



Volume 14 Nomor 8 Tahun 2025 Halaman 1376-1383
 ISSN: 2715-2723, DOI: <https://doi.org/10.26418/jppk.v14i8.97249>
<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb>

PENGARUH MEDIA *DIORAMA* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA

Sabilatul Muna, Nimas Puspitasari, Atrianing Yessi Wijayanti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman
 GUPPI

Article Info

Article history:

Received: August 7, 2025

Revised: September 17, 2025

Accepted: September 19, 2025

Keywords:

Diorama Media, IPAS,
 Learning Outcomes, Cultural
 Diversity.

ABSTRACT

This study looks into how visual media affects how well fourth graders do in IPAS classes, particularly about the matter of cultural diversity at MI Karangduren. The study was started because students weren't doing well, which is thought to be because they didn't have enough hands-on and interactive learning tools. with a quantitative approach that uses a quasi-experimental design with a control group that is different from the experimental group. The study comprised 52 people. They were divided into two factions: the experimental group learned with diorama media, and the control group learned with regular teaching materials. A multiple-choice test with 30 validated questions was used to get the data. The research showed a clear difference in the results of the posttest, with the experimental group doing better. The t-test showed that the calculated t-value (3.0679) was higher than the crucial value (2.021), which means that diorama media had a big effect on how well students learned. These results show that using dioramas as a teaching technique in IPAS education could be useful. Future research should look into how well it works for different subjects and levels of schooling.

Copyright © 2025 Sabilatul Muna, Nimas Puspitasari, Atrianing Yessi Wijayanti.

✉ *Corresponding Author:*

Sabilatul Muna

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Darul Ulum Islamic Centre Sudirman GUPPI,
 Jl. Tentara Pelajar No. 13 Ungaran, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah 50514

Email: sabilatulmuna07@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan berperan penting didalam aspek kehidupan, sebagai rangkaian kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran dan melalui langkah-langkah yang terstruktur, pendidikan bertujuan untuk membangun suasana belajar yang mendukung perkembangan potensi siswa agar mampu menghadapi berbagai tantangan dimasa depan (Anggraini et al., 2023). Sementara itu, menurut Rudi Ahmad (dalam Astinah et al., 2023), pendidikan juga berperan penting dalam membentuk interaksi antara guru dan siswa guna tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Tercapainya tujuan pendidikan, diperlukan proses pengajaran yang dilaksanakan dengan baik dan benar. IPAS yakni cabang ilmu pengetahuan guna mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yakni ilmu yang mempelajari apa yang kita ketahui mengenai hidup, benda mati, dan bagaimana manusia berinteraksi satu sama lain setiap hari, baik dalam peran individual maupun sebagai makhluk sosial. IPAS dirancang guna memicu minat eksplorasi siswa terhadap berbagai peristiwa alam maupun sosial di lingkungan sekitar mereka (Suhelayanti et al., 2023). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS yang variatif dan memanfaatkan benda konkret sangat dibutuhkan untuk membantu siswa memahami materi yang bersifat tidak nyata atau sulit dibayangkan secara langsung. Materi keragaman budaya merupakan salah satu topik yang membutuhkan media konkret karena mencakup penjelasan tentang budaya daerah, tradisi, makanan khas, dan pakaian adat dari berbagai wilayah di Indonesia (Rahmadhani et al., 2024).

Pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya dapat tercapai secara maksimal jika disertai oleh pemanfaatan media pembelajaran yang konkret dan sesuai. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya meringankan peran guru, tetapi juga berfungsi sebagai alat pendukung dalam menjelaskan konsep yang bersifat abstrak (Hasanah, 2019). Sebagaimana dinyatakan oleh Wahidin, (2025), bahwa media pembelajaran yang digunakan secara tepat dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan kompleks, sehingga berperan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi. Salah satu bentuk media yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana untuk memvisualisasikan konsep abstrak adalah media *diorama*.

Diorama merupakan wujud representasi karya berbentuk tiga dimensi yang dibuat berdasarkan konsep dari tema pembelajaran dimedia/wadah tertentu, selain itu *diorama* merupakan alat bantu visual yang menampilkan replika suatu pandangan atau situasi yang disajikan dalam bentuk miniatur, sehingga media ini relevan digunakan dalam pembelajaran yang membutuhkan visualisasi konkret (Ramdan et al., 2024). Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hasan et al., (2023) pemanfaatan media *diorama* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses menjawab atau mengajukan pertanyaan. Seperti yang ditambahkan oleh Lestari et al., (2015), kelebihan media *diorama* dapat mempermudah siswa dalam memahami penjelasan guru karena materi disampaikan secara konkret. Selain itu, tampilannya yang menarik juga menjaga perhatian siswa agar tidak mudah bosan selama pembelajaran. Selaras dengan itu, menurut Samosir et al., (2022), media *diorama* juga mampu menumbuhkan kreativitas siswa serta menjadikan pembelajaran lebih menarik. Demikian pula, sebagaimana dinyatakan oleh (Qurrotaini et al., 2024), alat dan bahan pembuatan *diorama* cukup terjangkau dan dapat digunakan berulang kali.

