

THE IMPACT OF DIORAMA'S USE OF MEDIA ON LEARNING RESULTS COGNITIVE SCIENCE MATTER IN ECOSERIES CLASS V SDN SINGAPADU TO CURUG CITY ATTACK BANTEN IN 2020/2021 KILLING BUFFEN

Umi Hanifah¹

¹Universitas Primagraha

Email: umihanifah554@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an influence from the use of DIORAMA media on the cognitive learning outcomes of ecosystem material in class V SDN Singapadu Curug Serang City Banten in 2020-2021. The type of research used by the researcher is quantitative research, experimental method with the type of pre-experimental design (non-design). The form taken is a one-goup pretest-posttest design. The instrument used in this study is a test with 20 multiple choice questions. questions and observations of students and teachers. The population of students studied in this study were 20 students with 8 male students and 12 female students.

Based on the results of the study, it can be seen that the results of cognitive science learning before being treated using the DIORAMA media and tested using the pre-test the average value was 38.30. This value is included in the low category and the majority of students' pre-test learning outcomes are in the low category, namely 65% or as many as 13 students. This is possible because children are less interested in the simple picture media used by the teacher. Meanwhile, after being treated using DIORAMA media and doing a post-test, it can be seen that the average score of students changed to 65.95, and this is included in the medium category. The highest score is 87.00 (very high category). And the lowest value is 47.00 (low category). The majority of students' post-test learning outcomes are in the moderate category, which is 55% or as many as 11 students. So it can be concluded that this study has the effect of using the DIORAMA media on the cognitive learning outcomes of ecosystem material for the fifth grade students of SDN Singapadu Curug Serang Banten City in 2020-2021 because it has an increase in the value of learning outcomes as much as 40%.

Keyword: cognitive learning outcomes, science learning, DIORAMA media.

PENDAHULUAN

Menurut UU No. 20 Th 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pembelajaran adalah proses inetraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran bertujuan

untuk mengembangkanpotensi akademik peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.Berdasarkan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun2014 untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melaksanakan pembelajaran berbasisaktivitas yang memuat

karakteristik sebagai berikut: (1) interaksi dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik; dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Dengan melaksanakan pembelajaran yang dipaparkan tersebut, peserta didik diharapkan dapat mencapai kompetensi yang ditentukan. Berdasarkan kurikulum 2013, kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik di sekolah dasar pada ranah pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Ketercapaian kompetensi pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran diantaranya adalah faktor guru, faktor siswa, faktor lingkungan serta faktor sarana dan prasarana yang digunakan pada sekolah itu sendiri. Kualitas dan kemampuan guru menjadi faktor terpenting dalam keberhasilan suatu pembelajaran, oleh karena itu guru dituntut untuk bisa melakukan pembelajaran dengan sangat menarik supaya siswa tidak bosan dalam belajar. Mulai dari menyiapkan strategi, teknik, metode, pendekatan, sumber belajar serta media yang digunakan dalam pembelajaran guru harus siap sedia supaya pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Kemampuan guru tersebut dibutuhkan pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah termasuk pada

pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA).

Pada waktu penelitian dilakukan observasi di kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten, peneliti menemukan beberapa fakta diantaranya adalah pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa. Metode yang digunakan biasanya hanya ceramah, Tanya jawab dan penugasan saja. Tidak menggunakan media pembelajaran yang seharusnya berkaitan dengan pemberian materi tersebut. Materi yang disampaikan guru hanya bersumber dari gambar ilustrasi sederhana yang ada pada buku tematik siswa. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya antusias siswa dalam belajar.

Ketika peneliti melakukan wawancara terhadap siswa kelas V tersebut, mereka menjawab apa adanya. Mereka mengatakan bahwa saat pelajaran IPA berlangsung kadang mereka kurang paham atas materi yang disampaikan oleh guru kelas V tersebut. Ketika peneliti menanyakan sampai mana tingkat pemahaman siswa terhadap salah satu materi yang sudah mereka pelajari mereka menjawab kurang paham, bahkan sebagian siswa laki-laki menjawab sudah lupa kalau materi tersebut sudah diajarkan. Hal ini disebabkan karena tidak ada penggunaan media pembelajaran yang maksimal sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajari materi-materi yang disampaikan tersebut.

