



PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS III SD NEGERI 196 PALEMBANG

Clara Isabel Citra^{1*}, Muhsana El Cintami Lanos², Ida Suryani³

^{1*,2,3} Universitas PGRI Palembang

*Email: isabelcitraclara@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5069>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas III SD Negeri 196 Palembang. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 50 orang siswa dan sampel pada penelitian ini 50 siswa yang terdiri dari 25 siswa kelas III A sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Quasi Eksperimental Design dengan menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan SPSS versi 25. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $3,246 > t_{tabel}$ sebesar $2,069$ dengan taraf signifikansi $0,002 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 196 Palembang.

Kata Kunci: Media Diorama, Hasil Belajar, IPAS.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter manusia dan dianggap sebagai aspek strategis dalam menentukan arah serta masa depan bangsa dan negara. Sebagai faktor utama dalam proses pembaruan, pendidikan mampu menciptakan manusia yang berkualitas yang siap bersaing dalam menghadapi tantangan zaman (Yahya, 2020). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional telah memberikan landasan hukum bagi penyelenggaraan pendidikan di Indonesia. Perkembangan sistem pendidikan Indonesia terus mengalami pembaruan yang penting untuk menjawab tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi, serta mempersiapkan peserta didik yang kompeten dan berdaya saing. Dalam implementasinya, pendidikan Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka yang merupakan penyempurnaan dari kurikulum 2013 (Kristy Angeline Harianja, 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam membangun dasar pengetahuan serta keterampilan berpikir ilmiah pada peserta didik. IPAS tidak hanya mencakup pengenalan konsep ilmiah, tetapi juga mengasah kemampuan siswa dalam mengamati, bertanya, dan menganalisis fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka (Nur & Mahmudah, 2025). Pada jenjang sekolah dasar, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dibutuhkan strategi dan media yang tepat agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Melalui hasil observasi yang dilakukan oleh penulis di SDN 196 Palembang, sebagian besar guru belum mengaplikasikan media pembelajaran yang bervariasi, khususnya media nyata, sehingga penggunaan media masih belum optimal dan efektif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif saat menyampaikan materi. Akibatnya siswa menjadi kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran dan terjadi penurunan minat belajar. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar IPAS kelas III yang belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).



Untuk mengatasi permasalahan tersebut serta menunjang pembelajaran era saat ini, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti diorama. Media diorama dapat membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif (Alfinatus et al., 2024). Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Hasibuan, 2019). Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.

Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang menggambarkan objek atau peristiwa secara nyata dalam ukuran kecil sehingga siswa dapat melihat dan memahami materi secara langsung (Wulandari, 2021). Diorama menjadi sangat relevan digunakan untuk materi siklus makhluk hidup di mana siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami urutan setiap tahap perkembangannya. Menurut Rahmawati dan Sati (2021), ciri-ciri media diorama antara lain berbentuk tiga dimensi, dibuat dalam ukuran atau skala kecil, menyerupai keadaan atau peristiwa yang nyata, serta dapat dilihat secara langsung oleh siswa.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas dan didukung penelitian terdahulu, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas III SD Negeri 196 Palembang". Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "Apakah ada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi mengenal siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 196 Palembang?". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi mengenal siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 196 Palembang.

Menurut Hasan et al. (2021) media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan oleh pendidik untuk mengoptimalkan fungsi berbagai indera seperti penglihatan, pendengaran, dan perabaan guna meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2020), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat penting, antara lain: membantu menyampaikan pesan dan informasi secara lebih cepat serta meningkatkan pengalaman dan hasil belajar siswa; memfasilitasi siswa untuk lebih fokus dan terarah dalam berkonsentrasi; mampu mengatasi berbagai keterbatasan seperti ruang, waktu, dan indera; serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang serupa dengan situasi nyata (Ananda, 2019). Diorama merupakan representasi tiga dimensi dari suatu pemandangan atau peristiwa yang dibuat dalam skala lebih kecil dengan tujuan menggambarkan atau menjelaskan situasi tertentu (Rahmawati, 2022). Menurut Agustina (2021), media diorama adalah sarana yang mampu memberikan pengetahuan atau pemahaman melalui tampilan langsung dari berbagai arah dan menyerupai kondisi sebenarnya. Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media pembelajaran berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk menyajikan peristiwa, tempat, atau situasi nyata dalam ukuran kecil sehingga siswa lebih mudah memahami materi.

Menurut Pratama dan Lestari (2023), fungsi media diorama adalah membantu guru menjelaskan materi pembelajaran agar lebih jelas, mempermudah siswa memahami materi pembelajaran, meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang nyata dan konkret. Keunggulan media diorama menurut Melinda (2024) antara lain mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata, menumbuhkan semangat serta ketertarikan belajar siswa, mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan kerja sama antarsiswa. Namun media diorama juga memiliki kelemahan yaitu memerlukan waktu, biaya, dan keterampilan tertentu dari guru maupun siswa sehingga membutuhkan perencanaan yang matang.

