

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA BERBASIS AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDN 1 PULAU BERINGIN

Elya Kumala Sari¹, Yulia Tri Samiha², Agra Dwi Saputra³, Maryamah⁴, Ines Tasya Jadidah⁵

^{1,2,,3,4,5}Universitas Islam Negri Raden Fatah Palembang

Email: elyakumala21@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di SDN 1 Pulau Beringin. Metode penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif, desain penelitian yang digunakan *pre-experimental design* dalam bentuk *one group pretest-posttest design*. Adapun populasi dan sampel yang diambil adalah kelas V dengan jumlah 14 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini dibantu dengan program *SPSS Statistics 27 for windows*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil rata-rata belajar pada pretest adalah 63,21 dan posttest adalah 86,43. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebesar 23,22. Diketahui bahwa sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan signifikansi bahwa adanya pengaruh dari media diorama berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 1 Pulau Beringin.

Kata Kunci: Media Diorama, Hasil Belajar, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial.

Abstract: *This study aims to determine the effect of the use of audio-visual-based diorama media on the learning outcomes of grade V students in Natural Sciences (IPAS) at SDN 1 Pulau Beringin. The research method carried out is a type of quantitative research, the research design used is a pre-experimental design in the form of one group pretest-posttest design. This design can compare two data, namely before and after treatment. The data analysis techniques tested were t-test, normality test, and hypothesis test. The data collection techniques in this study are tests, observations, and documentation. This research was assisted by the SPSS Statistics 27 for windows program. The results of this study show that the average learning result in the pretest is 63.21 and the posttest is 86.43. This result shows an increase in student learning outcomes by 23.22. It is known that the sig (2-tailed) is $0.001 < 0.05$, then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded based on the significance that there is an influence of audio-visual-based diorama media on student learning outcomes in science science subjects in class V of SDN 1 Pulau Beringin.*

Keywords: *Diorama Media, Learning Outcomes, Natural And Social Science Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk membuat lingkungan yang mendukung pembelajaran dan proses belajar sehingga siswa dapat mengembangkan secara aktif diri mereka sendiri. Hal ini bertujuan agar mereka mampu mengatur diri sendiri, memiliki karakter yang baik, cerdas, berakhlak baik, dan juga mempunyai kemampuan yang dibutuhkan oleh masyarakat, negara, dan dirinya sendiri (Rahmat hidayat, 2019). Guru memiliki peranan yang sangat krusial dalam bidang pendidikan untuk pembelajaran. Peran guru memiliki signifikansi besar dalam proses belajar untuk menjamin bahwa informasi yang disampaikan dapat diterima siswa. Proses belajar adalah interaksi yang terjadi antara pengajar dan siswa (Moh. Suardi, 2018).

Media pembelajaran menurut Munadi, media merupakan perangkat yang dimanfaatkan oleh pengajar untuk mengirimkan konten pembelajaran. Melalui penggunaan media pengajaran, proses penyampaian pengetahuan oleh pengajar menjadi lebih efisien dan menguntungkan (Laily Rahmayanti, 2018). Hasil dari proses belajar dalam pendidikan dapat diartikan sebagai indikator bagaimana siswa berhasil dalam menjalani aktivitas belajar dan mengajar yang terstruktur secara teoritis ini memberikan gaya dan makna yang berbeda bagi siswa untuk memahami dan menerapkan pengetahuan yang mereka pelajari dengan cara yang sesuai dengan kemampuan mereka (Oemar Hamalik, 2014). Seiring dengan perkembangan teknologi, media diorama tidak hanya digunakan sebagai alat bantu visual, tetapi juga dikembangkan menjadi media diorama berbasis audiovisual dengan tambahan suara dan video untuk memperjelas konsep yang diajarkan. Media diorama berbasis audiovisual digunakan untuk menggabungkan elemen audio dan video dengan diorama. Audiovisual ini dapat berupa suara narasi atau video yang menjelaskan bagian-bagian penting dari diorama tersebut, memberikan konteks tambahan, serta memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Sutrisno, 2018).

Namun, berdasarkan observasi di SDN 1 Pulau Beringin, pembelajaran IPAS masih menggunakan metode konvensional dengan keterbatasan penggunaan media yang variatif. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Pulau Beringin, beliau mengatakan bahwa pembelajaran IPAS di SDN 1 Pulau Beringin sudah menggunakan media, tetapi hanya untuk materi tertentu, seperti menggunakan gambar mata, karton, dan poster. Hasil dokumentasi nilai siswa juga menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang mengindikasikan perlunya inovasi dalam metode

pembelajaran.