Selain itu di SDN Singapadu juga belum memiliki ruang laboratorium khusus IPA untuk praktikum atau untuk melaksanakan kegiatan lainnya yang berkaitan dengan pelajaran IPA. Tidak adanya laboratorium IPA juga membuat guru menjadi sembarangan dalam menyimpan media pembelajaran IPA yang sudah dimiliki sekolah. Hal ini mengakibatkan guru yang lain tidak bisa menggunakan media-media yang ada karena lupa meletakkan media setelah

dipakai. Alhasil guru jadi tidak maksimal dalam memanfaatkan media yang ada.

Selain terkendala oleh keterbatasannya media, guru juga merasa kesulitan adanya penerapan kurikulum baru ini (kurikulum 2013). Karena pada dasarnya kurikulum ini menuntut guru untuk bisa jadi kreatif mungkin dalam mengajar. Menuntut guru untuk selalu berinovasi terhadap materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Guru juga belum dapat mengatur waktu secara efisien sehingga materi pelajaran yang diajarkan belum sepenuhnya tersampaikan.

Pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilakukan berdampak pada hasil belajar siswa. Rata-rata hasil belajar siswa pada ulangan tengah semester maupun ulangan akhir semester masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan alternatif kegiatan pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi selama ini. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media diorama agar dapat mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media diorama ini.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa media diorama dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pada materi IPA. Untuk itu peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA MATERI EKOSISTEM PADA SISWA KELAS V SDN SINGAPADU CURUG KOTA SERANG BANTEN TAHUN AJARAN 2020/2021".

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah penelitian di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut: *Pertama*, pembelajaran IPA di SDN Singapadu belum sepenuhnya memanfaatkan media yang ada, serta keterbatasan media pembelajaran menjadi faktor utama dalam pelaksanaan pembelajaran. *Kedua*, tidak adanya ruang laboratorium IPA sehingga membuat media yang sudah ada tidak terawat dan terjaga dengan baik. *Ketiga*, pembelajaran IPA materi ekosistem hanya menggunakan media gambar ilustrasi yang berasal dari buku guru dan buku siswa yang ada. *Keempat*, hasil belajar IPA belum sepenuhnya mencapai KKM. *Kelima*, beberapa materi ekosistem sulit di visualisasikan secara langsung karena tidak ada di lingkungan sekolah sehingga siswa sulit untuk memahami maksud materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang diangkat perlu dibatasi materi ajarnya supaya fokus dan tidak bercabang ke materi lain. Oleh sebab itu, pembahasan penulis hanya terfokus pada satu Tema saja yaitu pada buku Tematik Kelas 5 Tema dengan Judul Tema "Ekosistem" khusus pada mata pelajaran IPA Kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten.

KAJIAN LITERATUR

1. Hasil Belajar Kognitif IPA

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, Muhibbin Syah dalam Tri Lestari (2015:1115). Menurut Pindo Hutauruk dan Rinci simbolon (2018: 123) hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah

kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Sementara itu Asep Jihad dan Abdul Haris dalam Pindo Hutauruk dan Rincisimbolon (2018:123) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Berdasarkan beberapa di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian siswa dari kegiatan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sehingga mengakibatkan perubahan terhadap kemampuan, sikap dan tingkah laku siswa. Objek penilaian hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.

Menurut Bloom (Suprijono, 2002: 6) dalam M.Thobroni & Arif Mustofa (2011: 23) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Yang terbagi dalam 3 domain yaitu pertama, domain kognitif yang mencakup *Knowledge* (Pengetahuan), *Comprehension* (Pemahaman, menjelaskan, meringkas), *Application* (Menerapkan), *Analysis* (Menguraikan, menentukan hubungan), *Synthesi* (Mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), *Evaluating* (Menilai). Kedua, ada domain afektif yang mencakup *Receiving* (Sikap menerima), *Responding* (Memberikan respon), *Valuing* (Nilai), *Organization* (Organisasi), *Characterization* (Karakteristik). Ketiga, ada domain psikomotor yang mencakup *Initiatory*, *Pre-routine*, *Routinized* Keterampilan Produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Penelitian ini akan mengukur kemampuan peserta didik pada ranah kognitif. Nana Sudjana dalam Anisykurlillah (2015:11)

menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak digunakan oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran. Ranah kognitif menurut Bloom dalam Sukiman (2012:11) menjelaskan bahwa ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah ini berhubungan dengan kemampuan berpikir termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi.

