

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA 3 DIMENSI
PADA MATERI KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MI SABILUL
MUBTADIIN**

Zuni Eka Tiyas Rifayanti
STKIP Bina Insan Mandiri
email: zunieka@stkipbim.ac.id

Abstraksi

Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran diorama 3 dimensi pada materi keragaman suku bangsa Indonesia, (2) menganalisis dan mendeskripsikan hasil belajar siswa menggunakan media diorama 3 dimensi materi keragaman suku bangsa Indonesia pada siswa kelas IV MI Sabilul Mubtadiin Randegansari. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dalam penelitian melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik pengujian keabsahan data dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan, triangulasi, dan bahan referensi. Hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan media diorama 3 dimensi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata siswa yang awalnya 70,6 menjadi 91,15. Peningkatan hasil belajar dilakukan dengan melalui 3 tahap yakni a. tahap persiapan, yakni mempersiapkan bahan ajar, b. tahap pengembangan, yakni diberikannya video pembelajaran, dan c. tahap pembelajaran, yakni siswa menjawab sebuah pertanyaan yang ada pada video, kemudian diberikan soal pretest dan posttest

Kata kunci: Media Diorama 3 Dimensi, Hasil Belajar

Abstract

The objectives of this study are to: (1) describe the use of 3-dimensional diorama learning media on the diversity of Indonesian ethnic groups, (2) analyze and describe student learning outcomes using 3-dimensional diorama media, material on the diversity of Indonesian ethnic groups in grade IV MI Sabilul. Mubtadiin Randegansari. The research method used is descriptive qualitative research with the subject of grade IV students. Data collection techniques using interviews, tests, and documentation. Data analysis techniques are carried out in research through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The technique of testing the validity of the data was carried out by extending observations, increasing persistence, triangulation, and reference materials. The results of the study prove that the use of 3-dimensional diorama media can affect student learning outcomes with an average score of 70.6 to 91.15. The improvement of learning outcomes is carried out through 3 stages, namely a. the preparation stage, namely preparing teaching materials, b. the development stage, namely the provision of learning videos, and c. the learning stage, where students answer a question in the video, then are given the pretest and posttest questions.

Keywords: Dimensional Diorama Media, Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yakni cara yang dilakukan guna mendidik sikap dan perilaku manusia.

Suatu pendidikan berhak didapatkan untuk setiap warga Negara Indonesia, baik pendidikan formal ataupun non formal. Umumnya pembelajaran di SD memiliki

persamaan namun gaya dalam mengajar setiap guru beda. Perbedaan cara mengajar seorang guru disebabkan dari sumber daya manusia dan kualitas yang berbeda. Menurut Gagne (dalam Gasong, 2018:13) belajar yakni proses yang mengalami berubahnya kemampuan dan bukan pertumbuhan untuk dipertahankan dalam suatu periode tertentu. Selanjutnya Gagne dan Briggs menegaskan bahwa pembelajaran adalah kegiatan belajar yang luas. Kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar adalah tiga komponen penting dalam belajar.

Guru dalam pelaksanaan pendidikan sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Guru harus pandai mengajak siswa kepada tujuan yang akan dicapai. Hal yang harus ada pada seorang guru yakni: penguasaan materi, metode pengajaran disesuaikan situasi dan kondisi siswa, keterampilan guru, dan lain sebagainya termasuk saling interaksi antara siswa dan guru. Upaya dalam mengatasi pernyataan di atas, guru diharuskan bisa merancang model belajar yang kreatif untuk peserta didik, pembelajaran yang membuat siswa aktif, berpartisipasi, dan kreatif terhadap materi yang diajarkan. Pentingnya model pembelajaran yang kreatif dan dapat membuat siswa untuk berperan aktif guru bisa menggunakan sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran sangatlah diperlukan untuk penyampaian pembelajaran keanekaragaman suku bangsa Indonesia terutama media pembelajaran diorama 3 dimensi yang bentuknya minimalis dan mudah dibawa akan membuat siswa termotivasi untuk semangat belajar. Oleh sebab itu pengarang melakukan penelitian yang berjudul “ Penggunaan Media Diorama 3 Dimensi Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa”. Penelitian

ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode kualitatif deskriptif yakni prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati Bogdan dan Taylor (dalam Moleong 2016:4). Menurut Dezin dan Lincoln sebagaimana yang dikutip oleh Moleong (2016:5), menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah atau alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan yang melibatkan berbagai metode yang ada.

Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh dari penerapan teknik wawancara, tes dan dokumentasi. Pengambilan data diperoleh dari google form karena adanya wabah covid-19. Data yang diambil berupa wawancara soal-soal *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 38 siswa kelas IV. Waktu pelaksanaan penelitian adalah 5 hari dengan sistem daring.

Wawancara adalah yang dilakukan oleh 2 orang antara observer dan informan untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab. Jenis wawancara ada 3 yaitu wawancara terstruktur, semi struktur, dan tak berstruktur. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur karena peneliti telah menyusun sebuah pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran diorama 3 dimensi. Silabus adalah perangkat pembelajaran yang digunakan untuk mengatur suatu rencana dalam

pembelajaran dan pengolahan kelas serta penilaian hasil mencari ilmu. Peneliti mengadakan sebuah tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam setiap pembelajaran. Tes ini dilakukan dua kali yang pertama diberikan pada siswa sebelum menggunakan media pembelajaran diorama (pretest) untuk mengetahui kekurangan siswa dalam pembelajaran. Kedua tes diberikan setelah menggunakan media pembelajaran media diorama (posttest) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media tersebut dengan cara daring. Dokumentasi Penelitian ini menggunakan dokumentasi sebagai salah satu teknik untuk memperoleh data-data berupa foto dan video. Dokumentasi ini dilakukan pada saat siswa mengerjakan tugas daring. Dokumentasi berupa foto diperlukan sebagai bukti kegiatan pembelajaran selama penelitian berlangsung. Ada pula RPP, silabus, nilai siswa dan lain sebagainya sebagai bukti dokumentasi dilakukannya penelitian.

Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis adalah reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh peneliti sangatlah banyak dan dicatat secara rinci. Maka diperlukan sebuah teknik- tehnik analisis tersebut. Reduksi data artinya merangkum sebuah data hasil lapangan yang difokuskan pada hal penting dan tema serta polanya, kemudian Penyajian data berbentuk grafik, hubungan antar kategori, uraian, simbol, dan sejenisnya. Terakhir verifikasi atau penarikan kesimpulan yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bilah tidak ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sajian data hasil penelitian pada bab ini adalah hasil dari penelitian siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Penelitian ini akan membahas penggunaan media diorama 3 dimensi materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia pada siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Perolehan data dari penelitian ini berupa dokumentasi mengenai penerapan media diorama 3 dimensi, transkrip wawancara yang dilakukan peneliti kepada siswa kelas IV, serta pemberian pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa.

Hasil

Sajian data hasil penelitian pada bab ini adalah hasil dari penelitian siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Penelitian ini akan membahas penggunaan media diorama 3 dimensi materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia pada siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari.

Sebelum peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi, perancang melakukan wawancara terhadap beberapa siswa kelas IV. Wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan fokus penelitian yang diteliti. Wawancara ini dilakukan secara online pada tanggal 12 Mei 2020. Hasil dari wawancara ini akan membantu peneliti untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi. Sekolah MI Sabilul Muhtadiin menggunakan penerapan pembelajaran kurikulum 2013, sehingga pada mata pelajaran IPS sudah menjadi satu buku yaitu Tematik, dimana buku ini terdiri dari beberapa mata pelajaran yang dimuat dalam pembahasan secara berkesinambungan.

Hasil wawancara daring yang diperoleh dari siswa atas nama Ali Fikih Raffi dari kelas IV MI Sabilul Muhtadiin sebagai berikut:

“(1)dalam pembelajaran keberagaman suku budaya Indonesia guru menggunakan sebuah alat bantu media pembelajaran, (2)siswa-siswi merasa senang saat pembelajaran menggunakan media, (3)siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran, (4)namun didapati kesulitan saat pembelajaran menggunakan media dikarenakan belum terbiasa, (5)mereka juga mendapati kesulitan dan kurang faham, (6)namun mereka lebih suka pembelajaran menggunakan media pembelajaran”.

