

# Efektivitas Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Di Sekolah Dasar

Eliza Azzahra, Novia Nurlaila Fajar, & Yeni Rahmawati

Universitas Pendidikan Indonesia, elizaazzahra@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, novianurlailafajar@upi.edu

Universitas Pendidikan Indonesia, yenirahma12@upi.edu

## Abstrak

Saat ini mata pelajaran bahasa Sunda kurang diminati oleh siswa. Hal ini diduga karena cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran cenderung membosankan dan hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga menyebabkan siswa merasa bosan dan tidak tertarik dengan mata pelajaran bahasa Sunda. Faktor lain yang menyebabkan siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran Sunda adalah tata bahasa Sunda memang sulit dipelajari, dimana bahasa daerah biasanya memiliki beberapa kata yang digunakan dalam situasi tertentu seperti bahasa lunak dan bahasa kasar (bahasa sehari-hari). Oleh karena itu, diperlukan metode baru untuk belajar bahasa Sunda agar lebih menarik bagi siswa. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat siswa tertarik belajar bahasa Sunda. Media pembelajaran yang digunakan adalah permainan ular tangga. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran bahasa Sunda yang diujikan pada siswa kelas 3 SDN Bojong Jengkol 01. Keefektifan media pembelajaran ini ditinjau dari aspek pemahaman pada siswa melalui dua aspek, yaitu aspek pre-test dan post-test. adalah melihat perkembangan peserta didik sebelum dan sesudah pelaksanaan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yaitu dengan mendeskripsikan dan mengamati keefektifan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** media, pembelajaran, diorama

## **Pendahuluan**

Pembelajaran pada kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Di dalam Kurikulum 2013, terutama di dalam materi pembelajaran terdapat materi yang dirampingkan dan materi yang ditambahkan. Materi yang dirampingkan terlihat ada di materi Bahasa Indonesia, IPS, PPKn, dsb., sedangkan materi yang ditambahkan adalah materi Matematika. Materi pelajaran tersebut (terutama Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam) disesuaikan dengan materi pembelajaran standar Internasional (seperti PISA dan TIMSS) sehingga pemerintah berharap dapat menyeimbangkan pendidikan di dalam negeri dengan pendidikan di luar negeri. Bahasa adalah alat untuk menyampaikan sesuatu hal yang terlintas di dalam hati. Bahasa juga disebut sebagai alat komunikasi atau alat berinteraksi untuk menyampaikan gagasan, pikiran, konsep, dan perasaan. Dalam bahasa dibentuk oleh sejumlah komponen yang berpola tetap dan dapat dikaidahkan. Wardhaugh mengemukakan bahwa bahasa adalah suatu simbol vokal arbitrer yang dipakai dalam yang dipakai dalam komunikasi manusia.

Peran guru merupakan hal penting dalam mengimplementasikan kurikulum 2013. Dalam hal ini guru lebih besar kesempatannya menjadi pengembang kurikulum dalam kelasnya. Secara institusional, guru memegang peranan yang cukup penting, baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan kurikulum. Dalam pendidikan formal kurikulum memiliki peranan yang sangat strategis dan menentukan rangka pencapaian tujuan pendidikan. Di dalam pembelajaran kurikulum 2013 ini guru dituntut untuk kreatif dalam menciptakan pembelajaran di kelas. Guru harus mampu memikirkan dan membuat perencanaan secara seksama dalam meningkatkan kesempatan belajar siswa dan memperbaiki kualitas mengajarnya. Menurut Finocchiaro (1964:8) bahasa adalah satu sistem simbol vokal yang arbitrer, memungkinkan semua orang dalam satu kebudayaan tertentu., atau orang lain yang telah mempelajari sistem kebudayaan tersebut untuk berkomunikasi atau berinteraksi. Sapir (1921:3) juga mengemukakan bahwa bahasa sebagai suatu metode naluriah yang dimiliki manusia untuk mengomunikasikan ide-ide, emosi, dan keinginan, menggunakan berbagai simbol yang dibuat untuk tujuan tertentu.

Untuk itu guru dituntut mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga mereka mau belajar karena memang subyek utama pembelajaran adalah siswa. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru sebagai salah satu unsur pendidik agar mampu melaksanakan tugas profesionalnya adalah memahami bagaimana peserta didik belajar dan

bagaimana mengorganisasikan proses pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peserta didik serta memahami tentang bagaimana siswa belajar. Di sinilah guru dituntut memiliki kompetensi profesional yang salah satunya dapat diwujudkan melalui kreativitas guru. Kreativitas guru merupakan kemampuan guru dalam menyajikan sebuah pembelajaran yang kreatif sehingga dapat memunculkan motivasi belajar pada diri siswa. Guru dituntut juga harus kreatif dengan menciptakan inovasi-inovasi baru dalam penyampaian pembelajarannya.