Benyamin S. Bloom dalam Zainal Arifin (2013:21) menyusun ranah kognitif menjadi beberapa jenjang kemampuan mulai dari yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks. Rincian jenjang kemampuan pada ranah kognitif adalah sebagai berikut.

- a. Pengetahuan (*knowledge*) atau yang biasa disebut C1. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman (*comprehension*) atau yang biasa disebut C2. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat mememanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
- c. Penerapan (*application*) atau yang biasa disebut C3. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- d. Analisis (*analysis*) atau yang biasa disebut C4. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.

- e. Sintesis (*synthesis*) atau yang biasa disebut C5. Jenjang kemampuan menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor.
- f. Evaluasi (*evaluation*) atau yang biasa disebut C6. Jenjang kemampuan menuntut peserta didik untuk mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Berdasarkan pemaparan di atas hasil belajar kognitif adalah pencapaian siswa dari kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan mental (otak) pada jenjang kemampuan mulai dari mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) sehingga mengakibatkan perubahan terhadap kemampuan, sikap dan tingkah laku siswa.

Hendro Darmadjo dan Jenny R.E Kaligis (1991:3) menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. Cara atau metode yang dimaksud bersifat analitis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang objek yang diamati. Dari pengertian di atas menjelaskan bahwa IPA dapat dipandang sebagai suatu proses upaya manusia memahami berbagai gejala alam. Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis (1991:4) menjelaskan bahwa IPA adalah kumpulan teori yang telah diuji kebenarannya, yang menjelaskan tentang pola-pola keteraturan dari gejala alam yang diamati. Dari pengertian di atas menjelaskan bahwa IPA dapat dipandang sebagai suatu produk dari upaya manusia memahami berbagai gejala alam.

Hendro Darmodjo dan Jenny R.E. Kaligis dalam Anisyakurlillah (2015:13)

menyatakan bahwa IPA dapat dipandang sebagai (1) institusi, (2) metode, (3) kumpulan pengetahuan, (4) suatu faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan produksi, (5) salah satu faktor penting yang mempengaruhi sikap dan pandangan manusia terhadap alam. Bernal menjelaskan bahwa IPA tidak hanya dipandang sebagai suatu proses dan produk, melainkan juga dipandang sebagai faktor penting yang dapat mempengaruhi sikap dan pandangan manusia terhadap gejala alam.

Berdasarkan pengertian IPA menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa IPA dapat dipandang sebagai suatu proses, produk, dan dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta.

2. Media Pembelajaran Diorama

Kata media berasal dari kata bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sudjipta (2013:50) berpendapat 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 aslinya. Muhammad Yaumi (2018:7) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan

fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Sementara itu Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2017:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar dengan berbagai macam bentuk benda sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Benny A. Pribadi (2017:50) diorama adalah sebuah media pameran statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa nyata yang terjadi di masa lalu atau sekarang atau menggambarkan masa yang akan datang dalam bentuk tiga dimensi.

Menurut Nana Sudjana dalam Anggraeni, Reni (2017:426) menyatakan bahwa diorama adalah gambaran yang berbentuk tiga dimensi dalam ukuran kecil yang menunjukkan gambaran fenomena sederhana. Diorama berisi kerangka atau bahan yang diletakkan di atas area dengan *background* sebuah potret atau gambar sesuai dengan penyampaian. Media diorama ini didukung dengan bahan-bahan yang bervariasi, karena ada bahan-bahan berbentuk tiga dimensi dalam ukuran mini.

