

## MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD DENGAN MEDIA DIORAMA EKOSISTEM

Imas Zakiyatul Maghfiroh<sup>1</sup>, Mar'atus Sholihah<sup>2</sup>, Marinda Sari Sofiyana<sup>3</sup>  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar<sup>1</sup>, Program Studi Pendidikan Biologi<sup>2,3</sup>  
 Universitas Islam Balitar<sup>1,2,3</sup>  
 Email: maratussolihah11292@gmail.com

### Corresponding author:

Mar'atus Sholihah  
 Universitas Islam Balitar  
 maratussolihah11292@gmail.com

**Abstrak:** Penggunaan media pembelajaran untuk membelajarkan materi ekosistem pada siswa kelas V Sekolah Dasar (SD) di wilayah kabupaten Blitar masih sangat terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengembangkan media diorama ekosistem untuk kelas V SD, 2) untuk mengetahui efektivitas media diorama ekosistem yang digunakan dalam pembelajaran kelas V SD, 3) untuk mengetahui pengaruh penerapan media diorama dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V di SDI Hasanul Amin Talun Blitar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang dibatasi hingga tahap ke tujuh (revisi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDI Hasanul Amin Talun Blitar. Teknik pengumpulan data dengan angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase penilaian ahli media, materi, dan bahasa berturut-turut adalah sebesar 80.89%, 66%, 73.33%. Rata-rata skor dari ketiga validator diperoleh nilai sebesar 73.41% dengan kategori media layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji respon guru dan siswa terhadap penggunaan media diorama ekosistem diperoleh persentase skor secara berturut-turut sebesar 91.1% dan 90.6% dengan kategori "sangat baik". Media diorama ekosistem juga terbukti signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang belajar dengan media diorama ekosistem juga terbukti lebih tinggi daripada kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media diorama ekosistem yang dikembangkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

**Kata kunci:** Media Diorama, Ekosistem, Hasil Belajar

**Abstract:** *Enhancing Students Learning Outcomes in Class V Elementary School with Ecosystem Diorama.* Media Fifth-grade elementary school (SD) pupils in the Blitar district have limited access to instructional materials on the topic of ecosystems. This study seeks to: 1) develop ecosystem diorama media for class V SD; 2) determine the effectiveness of ecosystem diorama media used in class V SD learning; and 3) enhance student learning outcomes at SDI Hasanul Amin Talun Blitar. The type of research employed is research and development, limited to the seventh stage (revision) of the Borg and Gall development paradigm. The participants in this research were fifth graders from SDI Hasanul Amin Talun Blitar. Data collection techniques with questionnaires and exams According to the results, the percentages of media, material, and language expert judgment were 80.89%, 66%, and 73.33%, respectively. The average score of the three validators in the category of learning-appropriate media was 73.41%. The teacher and student response evaluations on the use of ecosystem diorama media yielded scores of 91.1% and 90.6% in the "very good" category, respectively. Ecosystem diorama media have also been shown to improve student learning outcomes significantly. It was also demonstrated that the learning outcomes of students who utilized ecosystem diorama media were better than those of the control group. Thus, it can be concluded that the developed ecosystem diorama media is valid and effective for use in education and can enhance the learning outcomes of fifth-grade students.

**Keywords:** Diorama Media, Ecosystem, Learning Outcome

## PENDAHULUAN

Berdasarkan observasi dari tiga sekolah dasar yang berada di kecamatan Kanigoro dan kecamatan Talun, diketahui bahwa ketiga sekolah tersebut masih sangat terbatas dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan masih sebatas gambar visual seperti gambar dan poster. Kegiatan ini tidak memberikan pengalaman pembelajaran yang baru pada siswa karena hanya menekankan pada indera penglihatan dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di sekolah dasar tersebut juga menyebutkan bahwa, dampak adanya kekurangan dari media pembelajaran menyebabkan siswa bosan, kurang kreatif, dan hanya dapat fokus belajar kurang lebih 2 jam pelajaran saja. Kekurangan media tersebut

jika dibiarkan akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan angket yang diberikan kepada 50 siswa dari tiga sekolah, terdapat 74% siswa yang kurang memahami dalam materi ekosistem. Materi ekosistem cakupan materinya tergolong luas. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media yang menarik agar siswa antusias dalam belajar. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang baru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media diorama.