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan suatu tingkah laku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan tersebut dapat berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap



yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Kadir, 2024). Menurut Sobri (2020), hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu faktor internal (kondisi fisik dan psikologis), faktor eksternal (lingkungan sosial dan fisik), dan faktor pendekatan belajar.

Dalam indikator hasil belajar, menurut Kadir (2024), ada tiga aspek utama yang perlu diperhatikan, yaitu: (1) Aspek Kognitif yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan proses belajar siswa; (2) Aspek Psikomotor yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam melakukan tugas dan aktivitas; dan (3) Aspek Afektif yang mencerminkan cara siswa merespons terhadap materi yang diajarkan.

IPAS merupakan mata pelajaran yang dapat dikatakan sebagai inovasi baru dalam dunia pendidikan. IPAS merupakan bentuk aktualisasi dari mata pelajaran tematik yang ada di kurikulum 2013, di mana IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS (Dinis Puspita Dewi, 2023). Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Siti Muvidah Nur Affifah (2023), tujuan pembelajaran IPAS antara lain: menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu agar peserta didik terdorong untuk mempelajari berbagai fenomena di sekitar manusia; berpartisipasi aktif dalam menjaga, memelihara, dan melestarikan lingkungan alam; serta mengasah keterampilan inkuiri untuk mengenali, merumuskan, dan memecahkan masalah melalui tindakan nyata.

Menurut Ernawati (2021), siklus hidup merupakan proses yang terjadi pada makhluk hidup yang dimulai sejak lahir hingga dewasa dan kemudian berkembang biak untuk menghasilkan keturunan. Berdasarkan proses perubahan bentuk tubuhnya, daur hidup hewan dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu: daur hidup tanpa metamorfosis dan daur hidup dengan metamorfosis. Metamorfosis adalah perubahan bentuk secara bertahap setelah lahir atau menetas sampai dewasa. Metamorfosis dibedakan menjadi dua, yaitu metamorfosis sempurna (contoh: kupu-kupu dan katak) dan metamorfosis tidak sempurna (contoh: kecoa dan belalang).

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain: (1) Purwanti, Istiningsih, dan Sobri (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V; (2) Ainurrahmah dan Erwin (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA di kelas V; (3) Fitria dan Suryanti (2023) menunjukkan bahwa model Problem Based Learning berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA; (4) Sari dan Wulandari (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS pada materi siklus hidup hewan; dan (5) Pratama dan Lestari (2022) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media diorama memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi. Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan, dapat disimpulkan bahwa media diorama memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, baik dalam meningkatkan minat belajar maupun hasil belajar siswa.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (treatment) terhadap variabel tertentu dalam kondisi yang dikontrol secara ketat (Sugiyono, 2020). Jenis eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimental Design dengan bentuk rancangan Nonequivalent Control Group Design.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 196 Palembang yang berlokasi di Jl. Kemas Rindo, Kelurahan Ogan Baru, Kecamatan Kertapati, Kota Palembang, Sumatera Selatan, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 50 orang siswa. Sampel penelitian terdiri dari 25 siswa kelas III A sebagai kelas kontrol dan 25 siswa kelas III B sebagai kelas eksperimen, yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah media diorama, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar IPAS. Media diorama adalah media pembelajaran berbentuk miniatur tiga dimensi yang



memberikan visualisasi situasi nyata dari materi yang dipelajari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sari dkk., 2024). Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu yang diukur menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes berupa soal pilihan ganda dan dokumentasi. Instrumen tes telah diuji validitasnya menggunakan rumus Pearson Product Moment, di mana dari 10 soal yang diuji cobakan kepada 16 siswa, seluruh soal dinyatakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,497). Uji reliabilitas menggunakan rumus Cronbach Alpha menunjukkan nilai r_{11} sebesar 0,792 $> r_{tabel}$ 0,497 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dengan kategori tinggi.

Teknik analisis data meliputi uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk dan uji homogenitas menggunakan uji Levene, serta uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test dengan bantuan SPSS versi 25. Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_a diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Siswa
1.	III A	10	10	25
2.	III B	10	10	25
	Jumlah:			50

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 196 Palembang Tahun 2025/2026)

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	III A	10	15	25	Kontrol
2.	III B	10	15	25	Eksperimen
	Jumlah:			50	

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 196 Palembang Tahun 2025/2026)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 196 Palembang yang menerapkan Kurikulum Merdeka. Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 6 hari, mulai dari tanggal 13 April 2026 sampai 18 April 2026. Kelas eksperimen (kelas III B) diberikan perlakuan menggunakan media diorama dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang, sedangkan kelas kontrol (kelas III A) belajar tanpa menggunakan media diorama dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang.