Adapun pentingnya kreativitas guru dalam pembelajaran antara lain yaitu kreativitas guru berguna dalam transfer informasi lebih utuh, kreativitas guru berguna dalam merangsang anak untuk lebih berpikir secara ilmiah dalam mengamati gejala masyarakat atau gejala alam yang menjadi objek kajian dalam belajar, produk kreativitas guru akan merangsang kreativitas anak. Hakikatnya proses pembelajaran jika dilakukan dengan baik maka bisa dikatakan kreatif.

Kreativitas guru dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman anak, karena semakin guru kreatif dalam menyampaikan materi maka akan semakin mudah anak memahami pelajaran dan menjadikan anak lebih kreatif dalam belajar. Bila guru semakin kreatif dalam pembelajaran maka anak tidak akan mengalami kejenuhan dalam mengikuti pelajaran. Terutama dalam pembuatan media pembelajaran guru harus dituntut untuk kreatif dalam mengajarnya. Tujuan Penelitian ini adalah Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran dengan menggunakan diorama pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar.

## **Metodologi**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode literature review. Menurut Hasibuan, Zainal A. (2007), Literature review berisi uraian tentang teori, temuan dan bahan penelitian lain yang diperoleh dari bahan acuan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian. Literature review berisi ulasan, rangkuman, dan pemikiran penulis tentang beberapa sumber pustaka (dapat berupa artikel, buku, slide, informasi dari internet, dan lain-lain) tentang topik yang dibahas, dan biasanya ditempatkan pada bab awal.

Hasil-hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti lain dapat juga dimasukkan sebagai pembandingan dari hasil penelitian yang akan dicobakan disini. Dengan metode ini peneliti melakukan review dan mengidentifikasi jurnal-jurnal secara terstruktur yang pada setiap prosesnya mengikuti langkah- langkah yang telah ditetapkan (Triandini, Jayanatha, Indrawan, Werla Putra, & Iswara, 2019). Untuk penelitian ini, peneliti mengumpulkan artikel jurnal pada Google Scholar.

Kata kunci adalah penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Artikel

yang dikumpulkan hanya artikel yang dipublikasikan dalam rentang waktu 2017 hingga 2022. Dari berbagai artikel, peneliti memilih 10 artikel yang terkait erat dengan kata kunci yang digunakan. Langkah selanjutnya, peneliti mengelompokkan artikel- artikel tersebut dalam table yang meliputi nama penulis, tahun terbit, nama jurnal, judul dan hasil penelitian.

Setelah itu, peneliti mereviu dan menganalisis artikel tersebut secara mendalam terutama mengenai hasil penelitian yang tersaji pada bagian pembahasan dan bagian kesimpulan. Pada bagian akhir penelitian, peneliti mem- bandingkan temuan yang tersaji dalam artikel dan memberi kesimpulan (Sartika & Octafiani, 2019).

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Belajar dan Pembelajaran**

Belajar adalah hal utama yang dilakukan dalam dunia pendidikan. Banyak sekali definisi atau pengertian tentang belajar itu sendiri. Hamalik (2016:27) menjelaskan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut Surya dalam Rusman (2013:7) belajar dapat diartikan sebagai “suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”. Whiterington (1952) dalam Rusman (2013:7) menyatakan bahwa “belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru berbentuk keterampilan sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan”. Menurut R. Gagne dalam Susanto (2014:1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Adapun menurut W.S. Wingkel (2002) dalam Susanto (2014:4) belajar adalah suatu aktifitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif seseorang dengan lingkungannya, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Crow & Crow (1958) dalam Rusman (2013:7) menjelaskan bahwa belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.

Dari beberapa pengertian tentang belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya secara berulang-ulang, kemudian menjadi sebuah pengalaman dan membentuk sebuah pembaharuan dalam diri individu dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Maka dengan semakin banyak individu belajar, berinteraksi dengan lingkungannya maka individu akan mendapatkan suatu pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru dan tingkat intelektualnya juga lebih berkembang.

Sedangkan Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2014:3) 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 Heinich (1993) dalam Rusman (2013:169) media merupakan alat saluran komunikasi. Sementara itu Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2014:4) 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 pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat membantu menyampaikan suatu materi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

### **Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Pada dasarnya media pembelajaran memiliki manfaat dapat mempermudah guru dalam mengajar, seperti dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, serta masih banyak lagi manfaat dari media pembelajaran yang dapat ditemukan untuk kelangsungan proses belajar mengajar.