Media diorama ini adalah salah satu aspek yang memiliki daya tarik tersendiri pada siswa. Daya tarik tersebut meliputi bentuk fisik yang unik, miniatur dalam kotak sangat bervariasi, pemandangan yang disajikan sesuai dengan materi ekosistem, dan media diorama ini akan menampilkan kondisi lingkungan yang sebenarnya. Walaupun bersifat tiruan, namun materi ajar yang bersifat abstrak akan menjadi kongkret dan realistik melalui media diorama (Sudjana & Rivai, 2013).

Belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan siswa, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada setiap individu yang belajar (Majid 2010). Proses pembelajaran antara guru dan siswa terkadang mengalami beberapa permasalahan. Guru dituntut untuk selalu tuntas dalam menyampaikan materi pelajaran terhadap siswa. Konsekuensinya guru memerlukan kompetensi yang tinggi untuk melaksanakan proses pembelajaran, agar siswa mencapai ketuntasan dalam belajar. Salah satunya guru harus dapat menyediakan media dalam pembelajarannya supaya dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan.

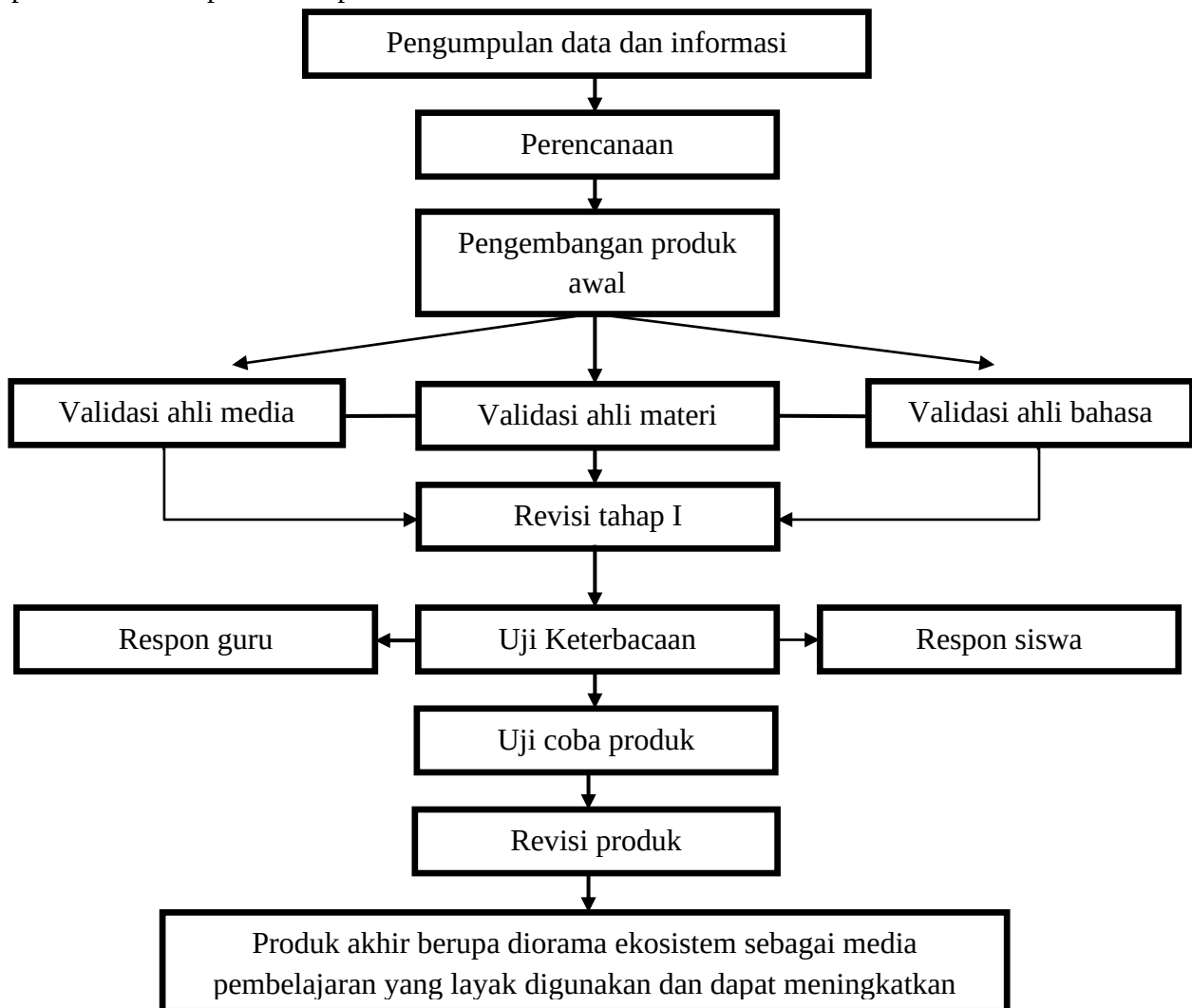
Penelitian pengembangan diorama telah dilakukan sebelumnya oleh beberapa peneliti. Diantaranya oleh Murtiana (2015) pada matapelajaran IPA, Sari (2016) pada matapelajaran PKn, dan Asiah (2016) pada matapelajaran IPS. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media diorama yang dikembangkan mendapatkan penilaian dengan kategori baik. Artinya media diorama berpotensi dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Meskipun media diorama telah dikembangkan oleh beberapa peneliti sebelumnya, namun matapelajaran dan topik materinya berbeda. Selain itu model dan bahan yang digunakan oleh masing-masing peneliti juga berbeda. Hasil pengembangan media diorama yang sudah ada dari peneliti sebelumnya masih memiliki kekurangan, diantaranya media terbuat dari triplek dan kertas koran sehingga mudah rusak dan kotor (Asiah, 2016), media diorama terbatas pada topik tertentu (Sari, 2016), dan media diorama berukuran kecil sehingga kurang jelas saat digunakan dalam pembelajaran klasikal (Murtiana, 2015). Adanya kekurangan tersebut, maka perlu dikembangkan media diorama yang terbuat dari bahan yang lebih awet, dengan ukuran lebih besar supaya dapat digunakan dalam kelas klasikal, dan di desain dengan memberikan kotak atau kemasan yang dapat melindungi media dari debu serta