Tabel 3. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Kelas	Hari/Tanggal	Waktu	Keterangan
Eksperimen	Senin, 13 April 2026	08:30-09:30	Pelaksanaan tes awal (pretest)
	Selasa, 14 April 2026	08:30-09:30	Pelaksanaan perlakuan (treatment)
	Rabu, 15 April 2026	08:30-09:30	Pelaksanaan tes akhir (posttest)
Kontrol	Kamis, 16 April 2026	08:30-09:30	Pelaksanaan tes awal (pretest)
	Jumat, 17 April 2026	08:30-09:30	Pelaksanaan perlakuan (treatment)
	Sabtu, 18 April 2026	08:30-09:30	Pelaksanaan tes akhir (posttest)

Hasil Penelitian

Berdasarkan pelaksanaan yang telah dilakukan, penelitian ini diawali dengan melakukan validasi instrumen. Dari 10 soal yang diuji cobakan, seluruh soal dinyatakan valid dan reliabel. Data hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Pretest	Posttest	Keterangan
Jumlah Siswa	25	25	
Jumlah Nilai	1.410	2.000	Meningkat
Rata-rata	56,4	80,0	Meningkat



(Sumber: Peneliti, 2026)

Berdasarkan data pada Tabel 4 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 56,4 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80, sementara rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 80,0 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya media diorama.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

Statistik	Pretest	Posttest	Keterangan
Jumlah Siswa	25	25	
Jumlah Nilai	1.390	1.700	Meningkat
Rata-rata	55,6	68,0	Meningkat

(Sumber: Peneliti, 2026)

Berdasarkan data pada Tabel 5 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 55,6 dengan nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 80, sementara rata-rata posttest kelas kontrol sebesar 68,0 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90.

Analisis Data

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Jenis Tes	Kelas	Statistic	df	Sig.
Pretest	III A (Kontrol)	0,923	25	0,059
Pretest	III B (Eksperimen)	0,915	25	0,040
Posttest	III A (Kontrol)	0,942	25	0,169
Posttest	III B (Eksperimen)	0,912	25	0,033

(Sumber: Output SPSS, 2026)

Berdasarkan data pada Tabel 6 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi untuk hasil pretest kelas kontrol sebesar $0,059 > 0,05$ dan posttest kelas kontrol sebesar $0,169 > 0,05$, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok eksperimen dan kontrol memiliki varian yang sama atau berbeda menggunakan uji Levene.

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Levene

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1,452	3	96	0,233
Based on Median	1,135	3	96	0,339

(Sumber: Output SPSS, 2026)

Dari hasil uji homogenitas pada Tabel 7 dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar $0,339 > 0,05$, sehingga data tersebut dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan Independent Samples T-Test.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Independent Samples T-Test

Statistik	Kontrol	Eksperimen
N	25	25
Rata-rata Posttest	68,00	80,00
α	0,05	0,05
Sig. (2-tailed)	0,002	0,002
t hitung / t tabel	3,246	2,069

(Sumber: Output SPSS, 2026)

Dari Tabel 8 dapat diketahui hasil uji t pada kelas kontrol yang berjumlah 25 orang siswa dengan rata-rata posttest sebesar 68,00 dan kelas eksperimen yang berjumlah 25 orang siswa dengan



rata-rata posttest sebesar 80,00. Nilai t_{hitung} adalah sebesar $3,246 > t_{tabel}$ sebesar 2,069 dengan nilai signifikansi $0,002 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 196 Palembang.

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang menggunakan metode Quasi Experimental Design. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 196 Palembang dengan kelas III sebagai populasi. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil dari pengumpulan data, pada uji normalitas dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk diperoleh data pretest dan posttest berdistribusi normal baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Sementara pada uji homogenitas Levene diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,339 > 0,05$ yang menunjukkan bahwa data memiliki varian yang homogen.

Sebelum penelitian, dilakukan uji coba instrumen soal terlebih dahulu yang mana uji coba instrumen soal dilakukan pada kelas III A berjumlah 25 siswa. Banyak soal yang diuji cobakan sebanyak 10 soal pilihan ganda. Pada saat melakukan tes, siswa diberikan soal pretest sebelum diberi perlakuan dan soal posttest sesudah diberikan perlakuan. Kedua kelas diberikan materi yang sama yaitu tentang siklus makhluk hidup, dengan perbedaan kelas eksperimen menggunakan media diorama sedangkan kelas kontrol menggunakan metode ceramah tanpa media diorama.

Pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal posttest untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan belajar. Didapatkan nilai rata-rata pada kelas kontrol sebesar 68,00 dan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 80,00. Dari hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $3,246 > t_{tabel}$ 2,069 dengan signifikansi $0,002 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari media diorama terhadap hasil belajar IPAS.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwanti, Istiningsih dan Sobri (2025) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V di SDN 7 Ampenan" yang menunjukkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar IPAS. Hal yang sama juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nabila Amalia, Lukman Hakim, dan Novianti (2024) yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media diorama.

Dari hasil penelitian mengenai pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas III SD Negeri 196 Palembang materi siklus makhluk hidup, dapat dinyatakan bahwa media diorama memiliki kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media diorama membantu siswa memahami materi secara lebih konkret karena bentuknya tiga dimensi dan menyerupai keadaan nyata, serta meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 196 Palembang dan didukung oleh data yang sudah ada, dapat diketahui nilai rata-rata pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 55,6 dan 68,00, sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 56,4 dan 80,00. Dari hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples T-Test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $3,246 > t_{tabel}$ sebesar 2,069 dengan taraf signifikansi $0,002 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS pada materi siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 196 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

Agustina, S. (2021). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Bermuatan IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV SD Negeri Kreet Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(9), 188–200.



- Ainurrahmah, S., & Erwin. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(1), 337–348.
- Alfinatus, S., Huda, C., & Ahyari, D. F. (2024). Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Materi Siklus Makhluh Hidup Siswa Kelas III. *Seminar Nasional PPGSD UMM*.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2019). *Statistik Pendidikan*. Medan: CV. Widya.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinis Puspita Dewi, N.S. (2023). Pemain Bit IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS, 5–6.
- Ernawati, A. N. (2021). BPSC Modul Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV, 22–27.
- Fauzi, A., & Rahma, S. (2023). Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 101–109.
- Fitria, S. Z. U., & Suryanti. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1100–1111.
- Hamdani. (2025). *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Hasan, M., Milawati, Rahmat, A. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hasibuan, N. (2019). *Kepemimpinan Pendidikan dalam Perspektif Hadis Telaah Historis Filosofi*. Jakarta: Kencana.
- Hermawan, D. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 78–86.
- Jannah, R., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(3), 567–575.
- Kadir. (2024). *Psikologi Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kesumawati, N., & Adrianu, D. (2024). *Statistik Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Khasanah, K., & Budiharti. (2025). Keefektifan Media Diorama terhadap Pemahaman Konsep Ditinjau dari Keaktifan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Kristy Angeline Harianja, F. P. (2023). Merdeka Belajar dan Model Pendidikan Karakter Pengudi Luhur, 417–418.
- Magdalena, I., Shoodikoh, A., Pebrianti, A. R., & Jannah, A. W. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Marwa, M., dkk. (2022). Konsep Dasar Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 45–53.
- Melinda, W. (2024). Development of Diorama-Based Learning Media to Enhance Critical Thinking. *International Journal of Education and Learning Innovation*, 5(2), 45–53.
- Muchtar, F., Sahabuddin, E. S., & Sayidiman. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Muatan IPA Kelas V UPT SPF SD Inpres Unggulan Toddopuli Makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan*.
- Norfai, Indah, M. F., dkk. (2019). *Analisis Data Penelitian untuk Bidang Kesehatan*. Klaten: Lakeisha.
- Nur, A., & Mahmudah, S. (2025). Penerapan Pembelajaran IPAS dalam Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 10(1), 45–53.
- Pakpahan, R. (2020). Jenis-jenis Media Pembelajaran yang Sering Digunakan dalam Proses Pembelajaran di Sekolah, 17–19.
- Pratama, A., & Lestari, R. (2023). Penggunaan Media Diorama dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 12–18.
- Purwanti, R., Istiningsih, S., & Sobri, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap



- Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas V di SDN 7 Ampenan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2823–2831.
- Rahmawati, N. (2022). Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 45–53.
- Rahmawati, S. M., & Sati. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44.
- Sari, M., Khaliza, R., dkk. (2024). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA melalui Pemanfaatan Media Diorama. *Warta Dharmawangsa*.
- Sari, M., & Wulandari, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar IPAS Materi Siklus Hidup Hewan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1), 45–53.
- Siti Muvidah Nur Affifah, A. P. (2023). Inovasi Media Pembelajaran untuk Mata Pelajaran IPAS, 58–59.
- Sobri, M. (2020). Kontribusi Kemandirian dan Kedisiplinan terhadap Hasil Belajar, 74–80.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widyastuti, R. (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Penelitian Ilmiah*. Yogyakarta: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wulandari, N. (2021). Penggunaan Media Diorama sebagai Alat Bantu Pembelajaran.
- Yahya, M. (2020). *Ilmu Pendidikan*. Jember: IAIN Jember Press.