Berdasarkan hasil diatas menunjukkan bahwa guru perlu untuk menerapkan media yang menarik, diorama adalah alat yang sempurna untuk digunakan selama pembelajaran IPAS. Menurut Yudhi Munadi, media diorama adalah penggambaran miniatur dalam bentuk tiga dimensi yang menunjukkan suatu keadaan atau fenomena yang mencerminkan aktivitas (Puji Zakiyayati, 2020). Salah satu keuntungan dari penggunaan media diorama adalah kemampuannya untuk meningkatkan ingatan terhadap materi yang disampaikan. Dengan memanfaatkan media diorama, siswa akan merasa lebih terlibat dan tidak mengalami kebosanan saat mengikuti pelajaran di kelas. Selain itu, ukuran diorama yang lebih kecil memungkinkan siswa memahami materi IPAS dengan lebih mudah (Nifsi Wahidar, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, metode kuantitatif merupakan penelitian yang menggunakan data berupa angka angka yang sifatnya kuantitatif, guna untuk memprediksi mengenai kondisi populasi atau kecenderungan yang akan datang (Muhammad Darwin, 2021). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu desain *pre-experimental design*, desain yang diambil dalam penelitian ini ialah dalam bentuk *one-Group Pretest-postTest design*, yang artinya design dilakukan dengan membandingkan dua data sebelum dan sesudah perlakuan (Dewa Putu Yudhi Ardian dkk, 2021). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Pulau Beringin, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Sumatera Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Pulau Beringin, metode sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah metode sampel ini tidak memberikan peluang yang sama untuk setiap anggota populasi. Dengan jumlah sampel sebanyak 14 siswa yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes dilakukan dalam bentuk pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media diorama berbasis audio visual. Observasi digunakan untuk mengamati keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data terkait kondisi sekolah, daftar nilai siswa, serta kelengkapan sarana dan prasarana. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, uji normalitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama tiga hari untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V yang telah dilaksanakan di SDN 1 Pulau Beringin. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua instrumen, yaitu posttest sebanyak 20 soal pilihan ganda dan observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi sistem pernapasan.

Pada hari pertama dilakukan observasi di kelas pada hari Senin, 8 Februari 2025. Ditemukan masalah yang terjadi dalam pembelajaran IPAS, yaitu rendahnya hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pada hari kedua, Selasa, 9 Februari 2025, peneliti memberikan perlakuan kepada siswa dengan menggunakan media diorama berbasis audio visual dalam pembelajaran. Pembelajaran dengan media ini dilakukan dengan menampilkan visualisasi sistem pernapasan dan fungsinya dalam bentuk diorama serta didukung dengan narasi audio yang menjelaskan konsep materi. Pada hari ketiga, Rabu, 10 Februari 2025, peneliti kembali melakukan tes akhir (posttest). Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media diorama berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan.

1. Deskripsi Data

Berdasarkan data hasil penelitian peserta didik kelas eksperimen yang diajarkan dengan media diorama disajikan dalam table 1 berikut:

Tabel 1 Data Deskripsi Pretest

Descriptive Statistics									
	N	Range	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation	Variance	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic	Statistic
Nilai pretest IPAS	14	30	50	80	885	63.21	2.321	8.684	75.412
Valid N (listwise)	14								

Berdasarkan data pretest Data yang diperoleh dengan menggunakan statistik deskriptif melalui SPSS for Windows versi 27 menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebelum perlakuan kelas adalah 63,21, dengan nilai minimum 50 dan nilai maksimum 80. Total poin yang terkumpul dari pretest adalah 885.

Tabel 2 Data Deskripsi Posttest

	Descriptive Statistics								
	N Statistic	Range Statistic	Minimum Statistic	Maximum Statistic	Sum Statistic	Mean Statistic	Std. Error	Std. Deviation Statistic	Variance Statistic
Nilai posttest IPAS	14	25	75	100	1210	86.43	1.848	6.914	47.802
Valid N (listwise)	14								

Berdasarkan data post test yang diperoleh dengan memanfaatkan analisis statistik deskriptif melalui *SPSS for Windows versi 27*, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kemajuan, yang terlihat dari nilai rata-rata pretest sebelum perlakuan, yaitu 63,21. Sedangkan pada posttest meningkat menjadi 86,43, dengan skor terendah 75 dan skor tertinggi 100, serta jumlah total nilai sebesar 1210 yang lebih besar dari jumlah nilai yang didapatkan pada saat pretest.

2. Deskripsi Analisis Penelitian

a. Uji Normalitas

sebelum melakukan uji-t perlu dilakukan uji normalitas terlebih dahulu. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Sampel pada kelas V berjumlah 14 peserta didik, maka untuk ujnormalitas peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk. Langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan taraf signifikan yaitu 5% atau 0,05.