memudahkan penyimpanan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media diorama ekosistem dengan bentuk yang berbeda dari peneliti sebelumnya. Pada penelitian ini, media diorama ekosistem dibuat dengan memasukkan semua materi ekosistem yang ada di buku tema 5 kelas V SD. Penelitian pengembangan ini nantinya akan menghasilkan produk berupa media diorama pada materi ekosistem dan dilanjutkan dengan melaksanakan eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama materi ekosistem terhadap hasil belajar siswa.

## METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ialah pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan deskriptif adalah pendekatan metode yang digunakan untuk mendeskripsikan atau

memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sesuai adanya (Sugiyono, 2015). Jenis penelitian pengembangan media menggunakan penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangannya mengacu pada model Borg dan Gall. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kualitatif, data ini berupa saran dan masukan yang diperoleh dari dosen pembimbing, validator, guru, dan siswa yang akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk sehingga layak digunakan. Sedangkan data kuantitatif berupa skor penilaian produk yang diperoleh dari validator, skor penilaian guru, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Data ini yang akan menentukan kualitas dan pengaruh media diorama ekosistem.

Berdasarkan tahapan model penelitian Borg dan Gall kerangka kerja yang dilakukan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka kerja pengembangan media pembelajaran diorama

Validasi media dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang masing-masing terdiri dari dua orang. Validator pada penelitian ini adalah orang yang memiliki keahlian dibidangnya dan memiliki pengalaman minimal 5 tahun sesuai bidang. Media yang sudah divalidasi selanjutnya dilakukan uji coba lapangan awal pada enam orang siswa dengan kemampuan akademik berbeda yang dipilih secara acak. Uji coba lapangan awal ini bertujuan untuk mengetahui keterbacaan media saat digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya media direvisi berdasarkan saran dan masukan dari responden yang mengikuti uji coba lapangan awal. Setelah direvisi, media

dilakukan uji coba lapangan utama dengan melibatkan siswa kelas V di SDI Hasanul Amin Kecamatan Talun Kabupaten Blitar.