Anisykurlillah (2015:41) mengemukakan bahwa media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Diorama ini dibuat sebagai

media untuk membelajarkan materi ekosistem pada anak, sehingga desain dan komponennya disesuaikan materi ekosistem. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah sebuah bentuk gambaran visual tiga dimensi yang menggambarkan peristiwa atau suasana sebenarnya dalam ukuran yang lebih kecil dari bentuk aslinya. Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto dalam Anisykurlillah (2015:33) mengemukakan antara lain:

- Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar
- Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau
- Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik
- Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga)
- Untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak

Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi. Daryanto dalam Anisykurlillah (2015:34)

mengungkapkan bahwa ada kelebihan media tiga dimensi antara lain:

- Memberikan pengalaman secara langsung.
- Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tiga dimensi tentunya dimiliki oleh diorama, karena

media diorama merupakan salah satu jenis dari media tiga dimensi. Selain itu menurut Subana dalam Anggaraeni, Reni (2017:426) mengemukakan kelebihan media diorama yaitu memakai bahan sederhana dan mudah didapat, bisa dipakai berulang-ulang, menggambarkan keadaan sesungguhnya, dan memperlihatkan sesuatu yang sebenarnya sulit untuk dilihat. Siswa dapat mengamati secara langsung diorama yang telah dibuat guru. Hasil pengamatan siswa menekankan siswa untuk berpikir secara kritis mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Kemudian Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta dalam Anisykurillah (2015:34) menambahkan bahwa diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup dibandingkan maket.

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya. Hujair AHSanaky dalam Anisykurillah (2015:35) mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

- a. Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
- b. Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan

Sedangkan kelemahan media diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran materi pembelajaran dalam jumlah yang besar, karena penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas atau bisa juga dengan membuat diorama dalam jumlah yang banyak sesuai

dengan jumlah kelompok yang ada sehingga tiap anak dalam kelompok mampu mengamati diorama dengan lebih spesifik. Untuk perawatannya media diorama ini sedikit rumit, namun dapat diatasi dengan membuat diorama dengan model tertutup sehingga tidak mudah kotor.

Berikut langkah penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA materi ekosistem, dengan mengacu pada prosedur penggunaan media secara umum adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

Pada kegiatan persiapan, ini diisi dengan menyiapkan media dan lembar kerja siswa yang akan digunakan sesuai dengan materi pelajaran yang akan dipelajari hari itu. Kemudian guru menginstruksikan bagaimana cara belajar dengan menggunakan media diorama tersebut dan memberitahu siswa bahwa media yang ada digunakan secara berkelompok sesuai dengan yang telah ditetapkan oleh guru.

2) Pelaksanaan

Pada kegiatan pelaksanaan, ini digunakan guru untuk memulai pembelajaran materi ekosistem dengan cara diskusi dan mengamati masing-masing diorama yang telah diberikan guru pada tiap-tiap kelompok. Kemudian hasil pengamatan diorama tersebut dituliskan dalam lembar kerja siswa yang telah disediakan.

3) Tindak lanjut

Untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta keberhasilan pembelajaran melalui media diorama, siswa diberi soal *post-test* pada akhir pelaksanaan pembelajaran tentang ekosistem.

1. Materi Ekosistem di SD

Berdasarkan kurikulum dan sebaran kompetensi dasar pada kelas V SD, materi tentang ekosistem dapat dijabarkan sebagai berikut.

Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain. Dari segi urutan penyusunannya, (Hendro:53) Dapat dibedakan menjadi empat komponen, antara lain: Bahan tak hidup (abiotik), produsen, konsumen, dan pengurai. Sedangkan menurut Hendro Darmodjo (1991: 54) juga ekosistem di bumi ini dapat dibedakan menjadi dua golongan, yaitu: ekosistem darat dan ekosistem akuatik.

Selain itu peneliti juga membahas tentang rantai dan jaring-jaring makanan. Rantai makanan adalah perjalanan makan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk hidup. Sedangkan jaring-jaring makanan adalah gabung dari beberapa rantai makanan. Urutan peristiwa makan dan dimakan dapat berjalan seimbang dan lancar bila seluruh komponen tersebut ada. Agar rantai makanan dapat terus berjalan, maka jumlah produsen harus lebih banyak daripada jumlah konsumen kesatu, konsumen kesatu lebih banyak daripada konsumen kedua, dan begitulah seterusnya. (Budi Wahyono dkk, 2008: 61).