Beberapa penelitian terdahulu menyebutkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran konvensional yang menitikberatkan pada fokus pembelajaran yang terpusat pada guru sebagai pengarah utama informasi dan kurang memberi ruang bagi keterlibatan aktif siswa (Novita et al., 2020). Menurut Supardi et al., (2015), ketidaktepatan dalam pemilihan media juga menjadi penyebab utama rendahnya hasil belajar, serta pembelajaran yang sifatnya konvensional dimana siswa kurang berpartisipasi aktif karena didominasi oleh guru dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Samosir et al., (2022) menegaskan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, yang salah satunya didebabkan

oleh penggunaan media yang bersifat monoton, sehingga pembelajaran menjadi kurang memberikan kesan yang mendalam dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV MI Karangduren, didapatkan sejumlah siswa masih menghadapi hambatan saat memahami materi IPAS. Hal ini disebabkan oleh minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan bervariasi. Guru cenderung menggunakan media konvensional seperti buku paket. Akibatnya, siswa merasa cepat bosan dan kehilangan fokus, terutama saat mempelajari materi yang bersifat abstrak. Kondisi tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa rendah, yang terlihat dari skor yang diraih siswa dalam pembelajaran IPAS. Dari 26 siswa, sebanyak 13 siswa (50%) meraih skor di bawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan KKTP yang berlaku adalah 70. Data ini menunjukkan bahwa setengah dari jumlah siswa belum mencapai pemahaman yang optimal dalam menguasai materi yang telah diajarkan. Kurangnya penggunaan media yang menarik perhatian siswa dan bersifat konkret diduga menjadi faktor utama yang memengaruhi rendahnya hasil belajar tersebut.

Melihat permasalahan tersebut, media *diorama* dipilih sebagai solusi dalam pembelajaran IPAS karena penerapannya dinilai dalam mempermudah memahami konsep-konsep yang tidak mudah dipahami secara langsung melalui visualisasi nyata, memaksimalkan partisipasi aktif, dan membangun interaksi dalam pembelajaran. Meskipun telah banyak penelitian yang membahas tentang hasil belajar siswa, penerapan media *diorama* pada proses pembelajaran IPAS masih belum banyak dikajib. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui ada/tidaknya pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain *quasi experimental design* tipe *nonequivalent control design*.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	O_1	X	O_2
K	O_3	-	O_4

Sumber: Sugiyono (2019:120)

Populasi penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas IV MI Karangduren yang berjumlah 52 siswa. Pengambilan sampel menerapkan strategi sampling jenuh, yaitu menerapkan semua anggota populasi sebagai sampel, karena penambahan jumlah sampel tidak akan meningkatkan representasi atau mempengaruhi validitas informasi yang diperoleh (Sugiyono, 2019).

Pada teknik pengumpulan data menerapkan tes pilihan ganda yang telah divalidasi sebanyak 30 soal. Untuk menganalisis data, digunakan teknik analisis deskriptif yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, uji korelasi dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Uji Normalitas

Uji normalitas diterapkan guna melihat apakah data pada sampel memiliki distribusi normal atau tidak. analisis dilakukan dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*. Kriteria pengambilan keputusannya apabila, jika skor signifikansi $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Dan apabila skor signifikansi $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak normal. Hasil pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

		Tests of Normality ^a		
		Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PretestEksperimen	.123	26	.200 [*]
	PosttestEksperimen	.140	26	.200 [*]
	PretestKontrol	.155	26	.109
	PosttestKontrol	.145	26	.166

Sumber: Pengolahan data primer dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*

Berdasarkan Tabel 2, skor signifikansi untuk skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kontrol menandakan skor di atas 0,05. Oleh karena itu, data pada kedua kelompok dinyatakan berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji ini berfungsi guna menentukan apakah variasi antara dua kelompok data (eksperimen dan kontrol) homogen. Kriteria pengambilan keputusan menetapkan bahwa apabila skor sign > 0,05, distribusi dianggap homogen. dan apabila skor sign kurang dari 0,05, data diklasifikasikan sebagai tidak homogen. Hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3.703	1	50	.060
	Based on Median	3.646	1	50	.062
	Based on Median and with adjusted df	3.646	1	47.330	.062
	Based on trimmed mean	3.716	1	50	.060