Uji coba lapangan utama media diorama menggunakan desain pretest- posttest control group design. Desain penelitian dapat dilihat dalam Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian *Pretest- Posttest Control Group Design*

| Kelas      | Pretes         | Perlakuan      | Postes         |
|------------|----------------|----------------|----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | X <sub>1</sub> | O <sub>2</sub> |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | X <sub>2</sub> | O <sub>4</sub> |

Keterangan :

X<sub>1</sub> : Pembelajaran menggunakan media diorama

X<sub>2</sub> : Pembelajaran menggunakan buku paket

O<sub>1</sub> : pretes kelompok eksperimen

O<sub>3</sub> : pretes kelompok kontrol

O<sub>2</sub> : postes kelompok eksperimen

O<sub>4</sub> : Postes kelompok kontrol

Saat uji coba lapangan utama dilakukan, peneliti mengukur respon siswa dan guru terhadap media diorama ekosistem. Selain itu, peneliti juga mengukur hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan eksperimen. Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 item. Instrumen telah di uji validitas dan reliabilitasnya dengan hasil p-value dari koefisien korelasi lebih dari 0,05 dan lebih dari 0,70 Cronbach alpha yang artinya semua item soal valid dan reliabel untuk digunakan.

Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Kami menganalisis persentase skor dari hasil validasi, uji keterbacaan, dan uji respon serta menganalisis rata-rata (M) skor hasil belajar untuk statistic deskriptif. Selanjutnya untuk statistic inferensial, kami melakukan uji ANCOVA untuk mengidentifikasi efektivitas pembelajaran di kelas eksperimen yang menggunakan media diorama ekosistem dalam pembelajarannya. Uji ANCOVA diawali dengan uji normalitas dan homogenitas data menggunakan One-sample Kolmogorov-Smirnov dan Levene's Equality of Error Variances. Hasil dari kedua pengujian tersebut menunjukkan bahwa semua data kami homogen dan berdistribusi normal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil

#### 1. Pengembangan Media Diorama Ekosistem

Berdasarkan observasi di beberapa sekolah SD/MI di Kabupaten Blitar melalui wawancara dan pemberian angket kepada siswa dan guru didapatkan informasi bahwa guru mempelajari Tema 5 materi ekosistem dengan menggunakan LKS dan contoh gambar terkait materi ekosistem. Media yang ada pada sekolah tersebut kurang bervariasi dan kurang mendukung proses pembelajaran. Dampak keterbatasan dari media pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut antara lain siswa bosan, ramai, serta siswa hanya dapat fokus belajar kurang lebih 2 jam pelajaran saja. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar kurang maksimal. Kekurangan media tersebut jika dibiarkan akan mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media yang menarik agar siswa antusias dalam belajar. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang baru dalam pembelajaran.

Guru tematik membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa untuk belajar materi ekosistem. Berdasarkan permasalahan yang ada, siswa memerlukan media yang dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran dan siswa tidak bosan. Peneliti mengembangkan media

pembelajaran diorama ekosistem pada pembelajaran Tema 5 kelas V untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama ekosistem, pada materi-materi yang kurang mencapai ketuntasan sehingga dapat membantu siswa untuk mengembangkan cara berpikirnya dengan memperoleh pengalaman proses pembelajaran yang baru agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari materi ekosistem. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media Diorama Ekosistem untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama ekosistem.