Materi tentang ekosistem di sekolah dasar, berisi tentang hubungan makhluk hidup, makhluk tak hidup dan lingkungannya. Guru seharusnya menunjukkan materi tersebut di atas (komponen, jenis, dan keseimbangan ekosistem) pada pembelajaran untuk memberikan pengalaman langsung pada siswa. Apabila tidak dimungkinkan, dapat digantikan dengan menggunakan media pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Singapadu yang terletak di Jl. Raya Petir-Baros Km.3 Desa Tinggar, Kecamatan Curug, Kota Serang, Banten. Peneliti memilih SDN Singapadu sebagai tempat penelitian karena SD ini memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian yaitu belum pernah digunakannya diorama sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode penelitian eksperimen. Sugiyono (2017:72) mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Adanya kelompok kontrol merupakan ciri khas dari penelitian eksperimen dibandingkan dengan penelitian kuantitatif lainnya.

Neneng Hartati (2017:69) mengemukakan bahwa metode eksperimen merupakan metode penelitian yang memungkinkan peneliti memanipulasi variabel dan meneliti akibat-akibanya. Pada metode ini variabel-variabel dikontrol sedemikian rupa sehingga variabel luar yang dapat memengaruhi penelitian dapat dihilangkan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh atau hubungan sebab akibat dengan cara melakukan perlakuan terhadap kelompok eksperimen dan kelompok yang dikendalikan.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis *pre-experimental design (Nondesigns)* yang berarti desain ini

belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2017:74). Bentuk yang diambil dari jenis *pre-experimental design* (*Non designs*) adalah **One- Group Pretest-Posttest Design**

Dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi yaitu seluruh siswa SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten yang berjumlah sebanyak 252 siswa siswi terhitung dari kelas 1 sampai kelas 6. Peneliti mengambil sampel menggunakan jenis **Nonprobability Sampling** yang berarti teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang kepada setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017:84).

Sementara itu teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel ini adalah teknik **Sampling Purposive** yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan **Posttest Design**. Pada desain ini sebelum dilakukannya perlakuan terhadap subjek, peneliti memberikan sebuah *pretest* terlebih dahulu. Oleh sebab itu, hasil perlakuan nantinya akan lebih akurat karena ada dua hasil yang dapat dibandingkan yaitu hasil pada saat *pretest* sebelum adanya perlakuan dan hasil pada saat *posttest* setelah diberikan perlakuan terhadap subjek yang peneliti (Sugiyono, 2017:85).

Berdasarkan teknik diteliti, dan bentuk desain pengambilan sampel yang digunakan maka sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten sebanyak

20 siswa. Bentuk desain penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah **One-Group Pretest-Posttest** penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah **One-Group Pretest-Posttest Design**. Pada desain ini sebelum dilakukannya perlakuan terhadap subjek, peneliti memberikan sebuah *pretest* terlebih dahulu. Oleh sebab itu, hasil perlakuan nantinya akan lebih akurat karena ada dua hasil yang dapat dibandingkan yaitu hasil pada saat *pretest* sebelum adanya perlakuan dan hasil pada saat *posttest* setelah diberikan perlakuan terhadap subjek yang diteliti.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

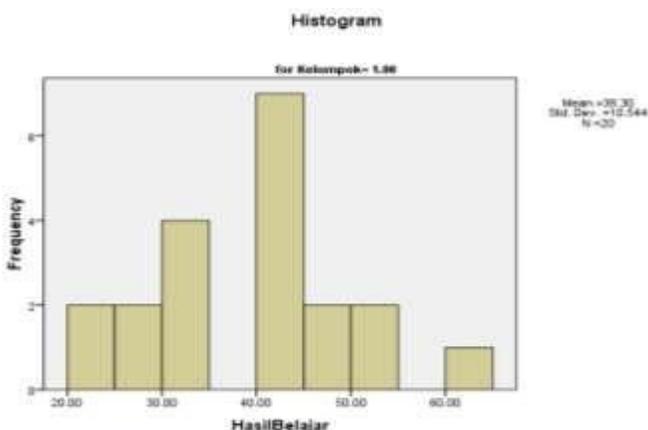
1. Data Pre-test Hasil Belajar Kognitif IPAMedia Gambar Sederhana

Pre-test hasil belajar IPA dilakukan pada tanggal 18 Agustus 2020. Setelah diadakan *pre-test* data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi *software SPSS 16 for Windows*, untuk mengetahui data distribusi frekuensi *pre-test* pada kelompok eksperimen. Rincian data distribusi x frekuensi dapat dilihat dalam tabel 10 sebagai berikut.

