan yang tanpa menggunakan media diorama. Data *Normalized gain* dari kedua kelas ini diuji normalitas dan homogenitasnya terlebih dahulu. Selanjutnya baru dilakukan uji perbedaan rata-rata *Normalized gain* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil uji perbedaan *Normalized gain* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, maka diperoleh hasil uji *Independent Samples T-Tests* yang menggunakan *Equal Variances Assumed* diperoleh nilai *Sig. (2-Tailed)* sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak atau H_a diterima artinya terdapat perbedaan rata-rata *Normalized gain* antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa melakukan pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi tanpa menggunakan media diorama dan kelas eksperimen yang menggunakan media diorama pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil ini didukung oleh

perolehan data rata-rata nilai *Normalized gain* yang berbeda yaitu rata-rata *Normalized gain* di kelas kontrol sebesar 0,317 dengan kategori tidak efektif sedangkan rata-rata *Normalized gain* di kelas eksperimen sebesar 0,578 dengan kategori cukup efektif.

Merujuk pada hasil uji perbedaan rata-rata *Normalized gain* antara kelas kontrol yang nakan media diorama menunjukkan perbedaan peningkatan hasil belajar siswa. Kelas eksperimen menunjukkan peningkatan kualitas hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

4. Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi

Dari hasil temuan data penelitian, maka dapat dikatakan terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi. Pengaruh ini dapat diketahui dari perbedaan rata-rata *Normalized gain* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang menggunakan media diorama dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi memiliki perbedaan rata-rata *Normalized gain* atau peningkatan kualitas belajara yang lebih besar dari pada kelas kontrol.

Selain itu, pengaruh penggunaan media diorama dapat dilihat dari antusias siswa saat pembelajaran berlangsung. Siswa yang

melakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dari pada siswa yang melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media diorama.

Media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Karena media diorama berfungsi untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas (Munandi dalam Ismilasari, 2013 hlm. 2), sehingga media diorama memudahkan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi dengan memberikan objek untuk diamati siswa.

Seperti yang diketahui bahwa rentang umur siswa kelas IV SD sekitar 8-10 tahun. Pada rentang umur tersebut, menurut tahap perkembangan Intelektual Piaget bahwa sedang berada pada tahap operasional konkret. Anak-anak pada tahap ini dapat dikelompokkan ke dalam taraf berfikir konkret yaitu selalu memerlukan bantuan benda-benda konkret, atau taraf berfikir semi konkret artinya dapat mengerti jika dibantu gambar benda konkret. Penggunaan media yang bersifat konkret contohnya penggunaan media diorama seperti yang peneliti gunakan. Melalui penggunaan media diorama ini siswa lebih mudah memahami materi yang

disampaikan, sehingga hasil belajarnya pun meningkat.

Media diorama yang peneliti gunakan ada tiga papan. Untuk setiap papannya berukuran $\pm 60 \times 70$ cm. Media diorama ini bertemakan kegiatan ekonomi yang di dalamnya menggambarkan kegiatan ekonomi seperti kegiatan produksi yang digambarkan dengan seorang petani yang sedang berada di sawah, kegiatan distribusi yang digambarkan dengan orang yang sedang berjualan buah, kegiatan konsumsi yang digambarkan dengan anak kecil yang sedang makan es krim, dan masih ada contoh dari kegiatan ekonomi yang lainnya.

Media diorama pada materi kegiatan ekonomi dibuat semenarik mungkin dengan warna-warna disetiap bagiannya namun tidak mengabaikan maksud dibuatnya bagian atau benda yang ada dalam media diorama. Pengaruh penggunaan media diorama ini dapat dilihat dari antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Antusias siswa dilihat dari rasa ingin tahu mereka, dengan rasa ingin tahu ini mereka menacari tahu apa isi atau maksud dari gambaran atau ilustrasi yang ada di dalam media diorama. Dengan demikian proses pembelajaran dengan menggunakan media diorama menjadi sebuah pembelajarannya yang menyenangkan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, diperoleh simpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi tanpa menggunakan media diorama mengalami peningkatan hasil belajar;
2. Hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media diorama mengalami peningkatan hasil belajar;
3. Peningkatan Hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi dengan menggunakan media diorama lebih baik jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media diorama;
4. Terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi kegiatan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Departemen pendidikan nasional.
- Hernawan, A.H., Zaman, B., & Riyana, C. (2007b). *Media pembelajaran*. (edisi kesatu). Bandung: UPI PRESS
- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional. *Jurnal Penelitian*, 10(1), hlm 125-146.

Iryanti, I. (2014). Pengembangan media pembelajaran berbasis pendekatan *scientific* pada subtema gaya dan gerak. *Jurnal Ilmiah Pedadidaktika*, 2(1), hlm.141-150