Didukung dari hasil wawancara atas nama Bilqist Naura siswi kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari sebagai berikut:

“(1)dalam pembelajaran keberagaman suku budaya Indonesia guru menggunakan sebuah alat bantu media pembelajaran tetapi kebanyakan menyampaikan materi dengan metode cerama, (2)siswa-siswi merasa senang saat pembelajaran menggunakan media, (3)siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran, (4)namun didapati siswa yang kurang memahami saat pembelajaran menggunakan media dikarenakan tidak terbiasa, (5)mereka juga mendapati kesulitan dan kurang faham, (6)namun mereka lebih suka pembelajaran menggunakan media pembelajaran”.

Sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada Pratama Imroatus Syifa’ siswi kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari sebagai berikut:

“(1)dalam pembelajaran keberagaman suku budaya Indonesia guru menggunakan sebuah alat bantu media pembelajaran

tetapi kebanyakan guru menyampaikan materi dengan metode cerama, (2)siswa-siswi merasa senang saat pembelajaran menggunakan media, (3)siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran, (4)namun didapati siswa yang kurang memahami dan bingung saat pembelajaran menggunakan media dikarenakan tidak terbiasa, (5)mereka juga mendapati kesulitan dan kurang faham, (6)namun mereka lebih suka pembelajaran menggunakan media pembelajaran”.

Data Pretest

Untuk memancing dan merangsang kognitif atau pengetahuan siswa dalam memahami dan mengetahui macam-macam keanekaragaman budaya Indonesia khususnya suku bangsa Indonesia yang telah dipelajari, peneliti menggunakan soal pretest dan posttest. Soal pretest diberikan kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal sebelum dijelaskan menggunakan media diorama 3 dimensi pada tanggal 13 Mei 2020 pada siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Pengerjaan soal pretest dilakukan melalui google form, dengan catatan siswa mendapatkan nilai minimal 75 sebagai acuan dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 4.1 Hasil pretest

NO	NAMA	NILAI	KKM
1	AV	52	Dibawah
2	AA	62	Dibawah
3	AF	81	Diatas
4	AM	52	Dibawah
5	AT	52	Dibawah
6	AL	81	Diatas
7	AN	81	Diatas
8	DR	76	Diatas
9	DS	81	Diatas
10	FA	81	Diatas
11	HZ	91	Diatas

12	HH	52	Dibawah
13	HA	62	Dibawah
14	IS	62	Dibawah
15	KH	62	Dibawah
16	MA	76	Diatas
17	MH	76	Diatas
18	MF	81	Diatas
19	MA	91	Diatas
20	MA	52	Dibawah
21	MF	52	Dibawah
22	MZ	62	Dibawah
23	MN	54	Dibawah
24	MA	76	diatas
25	RO	81	Diatas
26	RY	76	Dibawah
27	MA	54	Dibawah
28	NL	81	Dibawah
29	NA	81	Diatas
30	NA	62	Dibawah
31	NF	54	Dibawah
32	NI	62	Dibawah
33	RA	62	Dibawah
34	RU	81	Diatas
35	RO	81	Diatas
36	RA	90	Diatas
37	SA	90	Diatas
38	SY	81	Diatas
Rata – rata		70,6	Dibawah
Jumlah siswa nilai dibawah KKM		17 siswa	-
Jumlah siswa nilai di-atas KKM		21 siswa	-

Hasil dari tabel nilai *pretest* diatas dapat diketahui rata-rata siswa yang menunjukkan nilai dibawah KKM yang sudah ditetapkan yaitu 70,6 atau 71 jika dibulatkan. Ada 17 siswa (4,5%) dari 38 siswa yang nilainya masih dibawah KKM. Hasil *pretest* tersebut untuk mengetahui kognitif siswa dalam pembelajaran materi keanekaragaman budaya khususnya suku

bangsa Indonesia.