Tabel 4.1. Data Distribusi Frekuensi Pre-test Hasil Belajar Kognitif IPA tentang Ekosistem.

Kriteria	Frekuensi (Jumlah Siswa)	Presentase (%)
Sangat Tinggi (85-100)	0	0%
Tinggi (70-84)	0	0%
Sedang (50-69)	2	10%
Rendah (30-59)	13	65%
Sangat Rendah (0-29)	5	25%
Total	20	100%
Rata-rata	38,30	
Nilai Tertinggi	60,00	
Nilai Terendah	20,00	

Berdasarkan data pada tabel 4.1, diketahui bahwa *pre- test* hasil belajar kognitif IPA tentang ekosistem diperoleh nilai rata-rata sebesar dengan kategori cukup. Nilai tertinggi dan nilai terendah . Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi sebesar 0%, kategori sedang 10%, kategori rendah sebesar 65% dan kategori sangat rendah sebesar 25%. Data nilai *pre-test* hasil belajar kognitif IPA selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 4.1 (Grafik Frekuensi Hasil Belajar *pre-test*)

Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi *pre- test* mayoritas terletak pada kategori rendah yaitu interval 30,00-59,00 sebanyak 13 siswa (65%).

2. Data *Post-test* Hasil Belajar Kognitif IPA Media DIORAMA

Post-test hasil belajar IPA dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2020. Setelah diadakan *post-test* data yang diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan aplikasi software *SPSS 16 for Windows*, untuk mengetahui data distribusi frekuensi *post-test*. Rincian data distribusi frekuensi dapat dilihat dalam tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2. Data Distribusi Frekuensi *Post-test*

Hasil Belajar Kognitif IPA tentang Ekosistem.

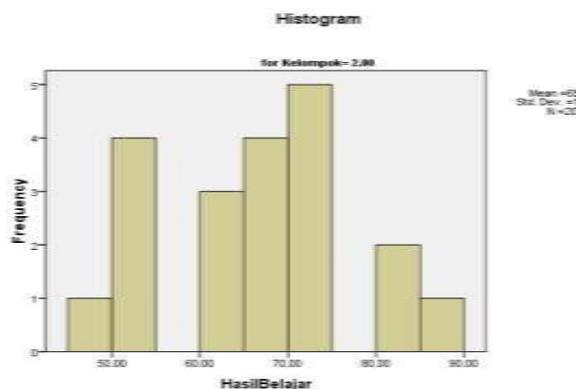
Kriteria	Frekuensi (Jumlah Siswa)	Presentase (%)
Sangat Tinggi (85-100)	1	5%
Tinggi (70-84)	7	35%
Sedang (50-69)	11	55%
Rendah (30-59)	1	5%
Sangat Rendah (0-29)	0	0%
Total	20	100%
Rata-rata	65,95	
Nilai Tertinggi	87,00	

Nilai Terendah	47,00
----------------	-------

Berdasarkan data pada tabel 4.2, diketahui bahwa *post- test* hasil belajar kognitif IPA tentang ekosistem diperoleh nilai rata-rata sebesar dengan kategori cukup. Nilai tertinggi dan nilai terendah . Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 5%, kategori tinggi sebesar 35%, kategori sedang 55%, kategori rendah sebesar 5% dan kategori sangat rendah sebesar 0%. Data nilai *post-test* hasil belajar kognitif IPA kelompok eksperimen selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4.2 (Grafik Frekuensi Hasil

Belajar *post-test*)