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media diorama ekosistem. Media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini khusus digunakan untuk pembelajaran materi ekosistem. Bentuknya berupa empat ruang kubus tiga dimensi dengan ukuran masing-masing kubus 40 cm x 30 cm dan dilengkapi dengan miniatur yang dikonsepsi menyerupai kondisi ekosistem seperti di alam. Tiap kubus dalam media diorama memuat subtopik yang berbeda yaitu, 1) komponen ekosistem, 2) satuan ekosistem, 3) hubungan antar makhluk hidup, dan 4) bentuk interaksi di dalam ekosistem. Pada penelitian ini, media diorama dibuat dari bahan kaca akrilik dan aluminium. Kedua bahan utama tersebut dipilih dengan tujuan agar media memiliki tampilan yang estetik dan menarik, diorama dapat terlihat jelas oleh siswa meskipun dalam kelas klasikal, dan tidak mudah rusak. Media juga dilengkapi dengan buku panduan penggunaan dan roda kecil dibagian bawahnya untuk memudahkan pengguna dalam membawa atau memindahkan media serta meminimalisir media pecah saat dibawa atau digunakan. Produk media diorama ekosistem yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan media diorama ekosistem

Produk media diorama yang telah dibuat selanjutnya dilakukan validasi. Pada tahap validasi desain produk dilakukan oleh para ahli diantaranya ahli materi, ahli media, ahli bahasa, respon guru serta uji keterbacaan siswa dan uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari hasil angket validasi kemudian diperbaiki berdasarkan masukan dan kemudian diuji cobakan. Hal ini dapat diketahui dengan melihat nilai yang di peroleh dari ahli. Berdasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dapat diketahui bahwa perolehan skor untuk setiap aspeknya berturut-turut adalah sebesar 80.89%, 66%, 73.33% dalam kriteria penskoran termasuk kategori sangat layak, layak, dan layak. Hasil penilaian validasi dari tiga ahli terangkum dalam Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Tiga Ahli

| Validator | Ahli 1 | Ahli 2 | Total | Skor maksimum | Persentase | Kriteria |
|-----------|--------|--------|-------|---------------|------------|----------|
|-----------|--------|--------|-------|---------------|------------|----------|



|             |    |     |     |     |       |              |
|-------------|----|-----|-----|-----|-------|--------------|
| Ahli Media  | 76 | 110 | 186 | 230 | 80.89 | Sangat layak |
| Ahli Materi | 54 | 45  | 99  | 150 | 66.00 | Layak        |
| Ahli Bahasa | 21 | 23  | 44  | 60  | 73.33 | Layak        |

## 2. Evektivitas Media Diorama Ekosistem

Evektivitas media diorama ekosistem dapat diketahui dengan melakukan uji coba lapang dan memberikan angket keterbacaan kepada siswa serta angket respon penggunaan media kepada siswa dan guru. Uji evektivitas ini dilakukan, setelah media selesai divalidasi dan hasilnya dinyatakan layak untuk digunakan oleh validator. Media yang sudah divalidasi oleh para ahli diuji coba sebanyak dua kali. Pertama uji coba lapang awal dengan melibatkan enam orang siswa berkemampuan akademik berbeda. kedua, uji coba lapangan utama dengan melibatkan siswa kelas V di SDI Hasanul Amin Talun Kabupaten Blitar.

Saat uji lapang awal, subyek penelitian diberikan angket keterbacaan setelah selesai menggunakan media diorama. Berdasarkan angket keterbacaan siswa didapatkan perolehan skor sebesar 90.7% dengan kategori sangat layak. Artinya media diorama ekosistem sangat layak digunakan dalam pembelajaran, karena panduannya jelas dan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Hasil uji keterbacaan terangkum dalam Tabel 3.

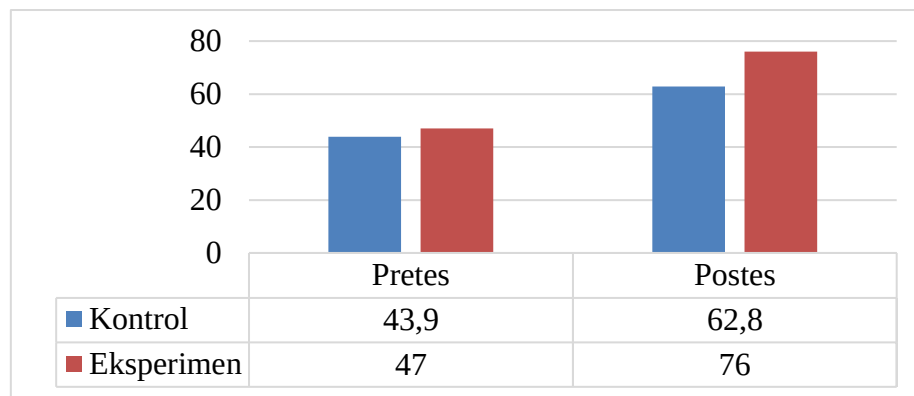
Tabel 3. Hasil Uji Keterbacaan Media Diorama

