

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN 3 DIMENSI DIORAMA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 MATERI
PERUBAHAN CUACA SDN RANUKLINDUNGAN II
KABUPATEN PASURUAN**

Tria Puji Lestari¹, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², Shofia Hattarina³

Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Panca Marga, Probolinggo, Jawa Timur, Indonesia, 67271

Email: ¹ triapuji12@gmail.com, ² ributprastiwi@upm.ac.id, ³ shofiahattarina@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstract

This research is caused by the large number of teachers who still rely on oral communication learning methods between teachers and students who only focus on book material. The aim of this research is to determine the effect of 3-dimensional diorama learning media on the learning outcomes of grade 3 students. This research uses quantitative research methods. For this type of research, it is pre-experimental, with the design used being One Group Pretest-Posttest Design. The subjects used in this research were grade 3 students at SDN Ranuklindungan II, Pasuruan Regency. The instrument used in this research is the test. The results of the research carried out obtained the results of the hypothesis which was tested using the t statistical test (t test) in both groups, with the result $t_{count} = 17.077$ while the t_{table} value with degrees of freedom (df) 29 at a significance level of 0.05 is 1.6991. In this context, $t_{count} > t_{table}$ ($17.077 > 1.6991$) which means the alternative hypothesis (H_a) in this study is acceptable. This is proven by the average value of the posttest learning results (86.23) which is higher than the pretest results (53.30), so that the results of hypothesis testing with SPSS 25 for Windows have proven that there is a significant influence between 3-dimensional diorama learning media on Class 3 students' learning outcomes on weather changes at SDN Ranuklindungan II, Pasuruan Regency.

Keywords: Learning Result; 3-Dimensional Learning Media; Diorama

Abstrak

Penelitian ini dipicu oleh banyaknya guru yang masih mengandalkan metode pembelajaran komunikasi lisan antara guru dengan anak didik yang hanya memusatkan perhatian pada materi buku saja. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media pembelajaran 3 dimensi diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Untuk jenis penelitiannya pre-eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *One Grup Pretest-Posttest Design*. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas 3 SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu tes Hasil penelitian yang dilakukan memperoleh hasil hipotesis yang diuji menggunakan uji statistik t (*uji t*) pada kedua kelompok, dengan hasil $t_{hitung} = 17,077$ sedangkan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) 29 pada tingkat signifikansi 0,05 adalah 1,6991. Dalam konteks ini, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,077 > 1,6991$) yang berarti hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini dapat diterima. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* (86,23) yang lebih tinggi daripada hasil *pretest* (53,30), sehingga hasil pengujian hipotesis dengan SPSS 25 for windows telah membuktikan terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran 3 dimensi diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 materi perubahan cuaca di SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Media Pembelajaran 3 Dimensi; Diorama

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Pendidikan umumnya merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan ke arah kedewasaan serta pembentukan manusia seutuhnya, dengan kata lain pendidikan adalah ikhtiar manusia supaya berkembang sampai kepada titik maksimum yang dapat dicapai sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan dan telah ditegaskan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yang berbunyi:

“Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk pengembangan kompetensi dasar peserta didik agar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadikan warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan guru masih

menggunakan metode pembelajaran komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dimana hanya terfokus pada buku saja. Sekolah juga menyediakan LCD proyektor tetapi sangat disayangkan karena jarang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi dapat dikatakan jarang menggunakan media jenis 3 dimensi atau media visual yang dibuat dengan kreativitas guru dalam kegiatan pembelajaran. Padahal di masa saat ini sangat dibutuhkan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran merupakan alat penunjang apa saja yang dapat dijadikan untuk penyalur pesan agar bisa tercapai pada tujuan dalam pembelajaran (Djamarah & Zain, 2020:121).

Masalah utama dalam pembelajaran masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan merupakan perangkat fakta yang harus dihafal. Kelas masih berfokus pada guru sebagai sumber utama pengetahuan dan ceramah menjadi pilihan utama dalam strategi mengajar.