Berdasarkan tabel dan histogram di atas, frekuensi *post-test* mayoritas terletak pada kategori sedang yaitu interval 50,00-69,00 sebanyak 11 siswa atau sekitar (55%).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa sebelum diberi perlakuan menggunakan media DIORAMA dan dilakukan *pre-test* mendapatkan hasil nilai rata-rata sebesar 38,30 dan ini termasuk kedalam kategori rendah. Nilai tertinggi sebesar 60,00 (kategori sedang). Dan nilai terendah sebesar 20,00 (kategori sangat rendah). Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 0%, kategori tinggi sebesar 0%, kategori sedang 10%, kategori rendah sebesar 65% dan kategori sangat rendah sebesar 25%. Ini dimungkinkan karena siswa belum paham betul mengenai materi yang disampaikan hanya menggunakan media gambar sederhana. Setelah diberi perlakuan menggunakan media DIORAMA dan dilakukannya *post-test* dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa berubah menjadi 65,95, dan ini termasuk kedalam kategori sedang. Nilai tertinggi sebesar 87,00 (kategori sangat tinggi). Dan nilai terendah sebesar 47,00 (kategori

rendah). Siswa yang memperoleh kategori sangat tinggi sebesar 5%, kategori tinggi sebesar 35%, kategori sedang 55%, kategori rendah sebesar 5% dan kategori sangat rendah sebesar 0%. Ini dimungkinkan karena siswa antusias saat belajar menggunakan media DIORAMA, sehingga lebih cepat paham dan mudah mengingat pelajaran ekosistem karena medianya yang konkret.

Penelitian ini juga dibuktikan dengan penelitian-penelitian relevan yang dilakukan oleh Anisyukurlillah Ika, Murtiana. Dalam penelitiannya dijelaskan bahwa Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA tentang ekosistem pada siswa kelas V SD Grogol Bantul. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan hasil perhitungan *mean* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol yaitu nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen sebesar 8,21 yang berada pada kategori sangat baik dan rata-rata *post-test* kelompok kontrol sebesar 7,52 yang berada pada kategori baik. Selisih nilai rata-rata *post-test* kedua kelompok tersebut sebesar 0,69.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini terdapat pengaruh dalam penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA materi ekosistem pada siswa kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten tahun ajaran 2020/2021. oleh guru sebaiknya mengajaksiswa untuk membuatnya dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat lebih menambah wawasan serta pengalaman siswa.

Berdasarkan kesimpulan yang ada, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan untuk menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPA khususnya pada materi tentang ekosistem

ataupun materi lain yang sesuai. Apabila menggunakan media diorama, sebaiknya diorama yang digunakan lebih bervariasi dan jika diorama dibuat sendiri diorama dan melaksanakan pembinaan untuk guru dalam penggunaan dan pembuatan media diorama.

2. Bagi sekolah, disarankan untuk memfasilitasi guru dalam pengadaan media
3. Untuk peneliti selanjutnya, sebaiknya melakukan penelitian tentang penggunaan media diorama untuk materi lain yang sesuai.

Daftar Pustaka

- Ardianti, Rita. (2015). *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Gerunung Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Mataram
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok. PT Raja Grafindo Persada.
- Asep Jihad & Abdul Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta. Multi Press.
- Budi Wahyono, dkk. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sucipto. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Ghalia Indonesia.
- Martiana, Anisykurillah Ika. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Muhammad Thobroni & Arif Mustofa. (2011). *Belajar dan Pembelajaran. Pengembangan Wacana dan Praktif Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta. Ar R Media.
- Mulyani dan Lestari, Tri. (2015). *Pengaruh Penggunaan Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya.
- Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Sudjana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Pramesti, Getut. 2017. *Statistika Penelitian dengan SPSS 24*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo Kompas Gramedia
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Raharjo, Sahid. *Cara Melakukan Uji Homogenitas dengan SPSS Beserta Contoh Lengkap*. 22 April 2020. <https://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-homogenitas-dengan-spss.html>
- Raharjo, Sahid. *Cara Melakukan Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov dengan SPSS Beserta Contoh Lengkap*. 22 April 2020. <https://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-normalitas-kolmogorov-smirnov-spss.html>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Sistem Evaluasi*. Yogyakarta: Insan Madani

Sukmadinata, N. S. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosda Karya.

Undang-Undang No 23 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. Pasal 2
Permendikbud No 103 Tahun 2014.

.Zainal Arifin. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT RemajaRosdakarya.