Data Posttest

Peneliti memberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yakni berupa peta yang di disain semenarik mungkin dan menyerupai bentuk keasliannya, yaitu peta diorama tiga dimensi. Peneliti mengujikan sebuah soal *posttest* pada tanggal 13 Mei 2020, dimana peneliti akan mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media dan tanpa media. Soal *posttest* dilakukan dengan tujuan untuk perbandingan hasil dari kognitif siswa dengan didikan menggunakan media diorama 3 dimensi.

Tabel 4.2 Hasil post test

NO	NAMA	NILAI	KKM
1	AV	81	Diatas
2	AA	81	Diatas
3	AF	81	Diatas
4	AM	76	Diatas
5	AT	91	Diatas
6	AL	100	Diatas
7	AN	81	Diatas
8	DR	81	Diatas
9	DS	100	Diatas
10	FA	91	Diatas
11	HZ	100	Diatas
12	HH	100	Diatas
13	HA	90	Diatas
14	IS	81	Diatas
15	KH	100	Diatas
16	MA	100	Diatas
17	MH	100	Diatas
18	MF	90	Diatas
19	MA	100	Diatas
20	MA	81	Diatas
21	MF	76	Diatas
22	MZ	81	Diatas
23	MN	81	Diatas

24	MA	100	Diatas
25	RO	100	Diatas
26	RY	90	Diatas
27	MA	90	Diatas
28	NL	81	Diatas
29	NA	100	Diatas
30	NA	100	Diatas
31	NF	90	Diatas
32	NI	90	Diatas
33	RA	100	Diatas
34	RU	100	Diatas
35	RO	90	Diatas
36	RA	100	Diatas
37	SA	90	Diatas
38	SY	81	Diatas
Rata – rata		91,15	
Jumlah siswa nilai dibawah KKM		-	-
Jumlah siswa nilai diatas KKM		38 siswa	-

Hasil dari table nilai *post test* diatas dapat diketahui nilai dari rata – rata siswa yaitu sebesar 91,15 yang menunjukkan nilai diatas KKM. Hasil dari nilai rata – rata post test tersebut meingkat dari hasil rata – rata pada pre test. Jumlah ketuntasan belajar siswa yaitu mencapai 38 siswa atau 100% meningkat yang artinya semua siswa telah berhasil mencapai nilai ketuntasan dalam belajar.

PEMBAHASAN

Pada hasil data yang diketahui dan dipaparkan telah ditemukan hasil yang diinginkan oleh peneliti. Data–data berasal dari hasil wawancara, dokumentasi, maupun hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah di lakukan. Pada pembahasan ini peneliti akan menyajikan uraian dari bahasan rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti sebelumnya.

Penerapan media diorama 3 dimensi materi keragaman suku bangsa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Sabilul Mubtadiin Randegansari dilakukan dengan beberapa tahap, yakni:

1. Tahap persiapan

Pada tahap ini sebelum perancang memulai untuk menerpakan pembelajaran, peneliti mempersiapkan bahan yang akan disampaikan kepada siswa berupa perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa.

2. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan ini peneliti menggunakan sebuah video pembelajaran materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia menggunakan media pembelajaran media diorama 3 dimensi. Video pembelajaran dibuat semenarik mungkin oleh peneliti sehingga siswa tidak bosan saat melihat tayangan video pembelajaran. Pada video tersebut berisi tentang pengertian suku bangsa Indonesia, dan macam–macam suku bangsa Indonesia.

3. Tahap pembelajaran

Pada tahap ini diberikan sebuah pertanyaan mengenai macam–macam budaya suku bangsa Indonesia melalui video, dan siswa menjawab di lembaran dan hasil difotokan. Dari hasil jawaban siswa yang difotokan, peneliti mengetahui tingkat pemahaman siswa saat menggunakan media diorama 3 dimensi.