| Pernyataan<br>Ke | Siswa 1 | Siswa 2 | Siswa 3 | Siswa 4 | Siswa 5 | Siswa 6 | Total skor   |
|------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------------|
| 1                | 4       | 5       | 5       | 4       | 5       | 5       | 28           |
| 2                | 3       | 4       | 4       | 5       | 4       | 4       | 24           |
| 3                | 5       | 5       | 5       | 5       | 5       | 5       | 30           |
| 4                | 4       | 5       | 5       | 5       | 4       | 4       | 27           |
| 5                | 4       | 5       | 5       | 5       | 5       | 5       | 29           |
| 6                | 4       | 3       | 3       | 4       | 5       | 5       | 24           |
| 7                | 4       | 4       | 4       | 4       | 5       | 5       | 26           |
| 8                | 4       | 4       | 4       | 5       | 5       | 5       | 27           |
| 9                | 5       | 5       | 5       | 5       | 5       | 5       | 30           |
| Jumlah           |         |         |         |         |         |         | 245          |
| Skor maksimal    |         |         |         |         |         |         | 270          |
| Persentase       |         |         |         |         |         |         | 90.7%        |
| Kategori         |         |         |         |         |         |         | Sangat layak |

Pada saat uji lapang utama, siswa dan guru diberikan angket respon setelah menggunakan media diorama dalam pembelajaran. Angket respon ini digunakan untuk mengukur efektivitas media diorama dalam pembelajaran. Hasil uji respon guru dan siswa secara berturut-turut didapatkan perolehan skor sebesar 94.6% dan 90.6% dengan kategori sangat baik. Artinya respon guru dan siswa terhadap penggunaan media diorama ekosistem sebagai media pembelajaran di kelas V SD sangat baik.

## 3. Pengaruh Media Diorama Ekosistem terhadap Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak jauh berbeda. Kelas eksperimen memiliki rata-rata skor hasil belajar 47, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata skor hasil belajar 43.9. Berbeda dengan hasil akhir penelitian, kelas eksperimen memiliki rata-rata skor hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas kontrol, secara berturut-turut yaitu 76 dan 62.8. Skor hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rata-rata skor hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol

Pada penelitian ini, data hasil belajar selanjutnya dianalisis dengan uji ancova untuk mengetahui perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Tabel 4. Hasil Uji Ancova pada Variabel Hasil Belajar

| Source                | Type III Sum of Squares | df | Mean Square | F       | Sig. |
|-----------------------|-------------------------|----|-------------|---------|------|
| Corrected Model       | 547.411 <sup>a</sup>    | 3  | 182.470     | 33.112  | .000 |
| Intercept             | 58577.296               | 1  | 58577.296   | 152.008 | .000 |
| Pretest_Hasil_Belajar | 4344.686                | 1  | 543.086     | 4.433   | .015 |
| Kelas                 | 467.817                 | 1  | 483.946     | 87.938  | .000 |
| Error                 | 468.410                 | 40 | 5.511       |         |      |
| Total                 | 80876.000               | 42 |             |         |      |
| Corrected Total       | 1015.820                | 41 |             |         |      |

Hasil analisis yang disajikan pada Tabel 4 menunjukkan perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol ( $F=87.938$ ;  $p=0.000$ ).