Hal ini disebabkan masih dominannya proses pembelajaran konvensional di beberapa sekolah dasar. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif.

Meskipun demikian guru lebih banyak menerapkan model tersebut, sebab tidak memerlukan alat dan bahan praktek, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada dalam buku ajar dan referensi lain. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir dan memotivasi diri sendiri (*self motivation*) padahal aspek-aspek tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang juga merupakan kunci keberhasilan pada suatu belajar mengajar. Dengan demikian dalam penelitian ini peneliti menggunakan media yaitu diorama yang akan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Ribut Prastiwi, dkk. (2021) “media merupakan solusi yang tepat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media mampu menghargai karakteristik siswa”. Dengan memanfaatkan media diorama diharapkan dapat memberikan pemahaman materi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya (Sanaky, 2013:133). Salah satu media

pembelajaran yang memberikan gambaran atau reproduksi bentuk kecil tiga dimensi dari pemandangan alam, peristiwa ataupun situasi kehidupan nyata. Penggunaan media diorama dalam kegiatan pembelajaran dapat memberikan pengalaman visual yang mendalam dan interaktif. Dengan media diorama ini dapat memberikan pemahaman materi yang lebih baik sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Menurut Rahman (2021), hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang diperoleh siswa bisa berupa kemampuan-kemampuan yang ia miliki, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, aspek sikap maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Mengacu pada berbagai pemaparan yang ada di atas dan dalam upaya memahami serta mengetahui dampak metode pembelajaran dengan media yang ada maka perlu dan penting dilakukannya penelitian tentang pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu terkait pengaruh penggunaan media

diorama yang dilakukan oleh Sammy (2022) hasil dalam penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada materi tema 8 subtema 1 pada kelas V di SDN 1 Ampenan. Dengan hasil perhitungan pengujian hipotesis dengan bantuan program SPSS 20.00 *for windows* dengan menggunakan teknik uji *Independent Sample T-Test* pada taraf signifikansi 5%, dapat disimpulkan terdapat pengaruh media pembelajaran diorama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 8 subtema 1 kelas V di SDN 1 Ampenan.

Selain itu, ada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Aris & Afina (2022) dengan hasil teknik analisis data menggunakan uji “t” terhadap hasil belajar *pretest* dan *posttest* diperoleh $t_{hitung} = -14,932$ sedangkan t_{tabel} dengan df 58 pada taraf signifikan yaitu 0.000. Dengan demikian nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ yang berarti hipotesis kerja (H_i) dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA materi siklus air pada siswa kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang.

Perbedaan dengan penelitian yang peneliti gunakan terdapat pada variabel

Y, analisis data, objek, tempat serta tahun penelitiannya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan variabel Y hasil belajar siswa dan menggunakan teknik analisis data, yaitu analisis statistik deskriptif serta analisis statistik inferensial. Untuk pengujian statistik, peneliti menggunakan statistik *t-test* untuk mengetahui tingkat pengaruh variabel *independent* terhadap variabel *dependent*. Selain itu, peneliti melaksanakan penelitian dengan populasi serta sampel dari kelas 3 yang termasuk dalam tipe *one group pretest-posttest design*. Sugiyono (2019:127) mengartikan sampel sebagai bagian dari populasi yang mewakili. Yang nantinya peneliti akan menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu sendiri. Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti tertarik akan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran 3 Dimensi Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Materi Perubahan Cuaca SDN Ranuklindungan Kabupaten Pasuruan”**.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran 3 Dimensi Diorama

Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Materi Perubahan Cuaca SDN Ranuklindungan II” menggunakan metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Chairunnissa (2017:71) menyebutkan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Jenis penelitian ini menggunakan pre eksperimen dengan desain yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain *one group pretest-posttest* dimana melibatkan satu kelompok eksperimen, yaitu mendapatkan perlakuan dan tidak ada kelompok pembanding. Dalam prakteknya, desain penelitian *one group pretest-posttest* ini dalam pelaksanaannya memberikan *pretest* untuk mengetahui keadaan awal pemahaman peserta didik. Selanjutnya subjek diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran diorama, dilanjutkan dengan *posttest* untuk

mengetahui pengaruh perlakuan guru setelah menggunakan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pelaksanaan tes awal dan tes akhir diasumsikan sebagai pengaruh dari perlakuan atau *treatment*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2019:15), penggunaan media pembelajaran dalam proses mengajar memiliki berbagai manfaat, seperti membangkitkan keinginan dan minat baru, memotivasi siswa, dan memberikan pengaruh psikologis. Dari hal ini, penggunaan media diorama dalam pembelajaran bisa mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar siswa yang akan dilaksanakan oleh guru.

Pemanfaatan media diorama juga dapat memberikan gambaran tentang peningkatan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media diorama, materi pembelajaran dapat dijelaskan secara terinci, sehingga siswa dapat lebih memahami dan menyerap materi dengan baik. Dengan demikian, penggunaan media diorama dapat berkontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SDN Ranuklindungan II.

Penelitian ini dilakukan di SDN

Ranuklindungan II pada periode 23 Desember 2023 hingga 23 Januari 2024. Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas 3 dengan jumlah siswa sebanyak 30 orang. Sebelum diberikan perlakuan menggunakan media diorama untuk materi perubahan cuaca, peserta didik menjalani *pretest* untuk mengukur kemampuan awal mereka dalam materi tersebut. Setelah itu, dilakukan *posttest* untuk mengetahui dan mengukur hasil

akhir siswa setelah diberikan perlakuan. Langkah awal penelitian ini adalah melakukan *pretest* di kelas 3 SDN Ranuklindungan II. *Pretest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Setelah diperoleh hasil *pretest*, data tersebut diolah dan pada pertemuan selanjutnya diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran diorama dan dilakukan *posttest* menggunakan soal yang sama.

Tabel 1. Daftar Nilai 30 Siswa *Pretest* dan *Posttest* SDN Ranuklindungan II sebelum dan sesudah Menerapkan Media *Diorama* untuk Materi Perubahan Cuaca

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Posttest
1	A	64	82
2	B	51	90
3	C	53	87
4	D	47	80
5	E	71	95
6	F	68	87
7	G	55	95
8	H	57	95
9	I	25	82
10	J	65	87
11	K	45	87
12	L	77	100
13	M	60	80
14	N	45	87
15	O	35	72
16	P	65	95
17	Q	55	90
18	R	45	77

No	Nama Siswa	Hasil Pretest	Hasil Posttest
19	S	70	100
20	T	61	80
21	U	45	90
22	V	40	71
23	W	65	90
24	X	25	79
25	Y	55	90
26	Z	64	88
27	AA	50	75
28	AB	66	90
29	AC	25	75
30	AD	50	88

Analisis hasil data statistik deskriptif

Dari hasil perhitungan yang telah dilakukan melalui output SPSS 25 for

windows, didapatkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*.

Tabel 2. Data Statistik Deskriptif (Output SPSS 25, Diolah 2024)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	25	77	53.30	13.839
Posttest	30	71	100	86.23	7.815
Valid N (listwise)	30				

Keterangan:

N = jumlah siswa

Mean = rata-rata

Standar deviasi = persebaran data (seberapa dekat nilai data dengan rata-ratanya)

Analisis Data Penelitian

Sebelum melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t, akan dilakukan uji prasyarat analisis data yang terdiri dari uji

normalitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang digunakan memiliki distribusi normal atau tidak. Data yang digunakan dalam

uji normalitas ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas 3 SDN Ranuklindungan II. Berikut adalah tabel

hasil perhitungan uji normalitas untuk data hasil belajar:

Tabel 3. Uji Normalitas (Output SPSS 25, diolah 2024)

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.114	30	.200*	.945	30	.127
Posttest Hasil Belajar	.172	30	.023	.955	30	.229

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari taraf signifikansi (sig.) $\alpha = 0,05$. Berdasarkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk nilai hasil belajar *pretest* diperoleh $0,127 > 0,05$ sedangkan *posttest* diperoleh *p-value* sebesar $0,229$ yang artinya $0,229 > 0,05$. Hasil analisis menunjukkan bahwa data pada variabel hasil belajar *posttest* memiliki distribusi normal, begitu pula dengan data *pretest*. Demikian hal ini memenuhi syarat untuk digunakan dalam uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.