Sumber: Pengolahan data primer dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*

Nilai signifikansi yang diperoleh dari pengujian adalah 0,060, yang berarti lebih dari 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil *posttest* kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen.

c. Uji Korelasi

Penelitian ini menggunakan uji korelasi biserial yang dianalisis dengan bantuan *Microsoft Excel 2021*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh data berikut:

$$\bar{Y}_1 = 73,84 \quad U = 0,3989$$

$$\bar{Y}_2 = 65,11 \quad N = 52$$

$$S_y = 13,7456$$

$$p = 0,5$$

$$q = 0,5$$

Uji korelasi dilakukan dengan rumus:

$$r_b = \frac{(\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2)pq}{U S_y}$$

$$r_b = \frac{(73,84 - 65,11)0,5 \cdot 0,5}{0,3989 \cdot 13,7456}$$

$$r_b = 0,3980$$

Setelah memperoleh nilai r_b , langkah selanjutnya melakukan uji signifikansi korelasi menggunakan uji-t. Mengacu pada pendapat Sudjana, (1996), adapun perhitungan uji-t dapat dilakukan melalui rumus berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{r \sqrt{52-2}}{\sqrt{1-0,3980^2}}$$

$$t = \frac{0,3980 \cdot 7,0710}{\sqrt{1-0,1584}}$$

$$t = 3,0679$$

Hasil uji korelasi biserial, diperoleh nilai $r_b = 0,3980$. Sementara itu, uji-t menghasilkan nilai $t = 3,0679$. Dengan derajat kebebasan (dk) 50 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, nilai t_{tabel} untuk uji dua pihak pada dk 50 adalah 2,021. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,0679 > 2,021$), maka korelasi antara penggunaan media *diorama* dengan hasil belajar dinyatakan signifikan.

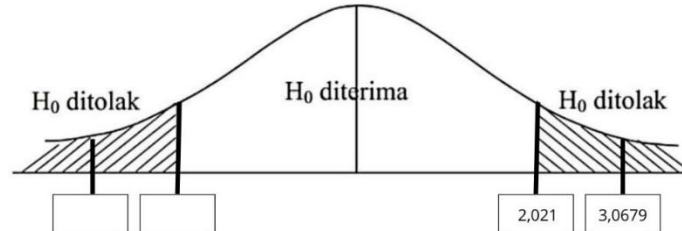
d. Uji Hipotesis

Proses pengujian hipotesis dalam penelitian ini diawali dengan penyusunan rumusan hipotesis yang akan dianalisis.

$H_0 : \mu = 0$: Tidak ada pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya siswa kelas IV

$H_a : \mu \neq 0$: Ada pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya siswa kelas IV

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji dua pihak. Uji dua pihak dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Hasil Uji Dua Pihak

Merujuk pada uji korelasi biserial yang telah dilakukan, nilai t_{hitung} 3,0679 dan t_{tabel} 2,021, maka dapat dilihat bahwa kurva $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka nilai tersebut berada didaerah penolakan H_0 . Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya siswa kelas IV MI Karangduren.

2. Pembahasan

Tabel 4. Hasil Analisis Data Pretest

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PretestEksperimen	26	23	73	49.61	13.042
PretestKontrol	26	23	67	41.15	11.073
Valid N (listwise)	26				

Sumber: Pengolahan data primer dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*

Tabel 5. Hasil Analisis Data *Posttest*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PosttestEksperimen	26	50	97	73.84	10.737
PosttestKontrol	26	40	93	65.13	15.440
Valid N (listwise)	26				

Sumber: Pengolahan data primer dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*

Berdasarkan analisis data, skor rata-rata pada *pretest* untuk kelompok eksperimen adalah 49,61, dan meningkat menjadi 73,84 pada *posttest*. Sedangkan, kelompok kontrol memperoleh rata-rata 41,15 pada *pretest* dan 65,13 pada *posttest*. Data tersebut menunjukkan adanya selisih pencapaian hasil belajar IPAS, diantara siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan menerapkan media *diorama* dan yang tidak menerapkan media tersebut. Perbedaan hasil ini menunjukkan adanya pengaruh media *diorama* pada materi keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS. Setelah seluruh uji prasyarat dilakukan, penelitian dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

Evaluasi hipotesis menerapkan uji-t korelasi biserial. Hasil analisis korelasi biserial, diperoleh nilai $r_b = 0,3980$. Sedangkan pada uji-t, nilai t sebesar 3,0679. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,0679 > 2,021$), maka dari itu hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Ini menguatkan dugaan bahwa media *diorama* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menandakan bahwa media *diorama* berpotensi secara efisien untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPAS, terutama pada penyampaian materi keragaman budaya, karena *diorama* sebagai media *visual* yang mampu menyajikan konsep secara konkret dalam bentuk tiga dimensi, sehingga membantu siswa dalam memahami informasi yang disampaikan secara lebih mendalam. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Ramdan et al., (2024), yang menyebutkan bahwa *diorama* merupakan representasi visual yang dapat menggambarkan suatu tema atau peristiwa secara nyata. Dengan tampilan yang menarik, *diorama* membantu membentuk ruang belajar lebih berkualitas serta mudah dipahami oleh siswa.