Tabel 5. Hasil Uji LSD Hasil Belajar Siswa

| Kelas      | Pretest | Posttest | Selisih | EM Score | Notation* | Peningkatan (%) |
|------------|---------|----------|---------|----------|-----------|-----------------|
| Eksperimen | 47      | 76       | 29.0    | 76.00    | a         | 61.70           |
| Kontrol    | 43.9    | 62.8     | 18.9    | 62.80    | b         | 43.05           |

Selanjutnya, kami melakukan uji LSD untuk mengidentifikasi kelas dengan potensi paling besar hasil belajarnya dari penerapan media diorama ekosistem. Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 5, hasil LSD menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas eksperimen berbeda secara signifikan dengan kelas kontrol. Dengan demikian, penerapan media diorama ekosistem dalam pembelajaran memiliki potensi lebih besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## b. Pembahasan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media diorama ekosistem untuk kelas V SD, mengetahui efektivitas media diorama, serta mengetahui efek penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data kami menunjukkan bahwa media diorama ekosistem yang dikembangkan valid digunakan dalam pembelajaran kelas V SD sesuai hasil validasi dari para ahli. Media diorama juga efektif digunakan dalam pembelajaran kelas V SD yang dapat dibuktikan dari hasil respon siswa dan guru menunjukkan sangat baik terhadap penerapan media diorama. Selain itu, hasil analisis kami juga menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media diorama dalam pembelajaran ekosistem dengan siswa di kelas kontrol berbeda secara signifikan. Siswa di kelas eksperimen memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa di kelas kontrol.

Temuan kami sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hidayati, Halimah,

Mulyadiprana, 2017; Afifah, Widiyono, Attalina, 2022, Aris & Afina, 2022; Yanti & Huda, 2023). Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen disebabkan oleh penggunaan media diorama dalam pembelajaran ekosistem. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran (Asiah, 2016). Adanya media pembelajaran juga dapat meningkatkan efektivitas pencapaian kompetensi (Hernawan, 2007). Media juga dapat menarik minat dan antusias siswa untuk belajar (Huda, 2016). Siswa yang memiliki minat dan antusias yang tinggi dalam belajar akan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Hidayati, Halimah, Mulyadiprana, 2017). Media diorama juga memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih jelas dan dapat menumbuhkan suasana pembelajaran aktif dan menarik bagi siswa (Yanti & Huda, 2023). Dengan demikian, hasil belajar siswa juga akan meningkat melalui penerapan media diorama dalam pembelajaran.

Media diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suatu kondisi atau pemandangan sebenarnya yang ditampilkan dalam bentuk mini atau lebih kecil dari aslinya (Aris & Afina, 2022). Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran di kelas SD. Kemampuan berpikir siswa SD menurut teori Piaget berada pada tahap operasional konkret (Iryanti, 2014). Artinya siswa SD akan lebih mudah memahami apa yang dilihat atau yang dipelajari melalui benda-benda yang konkret. Media diorama dapat memvisualisasikan materi yang abstrak, sehingga siswa akan lebih mudah memahami objek materi yang ditampilkan lebih konkret melalui diorama. Diorama ekosistem juga dapat memfasilitasi siswa belajar materi ekosistem di dalam kelas. Siswa tidak perlu keluar kelas untuk mengamati ekosistem karena dengan media diorama dapat menggambarkan kondisi ekosistem seperti aslinya. Media ini akan membantu guru dalam mengkondisikan siswa saat belajar dan mengefisienkan waktu selama pembelajaran. Apabila siswa SD harus keluar kelas untuk mengamati ekosistem di sekitar, maka guru perlu tenaga ekstra untuk mengawasi aktivitas siswa. Siswa SD cenderung suka bermain dan beraktivitas motorik saat berada di luar kelas. Selain itu guru juga memerlukan waktu yang lebih lama jika pembelajaran ekosistem dilakukan di luar kelas.