Pengujian Hipotesis

Setelah melakukan uji prasyarat, seperti uji normalitas. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis penelitian. Menurut

Nuryadi,dkk. (2017:74) hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan mengenai suatu hal. Dalam penelitian ini, digunakan uji hipotesis berupa *t-test* sampel berpasangan (*paired sample t-test*) yang merupakan uji statistik inferensial parametrik. Uji ini digunakan karena melibatkan dua variabel yang saling berhubungan. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata antara subjek yang sama, tetapi mengalami perlakuan yang berbeda. Dalam konteks ini, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran 3 dimensi diorama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 3 pada materi perubahan cuaca di SDN Ranuklindungan II. Berikut hasil yang diperoleh dari *uji paired sample t-test* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Uji *Paired Sample T-test Output* (SPSS 25, diolah 2024)

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	53.30	30	13.839	2.527
	Posttest	86.23	30	7.815	1.427

Tabel 5. Uji *Paired Sample T-test Output* (Output SPSS 25, diolah 2024)

		Paired Differences					t	df	Significance	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				One-Sided p	Two-Sided p
					Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-32.933	10.563	1.929	-36.878	-28.989	-17.077	2	<.001	<.001
								9		

Hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran 3 dimensi diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 materi perubahan cuaca SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan.

H_a : Ada pengaruh media pembelajaran 3 dimensi diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 materi perubahan cuaca SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan.

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel}

1. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$; maka H_0 ditolak dan H_a diterima

2. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$; maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Berdasarkan tabel 5 Tentang uji *t* (*paired sample t-test*) di atas yang menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Maka dapat diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $17.077 > 1.6991$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh media pembelajaran 3 dimensi diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3.

Untuk menentukan taraf signifikan (P Value) berdasarkan dasar pengambilan keputusan dalam Uji *Paired Sample T-test*

1. Jika nilai signifikansi $< 0,05$; maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai signifikansi $> 0,05$; maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan tabel 5 Di atas menunjukkan bahwa signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya hipotesis menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan media pembelajaran diorama. Menurut pendekatan Neyman & Pearson (2017), penerimaan hipotesis alternatif (H_a) terjadi ketika hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya bukti yang kuat untuk menolak hipotesis nol (H_0) dengan tingkat signifikansi yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan kata lain, media pembelajaran diorama memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas 3 materi perubahan cuaca di SDN Ranuklindungan II.

Penelitian ini dimulai dengan persiapan yang meliputi penentuan waktu dan tempat penelitian. Setelah waktu dan tempat ditentukan, instrumen penelitian yang akan digunakan dipersiapkan. Dalam penelitian ini, menggunakan media pembelajaran 3 dimensi berupa diorama dengan materi perubahan cuaca yang diajarkan kepada siswa kelas 3. Sebelum pembelajaran dilakukan, pada

pertemuan awal siswa diberikan *pretest* untuk mengevaluasi kemampuan awal mereka dalam memahami materi yang akan diajarkan. Hasil *pretest* ini dapat digunakan untuk melihat bagian materi yang belum dikuasai dan yang sudah dikuasai oleh siswa dalam materi perubahan cuaca.

Setelah *pretest* dilakukan, peneliti melaksanakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam satu pertemuan. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar mereka. Rata-rata nilai *pretest* di kelas 3 SDN Ranuklindungan II adalah 53, sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 86. *Pretest* dan *posttest* ini digunakan untuk melihat perubahan hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran 3 dimensi diorama.

Dari hasil analisis data dengan bantuan program SPSS 25 *for windows* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media 3 dimensi diorama pada materi perubahan cuaca membuat pemahaman siswa meningkat dan lebih mudah dimengerti dibandingkan dengan tidak menggunakan media.

Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat sangat senang dan aktif. Suasana di kelas menjadi

sedikit gaduh karena siswa antusias dalam memperhatikan media dan materi pembelajaran, serta siswa juga bersemangat dalam mengerjakan soal. Mereka juga lebih berani untuk berpartisipasi pada proses kegiatan belajar mengajar dan tidak sabar menunggu giliran untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Ketika siswa mengerjakan *posttest*, mereka terlihat tenang dan hasilnya juga sangat memuaskan.

Berdasarkan analisis data, terlihat adanya pengaruh antara penggunaan media pembelajaran diorama dan ketika tidak menggunakan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media diorama membuat siswa lebih aktif, antusias dalam mengikuti pembelajaran dan berani berpartisipasi di depan kelas saat ditanya oleh guru. Di sisi lain, tanpa menggunakan media diorama, siswa kurang antusias dan beberapa di antaranya masih bingung dalam menjawab pertanyaan. Proses pembelajaran yang membuat semua siswa merasa senang akan membuat mereka lebih tertarik untuk belajar dan tidak merasa bosan, sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi memuaskan dan menyenangkan. Hal ini dapat terbukti

dari pembahasan sebelumnya bahwa media yang digunakan oleh guru memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kemampuan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal merujuk pada faktor yang berasal dari dalam diri siswa, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Sementara faktor eksternal merujuk pada faktor yang berasal dari luar diri siswa, misalnya keluarga, sekolah, dan masyarakat, yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu faktor ialah dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media yang menarik perhatian siswa dan membangkitkan semangat belajar akan berkontribusi pada hasil belajar yang memuaskan bagi siswa.

4. PENUTUP

Hasil penelitian yang dilakukan menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media pembelajaran diorama dan ketika tidak menggunakan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 dalam materi perubahan cuaca di SDN Ranuklindungan II. Hal ini dapat dilihat dari hasil hipotesis yang diuji menggunakan uji statistik t (*uji t*) pada

kedua kelompok, dengan hasil $t_{hitung}=17,077$ sedangkan nilai t_{tabel} dengan derajat kebebasan (df) 29 pada tingkat signifikansi 0,05 adalah 1,6991. Dalam konteks ini, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($17,077 > 1,6991$) yang berarti hipotesis alternatif (H_a) dalam penelitian ini dapat diterima. Artinya, hasil belajar siswa kelas 3 yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran diorama memiliki performa yang lebih baik daripada siswa yang diajar tanpa menggunakan media. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar *posttest* (86,23) yang lebih tinggi daripada hasil *pretest* (53,30).

Dengan demikian bahwa hipotesis dalam penelitian ini menerima H_a dan menolak H_o . Sehingga hasil pengujian hipotesis dengan SPSS 25 for windows telah membuktikan terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran 3 dimensi diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 materi perubahan cuaca di SDN Ranuklindungan II Kabupaten Pasuruan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Aris, I. E., & Afina, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa*

Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang. Jurnal Pelita Calistung, 3(1), 1–14.

Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Chairunnissa, C. (2017). *Metode Penelitian Ilmiah Aplikasi dalam Pendidikan dan Sosial*. Jakarta: Mitra Wacana Media.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hasan, M.dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Muhson, A. (2006). *Teknik analisis kuantitatif*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta, 183-196.

Nuryadi,dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.

Neyman, J., & Pearson, E. S. (2017). *On the Problem of the Most Efficient Tests of Statistical*. London: Philosophical Transactions of the Royal Society of London.

Pemerintah RI. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi*

- Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 1(1), 289–302.*
- Sammy, G. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 1 Siswa Kelas V di SDN 1 Ampenan*. Mataram: Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Sanaky, H.A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sriwijayanti, R. P., & Qomariah, R. S. (2021). *Pengembangan Media Auto Play Pada Materi Struktur bagian Tumbuhan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar Kabupaten Probolinggo*. EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1), 1-12.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.