Disamping itu, studi yang diterapkan oleh Lisa Susanti (2024), yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Diorama* Terhadap Hasil Belajar IPAS di Sekolah Dasar” juga mendukung temuan ini. Dalam penelitiannya, diperoleh hasil uji-t dengan t hitung 4,9604 dan t tabel 2,0244, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang cukup besar dalam hasil belajar siswa yang menerapkan media *diorama* dengan siswa yang menerapkan media PowerPoint. Hal ini menandakan bahwa media *diorama* memiliki kapasitas yang kuat untuk memfasilitasi pencapaian hasil pembelajaran IPAS di pendidikan dasar.

Dengan demikian, temuan ini memperkuat bukti adanya pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya siswa kelas IV MI Karangduren.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *diorama* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya siswa kelas IV MI Karangduren. Perbedaan nilai rata-rata *posttest* antara kelompok yang menerapkan media *diorama* dan kelompok yang menerapkan pembelajaran tanpa media menjadi buktinya. Kelompok eksperimen mencapai skor rata-rata yang meningkat dibandingkan dengan kelompok kontrol. Evaluasi hipotesis menerapkan uji-t menghasilkan nilai korelasi biserial $r_b = 0,3980$ dan nilai t_{hitung} sebesar 3,0679. Karena

t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu ($3,0679 > 2,021$), maka dari itu, hipotesis alternatif diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar IPAS pada materi keragaman budaya.

Merujuk pada temuan tersebut, ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan oleh berbagai pihak. Sekolah disarankan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran seperti *diorama* dengan menyediakan fasilitas dan pelatihan yang diperlukan bagi guru. Guru juga dapat mempertimbangkan penggunaan media *diorama* sebagai alternatif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada topik keragaman budaya, karena media ini membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk melanjutkan kajian ini pada jenjang atau materi berbeda, serta mempertimbangkan faktor lain seperti motivasi siswa atau penggunaan teknologi dalam pembuatan media *diorama* agar hasil penelitian lebih luas dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H., Permata, S. D., & Rahmawati, A. D. (2023). Pengaruh Media Diorama Cuaca Pada Materi Keadaan Cuaca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 SDN Bangunrejo Kidul 4. *Global Education Journal*, 1(1), 121–133. <https://doi.org/10.59525/gej.v1i1.236>
- Astinah, A., Suryadin, A., & Wahyuningsih, E. (2023). Penggunaan Media Diorama dan Hasil Belajar Siswa Materi Lingkungan Pada Kelas I SD Negeri 16 Sungailiat. *Journal of Islamic Education*, 1(2), 60–70. <https://doi.org/10.61231/jie.v1i2.156>
- Hasan, T. B., Nurfiyanti, A., & Fujiana, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 64(3), 3–7.
- Hasanah, U. (2019). Pengaruh Media Pop Up Book Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 99 Kota Bengkulu. *IAIN Bengkulu*, 1–114.
- Lestari, T. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(02), 1114–1123.
- Novita, L., Rostikawati, R. T., & Aulia Fitriani, K. A. F. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan. *Pedagonal : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 34–39. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1992>
- Qurrotaini, L., Dwi, S., Jelita, S. K., & Zahara, S. (2024). *Machine Translated by Google Pemanfaatan Media Diorama Rantai Makanan Ekosistem Laut dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. 3(1), 15–26.
- Rahmadhani, S., & Susanti, A. (2024). *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPAS Siklus Air Kelas III Gugus XIX Kota Bengkulu*. 7(2).
- Ramdan, A., Qadri, A., Yoenanto, N. H., & N, N. A. F. (2024). *Efektivitas Penggunaan Media Diorama pada Peserta Didik Sekolah Dasar*. 7, 11324–11332.
- Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar

- siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4784–4793. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9028/6809>
- Sudjana, N. (1996). *Metode Statistika* (Edisi Ke-6). Tarsito.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan Ke-1). Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). In *Penerbit Yayasan Kita Menulis*.
- Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). The Effect of Learning Media and Learning Interest on Physics Learning Outcomes. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81.
- Wahidin. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.