Media diorama ekosistem yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa kelebihan media diorama ekosistem yang dikembangkan antara lain yaitu: 1) media terbuat dari bahan yang awet seperti hewan dan tumbuhan sintesis berbahan karet dan plastik, stereoform yang dilapisi dengan adonan koran untuk dasar media, kertas glossy untuk beground, dan kaca akrilik dengan tepian alumunium untuk wadah diorama; 2) media diorama memiliki warna yang kontras dan sesuai dengan konsep tema ekosistem; 3) media tidak mudah kotor karena dikelilingi oleh kaca akriliki yang mudah dibersihkan; 4) media mudah dibawa dan dipindahkan karena dilengkapi dengan roda kecil di bagian bawahnya; 5) media merepresentasikan tema ekosistem dengan lengkap karena memuat empat subtopik meliputi komponen ekosistem, satuan ekosistem, hubungan antar makhluk hidup, dan bentuk interaksi di dalam ekosistem; 6) media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok maupun klasikal; dan 7) media dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan untuk guru.

Terlepas dari temuan menarik penelitian ini, beberapa keterbatasan penelitian ini perlu diinformasikan. *Pertama*, media diorama ekosistem dalam penelitian ini didesain untuk pembelajaran klasikal dan kelompok. Guru perlu menyusun strategi pembelajaran yang tepat supaya dapat diaplikasikan untuk pembelajaran klasikal maupun kelompok. Guru juga perlu menyiapkan lembar kerja pendamping untuk siswa, supaya kegiatan siswa dalam menggunakan media diorama ekosistem terarah. *Kedua*, media diorama ekosistem yang dikembangkan secara keseluruhan memiliki dimensi ukuran cukup besar yaitu 90 cm x 90 cm. Oleh karena itu guru perlu menyediakan



ruangan yang cukup untuk menyimpan. *Ketiga*, meskipun media ini dilengkapi dengan roda kecil di bagian bawah untuk memudahkan dalam pemindahan, namun saat media digunakan di kelas yang tidak ada akses untuk penggunaan roda, maka guru perlu bantuan orang lain untuk memindahkan media.

## SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama ekosistem yang dikembangkan valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran kelas V SD untuk materi ekosistem. Penelitian ini juga membuktikan bahwa penggunaan media diorama ekosistem dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan temuan tersebut, sangat disarankan bagi pendidik untuk mengembangkan media serupa untuk membelajarkan topik lainnya, khususnya topik-topik yang memerlukan bentuk konkret dan sulit dijangkau oleh siswa secara langsung. Penelitian lebih lanjut tentang pengaruh media diorama pada tingkatan kelas dan topik yang berbeda masih diperlukan supaya mendapatkan temuan yang lebih luas. Kami juga menyarankan untuk penelitian berikutnya bahwa pembelajaran dengan media diorama ekosistem memerlukan lembar kerja pendamping supaya kegiatan siswa dapat terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D.N., Widiyono, A., Attalina, S.N.C. (2022). Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAdi Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4 (3): 528-533
- 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*, Vol 3(1): 1-14
- Asiah. 2016. *Pengembangan pembelajaran media diorama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) tema lingkungan alam dan lingkungan buatan siswa kelas III sekolah dasar negeri (SDN) Kepanjen I Jombang*. Tesis diterbitkan. Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. (<http://etheses.uin-malang.ac.id/6102/1/14761032.pdf>)
- Hermawan, A.H., Zaman, B., Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran Edisi Kesatu*. Bandung: UPI Press
- Hidayati, A. N., Halimah, M., Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedadidaktika*, Vol 4 (1): 338-348.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian*, Vol 10 (1): 125-146.
- Iryanti, I. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Scientific pada Subtema Gaya dan Gerak. *Pedadidaktika*, Vol 2(1): 141-150.
- Majid A. (2010). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Murtiana. (2015). *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*. Skripsi diterbitkan. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. ([http://eprints.uny.ac.id/24237/1/Anisykurlillah%20Ika%20Murtiana\\_NIM%2011108241109.pdf](http://eprints.uny.ac.id/24237/1/Anisykurlillah%20Ika%20Murtiana_NIM%2011108241109.pdf))

- Sari. (2016). *Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V SDN Tambakaji 04 Semarang*. Skripsi diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (<http://lib.unnes.ac.id/24267/1/1401412197.pdf>)
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algasindo
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R &D)*. Bandung: Alfabeta
- Yanti, Y. E. & Huda, M. (2023) Pengembangan Media DASI (Diorama Siklus Air) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V SD. *Primary Education Journal*, Vol 3 (1): 66-74.