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Siswa

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.287	14	.003	.901	14	.118
Post test	.225	14	.054	.943	14	.464

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel diatas hasil analisis Shapiro-Wilk mengindikasikan bahwa informasi memiliki distribusi normal karena signifikansinya pretest 0,118 dan posttest 0,464 > 0,05, maka uji realistik parametrik dapat digunakan pada uji hipotesis selanjutnya.

b. Uji Hipotesis

Dari hasil pengujian persyaratan analisis yang meliputi uji normalitas diperoleh hasil dari kelas V berada pada distribusi normal, sehingga dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Dalam penelitian ini uji-t didapatkan dengan menggunakan uji paired sampel T-test dengan tujuan untuk mengetahui apakah hipotesis bisa diterima atau ditolak. Hipotesis yang tengah diuji adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama yang berbasis audio visual terhadap hasil pembelajaran siswa materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD Negeri 1 Pulau Beringin.

Ho : Tidak terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama yang berbasis audio visual terhadap hasil pembelajaran materi sistem pernapasan manusia di kelas V SD Negeri 1 Pulau Beringin

Tabel 4 Uji Paired Sampel t-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pre-test - post-test	-23.214	3.725	.995	-25.365	-21.064	-23.320	13	<.001

Berdasarkan hasil analisis T pada kolom Paired Differences, ditemukan nilai Sig (2-Tailed) yang bernilai 0,001 menunjukkan bahwa Ho: sig > 0,05. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, yang berarti penggunaan media diorama berbasis audio visual tidak memberikan efek terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, Ha: sig < 0,05 menunjukkan adanya perbedaan dalam hasil belajar siswa sebelum dan setelah perlakuan, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh media diorama berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa. Analisis pada kedua sampel yang telah diuji menunjukkan bahwa Ha diterima dengan sig < 0,05, yaitu 0,001 < 0,05. Oleh karena itu, hasil belajar siswa yang menggunakan media diorama berbasis audio visual dalam pembelajaran berbeda dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berbasis audio visual berpengaruh pada hasil belajar siswa mengenai topik sistem pernapasan manusia di kelas V SD Negeri 1 Pulau Beringin.

3. Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berbasis audio visual memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 1 Pulau Beringin pada materi sistem pernapasan manusia. Sebelum penggunaan media ini, rata-rata nilai pretest siswa hanya 63,21, dengan 64,2% siswa belum mencapai KKM. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media diorama berbasis audio visual, nilai rata-rata meningkat menjadi 86,43, di mana seluruh siswa berhasil mencapai KKM. Analisis statistik menggunakan uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, yang berarti ada peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media ini. Keunggulan media diorama terletak pada kemampuannya menggabungkan elemen visual dan audio sehingga membuat konsep abstrak lebih mudah dipahami, meningkatkan keterlibatan siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini juga diperkuat oleh berbagai penelitian sebelumnya yang membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan audio dapat meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar siswa. Dengan dukungan teori dan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berbasis audio visual dalam pembelajaran materi sistem pernapasan manusia di kelas V SDN 1 Pulau Beringin merupakan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kombinasi elemen visual dan audio memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, menarik, dan mampu memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media diorama berbasis audio visual terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Beringin. Sebelum diterapkan, hasil belajar siswa tergolong rendah dengan rata-rata nilai 63,21 dan total nilai 885. Setelah penggunaan media ini, terjadi peningkatan signifikan dengan rata-rata nilai mencapai 86,43 dan total nilai 1210, yang termasuk kategori tinggi. Uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh positif dari penggunaan media diorama berbasis audio visual terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media diorama membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan efektif melalui kombinasi elemen visual serta audio yang menarik dan interaktif.

Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan setelah melaksanakan dan memperoleh hasil dari penelitian yaitu:

1. Bagi Sekolah

Media diorama berbasis audio visual dapat digunakan sebagai alternatif bagi sekolah, karena dengan menerapkan media yang efektif dan tepat dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Media diorama berbasis audio visual yang diterapkan oleh peneliti dapat diterapkan oleh guru pada proses pembelajaran dan senantiasa ikut sertakan peserta didik secara aktif.

3. Bagi Siswa

Peserta didik diharapkan dapat terlibat secara aktif dan memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.

4. Peneliti Lain

Diharapkan dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan rujukan maupun bahan referensi penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, Dewa Putu Yudhi, dkk. (2021). "*Metodologi Penelitian Kuantitatif*." Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darwin, Muhammad. (2021). "*Penelitian Kuantitatif dalam Ilmu Sosial*." Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik, Oemar. (2014). "*Proses Belajar Mengajar*." Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayat, Rahmat. (2019). "*Filsafat Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*." Bandung: CV Pustaka Setia.
- Munadi, Yudhi. (2020). "*Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*." Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rahmayanti, Laily. (2018). "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan*, 12(1), 45-58.
- Suardi, Moh. (2018). "*Interaksi dan Motivasi Belajar dalam Pendidikan*." Bandung: Alfabeta.

Sutrisno. 92028). "Pemanfaatan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 21, No. 1

Wahidar, Nifsi. (2018). "Peranan Media Diorama dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam." *Jurnal Pendidikan Sains*, 6(2), 78-90.

Zakiyayati, Puji. (2020). "*Inovasi Media Pembelajaran: Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa.*" Surabaya: Pena Pendidikan.