Secara umum, manfaat media dalam proses belajar dan pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Adapun pendapat menurut Aqib (2015:51) menyebutkan beberapa manfaat umum media pembelajaran, 1) Menyeragamkan penyampaian materi. 2) Pembelajaran lebih jelas dan menarik. 3) Proses pembelajaran lebih interaksi. 4) Efisiensi waktu dan tenaga. 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar. 6) Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. 7) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi ajar. 8) Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Lebih lanjut, Sudjana (2015:3) menyebutkan penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Adapun media yang mudah dijangkau, banyak tersedia, mudah dioperasikan baik masa ini maupun masa datang menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016) antara lain:

- a) Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan, yang tertuang baik verbal maupun non verbal. Contoh-contoh media audio adalah radio, tape, telepon, laboratorium bahasa dan rekaman suara.

- b) Media visual berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan penguasaan anak terhadap pengetahuan baru yang diberikan. Contoh media visual diam (foto, gambar, peta, globe, dll) dan media visual gerak (partograf dan film tanpa suara).
- c) Media audio visual memiliki kemampuan untuk mengatasi kekurangan dari media audio saja atau visual saja, karena media ini akan menghasilkan gambar dan suara. Contohnya TV, video tapes, dll.
- d) Media serbaneka merupakan kumpulan media yang tidak masuk dalam media visual, audio maupun audio visual karena perbedaan karakteristik dan kekhususan yang dimiliki. Contohnya adalah papan tulis, mading, realita dan pembelajaran masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa macam, seperti media audio, visual, audio visula, dan media serba aneka. Setiap jenis media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda-beda.

### **Media Pembelajaran Diorama**

Yudhi Munadi (2013:109) menyebutkan bahwa media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (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.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 170) menyampaikan bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Pendapat Nana dan Ahmad dapat di jabarkan bahwa diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Pernyataan beberapa ahli di atas tentang diorama, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya. Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama.

### **Tujuan dan Manfaat Media Diorama**

Diorama sebagai media pembelajaran dijelaskan oleh Hujair AH Sanaky (2013: 133) terutama berfungsi untuk mata pelajaran IPA, ilmu hayat, sejarah, bahkan diusahakan untuk berbagai mata

pelajaran lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran. Media diorama dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari objek yang susah di jangkau.

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto (2010: 30-31) antara lain:

- a) Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b) Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.
- c) Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- d) Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia).
- e) Untuk mempelajari konstruksi- konstruksi yang abstrak.
- f) Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (peredaran planet).

### **Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Diorama**

Media pembelajaran diorama sama halnya dengan media-media pembelajaran lainnya yaitu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Menurut Muedjiono (dalam Asiah,2016:28) kelebihan dan kekurangan media pembelajaran diorama yaitu sebagai berikut:

- 1) Kelebihan
  - a) Dengan menggunakan media pembelajaran diorama siswa tidak jenuh dengan pembelajaran di kelas, siswa lebih mudah untuk berkreaitif dalam mengekspresikan pemandangan yang dilihat atau diterapkan.
  - b) Media pembelajaran diorama walaupun berukuran lebih kecil akan tetapi dapat mempermudah siswa untuk memahami materi secara nyata dan juga media diorama dapat dilihat dari segala arah.
  - c) Media pembelajaran diorama dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama dapat mempermudah pemahaman

materi bagi siswa. Siswa akan lebih kreatif dapat menggambarkan kejadian yang sebenarnya sesuai dengan pembahasan dalam pembelajaran. Selain itu, diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup dibandingkan maket, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar.

## 2) Kekurangan

- a) Dalam pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang lumayan banyak.
- b) Membutuhkan kreativitas yang cukup menarik baik guru, siswa dan lainnya.
- c) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar

Beberapa kekurangan media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran diorama juga diperlukan alat dan bahan yang cukup sulit dan banyak untuk pengumpulannya. Dalam pembuatan media ini membutuhkan biaya yang cukup mahal akan tetapi dalam mengantisipasi masalah tersebut pembuatan media diorama juga dapat menggunakan barang-barang bekas yang layak pakai. Selain itu, guru juga lebih kreatif dalam menerapkan atau mengaplikasikan media diorama ketika mengajarkan kepada siswa karena tidak semua siswa juga dapat memahami lebih mudah cara pemakaian media diorama.