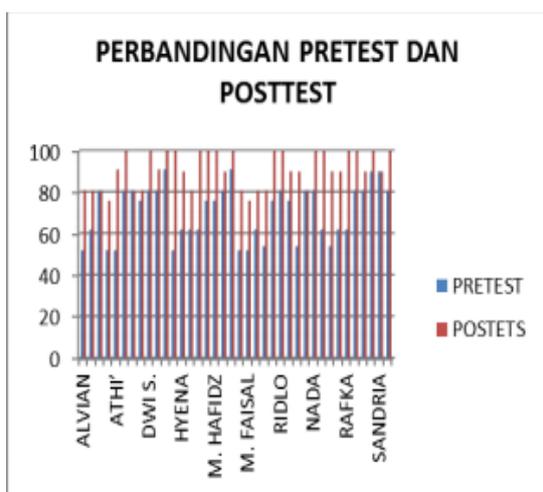
Dapat dilihat sebelumnya pada data hasil penelitian bahwa penggunaan media diorama 3 dimensi memiliki peningkatan hasil dalam pembelajran. Nilai rata – rata dari jumlah siswa yang mencapai nilai ketuntasan dapat dilihat pada table 4.3 sebagai berikut:

Table 4.3 Peningkatan hasil belajar menggunakan media diorama 3

dimensi

Hasil belajar	Pre test	Post test
Nilai rata-rata	70,6	91,15
Nilai tertinggi	91	100
Nilai terendah	52	76
Jumlah siswa tuntas	21	38
Jumlah siswa belum tuntas	17	-

Dalam tabel tersebut didapat keuntuan bahwa hasil pembelajaran siswa dengan memakai media diorama 3 dimensi meningkat. Sebelum diterapkannya media pembelajaran media diorama 3 dimensi dilihat dari hasil siswa mengerjakan soal pree test mendapatkan nilai rata-rata kelas 70,6. Sedangkan hasil pembelajaran yang telah diterapkannya media diorama 3 dimensi, rata-rata siswa mampu menembus KKM yang telah ditetapkan yakni 90,15.



Gambar 4.4 Perbandingan Pretest dan Posttest

Pencapaian dari rata-rata, nilai terendah, dan nilai tertinggi yang semakin meningkat membuktikan bahwa penggunaan media diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman suku bangsa

Indonesia dapat membuat peningkatan dari hasil pembelajaran siswa kelas IV MI Sabilul Mubtadiin Randegansari. Dari perbandingan hasil pembelajaran siswa dengan penggunaan media diorama 3 dimensi dan tidak menggunakan media dapat dilihat dari gambar 4.4.

Peneliti telah menetapkan nilai untuk hasil belajar dari soal 10 pilihan ganda dan 1 soal essay untuk dikerjakan dengan menetapkan nilai 75 sebagai acuan dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Dilihat dari diagram diatas, pada saat pretest rata-rata nilai kelas yaitu 70,6. Artinya siswa belum tuntas dalam pembelajaran materi keanekaragaman suku budaya karena masih di bawa KKM. Sedangkan pada *posttest* didapati nilai rata-rata yang cukup tinggi dan melebihi ketentuan yang ditetapkan pada KKM yaitu 91,5. Artinya siswa dapat memahami dengan baik materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia dengan menggunakan media diorama 3 dimensi.

Berdasarkan penelitian terdahulu terdapat perbedaan dan kesamaan dengan yang dilakukan oleh peneliti. Kesamaan yang lakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu Weranti (2017) yaitu penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh Weranti (2017) yaitu penggunaan media diorama 3 dimensi dengan judul “Pengaruh Media Diorama 3 Dimensi terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo”. Sedangkan media pembelajaran yang digunakan oleh peneliti adalah penggunaan media diorama 3 dimensi dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Diorama 3 Dimensi pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sabilul Mubtadiin Randegansari.

Terdapat pula perbedaan dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh

Weranti (2017) adalah pertama judul penelitian, judul yang digunakan oleh Weranti (2017) yaitu “Pengaruh Media Diorama 3 Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS kelas III SDN Balong Bowo”. Sedangkan judul yang digunakan oleh peneliti adalah “Penggunaan Media Diorama 3 Dimensi pada Materi Keanekaragaman Budaya Indonesia Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari”. Kedua jenis penelitian, jenis penelitian yang digunakan oleh Weranti (2017)

adalah deskriptif kuantitatif sedangkan jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif kualitatif. Ketiga subjek penelitian, pada penelitian terdahulu subyeknya pada siswa kelas III sedangkan subyek yang dilakukan oleh peneliti adalah siswa kelas IV. Keempat waktu dan tempat penelitian, pada penelitian terdahulu dilakukan penelitian ditahun 2017 dan bertempat di SDN Balong bowo, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada tahun 2020 dan bertempat di MI Sabilul Muhtadiin Randegansari. Kelima materi, materi yang diberikan pada siswa oleh penelitian terdahulu adalah mengenal penggunaan uang pada , sedangkan materi yang diberikan oleh peneliti adalah keanekaragaman budaya bangsa Indonesia.

Hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Weranti (2017) yaitu media pembelajaran diorama 3 dimensi berpengaruh terhadap hasil siswa dengan jumlah 21 siswa hanya 1 siswa yang mendapatkan nilai tinggi pada kelas eksperimen. Sedangkan pengaruh terhadap kognitif siswa dihitung dengan rumus N-gain mendapatkan hasil pada kelas percobaan 0,56% dan hasil dari kelas control 0,46%. Sedangkan hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti

yaitu dengan jumlah 38 siswa yang tuntas hanya 21 siswa dengan nilai rata-rata 70,6 pada hasil *pretest*. Sedangkan setelah menggunakan media diorama 3 dimensi hasil belajar siswa meningkat dengan jumlah 38 siswa tuntas dan mendapatkan nilai rata-rata 91,15 pada hasil *posttest*.

4. KESIMPULAN

Hasil dari peneliti dalam penggunaan media diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman suku bangsa Indonesia guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Sabilul Muhtadiin Randegansari, sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penggunaan media diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia dilakukan dengan melalui 3 tahap yakni: a. tahap persiapan, peneliti mempersiapkan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa, b. tahap pengembangan, pada tahap ini dilakukan dengan cara memberikan sebuah video pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi kepada siswa, c. tahap pembelajaran, siswa menjawab sebuah pertanyaan yang ada dalam video.
- 2) Bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran diorama 3 dimensi pada materi keanekaragaman budaya suku bangsa Indonesia.

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan alat bantu media diorama 3 dimensi peneliti menggunakan soal *pretest* dan *posttest*. Dimana soal *pretest* diberikan sebelum menggunakan media pembelajaran, dan soal *posttest* diberikan setelah menggunakan media diorama 3 dimensi. Jadi setelah adanya pembelajaran menggunakan media diorama 3 dimensi hasil belajar siswa mengalami

pertumbuhan yang sangat bagus, yang awalnya mendapatkan hasil rata-rata 70,6 meningkat menjadi 91,5.

5. REFERENSI

- Ahmad Surya Aditya. 2019. "Peningkatan hasil belajar IPS materi Sumber Daya Alam (SDA) serta pemanfaatan untuk kegiatan ekonomi melalui model peoblem solving dengan menggunakan media diorama pada siswa kelas IV MI Miftahun Najihin Kauman Lor TP 2018/2019": Salatiga: IAIN Salatiga.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Julia, J dan Hanifah, Nurdinah. 2014. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar "Membedah Anatomi Kurikulum 2013 untuk Memangun Masa Depan Pendidikan yang Lebih Baik"". Jawa Barat: UPI Sumedang Press.
- Kustiawan, Usep. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini". Malang: Gunung Samudera.
- Kuswanto. 2009. "Keanekaragaman Suku dan Budaya ndonesia". Jawa Tengah: Alprin.
- Moleong. 2016. *Metode Penelitian Kualitaf*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pribadi, Benny A. 2017. "Media & Teknologi dalam Pembelajaran". Jakarta: Kencana.
- Santrianawati. 2018. *media dan sumber belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sugiyono. 2015. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D". Bandung: Alfabeta, CV
- Sumiharsono, Rudy dan Hasanah, Hisbiyatul (Ed.). 2017. "Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik". Jember: CV Pustaka Abadi.
- Weranti, Selly Effa. 2017. "Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Mapel IPS kelas II SDN Balong Bowo": *Jurnal of Information and computer Technology Education* (hlm. 39). Sidoarjo: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah.