<b>Peneliti dan Tahun</b>	<b>Jurnal</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil Penelitian</b>
Sarah Mutia Rahmawati , Sati, (2021)	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA TEMA EKOSISTEM	adanya efektivitas dan pengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem di kelas V SD Negeri

			2 Jatirenggang Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon
Ani Iswandari, (2021)	JURNAL IMIAH PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN	MEDIA DIORAMA MATERI SIKLUS AIRPADA MUATAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR	Media diorama materi siklus air pada muatan IPA layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu mengatasi masalah-masalah belajar, khususnya pada materi siklus air.
ADE WIKA PUTRI POHAN, (2020)	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF IPA KELAS V MIS AZ- ZUHRI TANJUNG MORAWA	Proses pembelajaran yang menggunakan media diorama mendapatkan hasil yang lebih baik, peserta didik sangat antusias dan termotivasi ketika mengikuti proses pembelajaran.
FEBRI MEGAWATI AYU	Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA	Pengaruh penggunaan media diorama terhadap

NINGRUM, (2017)		TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA DI MADRASAH IBTIDAIYAH MUNAWARIYAH	hasil belajar siswa mempunyai pengaruh yang signifikan dan efektif
Shofa Ainurrahmah, Erwin, (2022)	Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V	Penggunaan media diorama ini memberi pengaruh terhadap minat belajar peserta didik.
Anita Seftriana, Sarah Wulan, Nur Hasanah, (2020)	Jurnal STKIP Kusuma Negara	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA	Hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa pengembangan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Gedong 01 layak digunakan dan sangat efektif.

<p>Ani Iswandari, (2017)</p>	<p>Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)</p>	<p>EFEKTIVITAS MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA AUTIS KELAS VI</p>	<p>media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa autis kelas VI di Sekolah Khusus Autis Bina Anggita Yogyakarta. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPA dapat memberikan pengalaman semi konkret</p>
<p>Bhaswia Amirotl Fadlilah, (2019)</p>	<p>Journal Student UNY</p>	<p>UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR IPA DENGAN MENERAPKAN MEDIA DIORAMA KELAS 4</p>	<p>Minat belajar IPA siswa kelas IVB SD N Golo Yogyakarta dalam pembelajaran dapat meningkat melalui penerapan media diorama.</p>
<p>Reni Anggrani, (2017)</p>	<p>Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>	<p>PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA TENTANG DAUR AIR SISWA DI SEKOLAH DASAR</p>	<p>penggunaan media diorama dalam mata pelajaran IPA tentang daur air siswa kelas V SDN Gempolsari Tanggulangin, mengalami peningkatan di</p>

			setiap siklus.
--	--	--	----------------

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebagaimana tercantum pada tabel di atas bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat efektif dan layak digunakan serta berimplikasi terhadap guru itu sendiri, terhadap siswa, dan terhadap proses pembelajaran di ruang kelas. Implikasi penggunaan media terhadap guru yaitu dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. penggunaan media diorama berimplikasi pula terhadap proses pembelajaran di ruang kelas, yakni dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM). Selain berimplikasi terhadap guru, penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran di ruang kelas berimplikasi pula terhadap diri siswa. Dengan media pembelajaran diorama siswa akan menjadi senang dan betah mengikuti pelajaran di sekolah dan tidak bosan, yang pada gilirannya akan dapat berimplikasi pada perubahan sikap dan perilaku siswa itu sendiri.

## **Kesimpulan**

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya. Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama. media diorama dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran. Media diorama dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari objek yang susah di jangkau.

Dari 10 jurnal yang sudah diteliti, bahwa penggunaan media diorama pada pembelajaran IPA di sekolah dasar sangat efektif dan layak digunakan serta berimplikasi terhadap guru itu sendiri, terhadap siswa, dan terhadap proses pembelajaran di ruang kelas. Implikasi penggunaan media terhadap guru yaitu dapat memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. penggunaan media diorama berimplikasi pula terhadap proses pembelajaran di ruang kelas, yakni dapat membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran, dan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Selain berimplikasi terhadap guru, penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran di ruang kelas berimplikasi juga terhadap diri siswa. Dengan media pembelajaran diorama siswa akan menjadi senang dan betah mengikuti pelajaran di sekolah serta tidak bosan, yang pada gilirannya akan dapat berimplikasi pada perubahan sikap dan perilaku siswa itu sendiri. Dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. dapat dilihat pada perolehan data dari

setiap jurnal dan artikel yaitu hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan media diorama meningkat.

### **Bibliografi**

- Ainurrahmah, S. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 312-321.
- Anggraeni, R., & Istianah, F. (2017). Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Tentang Daur Air Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254433.
- Fadlilah, B. A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ipa Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4. *BASIC EDUCATION*, 8(14), 1-347.
- Iswandari, A. (2017). Efektivitas Media Diorama dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Autis Kelas VI. *WIDIA ORTODIDAKTIKA*, 6(7), 690-703.
- KIKIWATI, U. U. Y. (2019). PENERAPAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MATA PELAJARAN IPA KELAS V SDN TEGALSARI 01 (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik).
- Mukminan, (2008) Pengembangan Media Pembelajaran. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1).
- Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2).
- 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), 238-246.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).