



PEDAGOGIK

Jurnal Pendidikan dan Riset

E-ISSN: 3025-7719

Vol. 2, No. 2 2024, Hal. 223-226

Pengaruh Media Pembelajaran Diorama /Miniatur Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VII di Sekolah MTs. Amin Darussalam

Elsa Manora

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia
Jalan Willièm Iskandar Pasar V Medan Estate, 20371

Email: emanora35@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan penelitian adalah: 1) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran. 2) Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa tanpa media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis dan Uji reliabilitas. Hasil penelitiannya adalah 1) Uji Reliabilitas dengan hasil pengambilan nilai Cronbach's Alpha > 0,75 maka dapat dikatakan reliabilitas tidak konsisten. 2) Uji tingkat kesukaran perhitungan rumus tingkat kesukaran di bantu dengan software SPSS V25. 3) Uji Daya Beda menggunakan uji soal dengan 30 soal. Konstanta dengan besar 1,549 menyatakan bahwa tidak ada nilai Media Pembelajaran maka nilai partisipasi sebesar 1,549 dengan koefisien regresi X sebesar 0,015 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai model pembelajaran maka nilai partisipasi bertambah sebesar 0,015. Dengan nilai t hitung = 3,031 dengan sig. 0,003 < 0,005 maka hipotesis H₀ ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa adanya pengaruh yang nyata (signifikan) pada Media Pembelajaran Diorama / Miniatur (X) terhadap Hasil Belajar (Y).

Kata Kunci: Media, Siswa, Hasil Pembelajaran

ABSTRACT

This research aims to: 1) To find out how student learning outcomes using learning media. 2) To find out what are the student learning outcomes without learning media. This research using a quantitative approach with experimental methods. Techniques data collection using tests and documentation. Analysis and test techniques reliability. The results of the research are 1) Reliability Test with retrieval results Cronbach's Alpha value > 0.75 then it can be said that the reliability is consistent. 2) Test Difficulty level calculation of the difficulty level formula is helped by software SPSS V25. 3) Different Power Test uses a test question with 30 questions. A constant of 1.549 states that there is no value of Media Learning means the participation value is 1.549 with the regression coefficient X of 0.015 indicates that for every additional 1 value of the learning model then the value of participation increases by 0.015. With a calculated t value = 3.031 with sig. 0.003

< 0.005 then the hypothesis H₀ is rejected and H₁ is accepted, which means that there is a real (significant) influence on Learning Media .Dioramas / Miniatures (X) on Learning Outcomes (Y).

Keywords: Media, Students, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan ialah sebuah usaha, proses, pembelajaran, pemberian pengetahuan keterampilan yang dilakukan dalam sebuah wadah guna untuk menggali serta mengembangkan kemampuan manusia dari generasi satu ke generasi yang berikutnya dilakukan melalui sebuah pengajaran serta pelatihan -pelatihan yang bisa didukung dengan menggunakan sebuah media maupun alat bantu disekitar kita. (Susanto, 2016). IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik khususnya di tingkat dasar dan menengah.

Salah satu guru yang saya wawancarai di sekolah MTs Amin Darussalam yaitu guru Putri Wulandari S.pd menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan komunikasi satu arah ,cara mengajar seperti ini guru hanya berperan sebagai orang yang mentransfer ilmu pengetahuan (transfer ilmu). Sementara siswa di paksa menerima bantuan pengetahuan yang telah di sampaikan oleh guru secara pasif dan hanya menjadi pendengar saja, penggunaan media yang kurang maksimal oleh guru, adanya beberapa siswa terlihat pasif saat guru menyampaikan materi pembelajaran, Maka dari itu beberapa siswa rebut dan melakukan aktivitas lain seperti bermain dan kelas. dan beberapa siswa yang peneliti wawancarai, mereka bahkan tidak mengetahui beberapa tentang salah satu unsure mata pelajaran ips.

Dari pengamatan yang di lakukan peneliti, yang menjadi latar belakang rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran ips antara lain pembelajaran hanya berjalan satu arah di mana guru menyampaikan materi pembelajaran dan siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, guru kurang melakukan variasi model pembelajaran guru kurang memberikan media sehingga siswa.sulit memahami sesuatu yang konkret, pelaksanaan pembelajaran berjalan pasifpeserta didik tidak ada yang mengajukan pertanyaan kepada guru atau menjawab pertanyaan guru.hal-hal tersebut membuat pelaksanaan pembelajaran tidak 4 bermakna sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung yang terjadi di kelas adalah siswa rebut mengganggu teman,melamun,megantuk dan bermain-main dikerenakan bosan.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ialah metode kuasi eksperimen kuasi eksperimen atau eksperimen semu ialah metode eksperimen yang tidak memungkinkan peneliti untuk melakukan pengontrolan penuh terhadap variabel dan kondisi eksperime yang untuk mendukung eksperimen ini menggunakan dua kelompok yang akan dibandingkan dan diambil secara acak (random sampling) kelompok yang pertama dan kelompok yang kedua yang menggunakan metode eksperimen yaitu bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran miniatru Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang berkaitan dengan angka yang dianalisis dengan menggunakan statistic. Metode pengumpulan data menggunakan populasi dan sampel. Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014:39) penelitian kuantitatif merupakan jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan

menggunakan prosedur- 29 prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Sedangkan pengertian Metode Penelitian Kuantitatif menurut Sugiyono (2017:8) adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positifisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Adapun desainya dengan menggunakan *Random Zed pre-test post-test design*.

Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran merupakan elemen krusial dalam aktivitas pendidikan, dipilih berdasarkan tujuan dan kurikulum yang ditetapkan. Oleh karena itu, menurut Rostina (2014) guru sebagai subjek pembelajaran harus memilih dengan cermat media dan sumber pembelajaran yang sesuai agar materi yang di sampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Dalam konteks pembelajaran terdapat empat faktor utama yang memengaruhi keseksesan belajar siswa yakni materi pelajaran, lingkungan belajar, media dan sumber pembelajara, serta peran guru sebagai subjek pembelajaran. Kehadiran semua komponen ini sangat penting dalam proses belajar, sehingga kelemahan dalam satu atau beberapa komponen dapat menghambat pencapaian tujuan belajar secara optimal. Sebagai salah satu perantara dalam mengajar. Guru dapat menggunakan media diorama untuk menyampaikan materi yang tidak dapat dilihat langsung melalui indera. Media ini membantu guru dalam menjelaskan materi yang tidak dapat dilihat langsung melalui indera.

Media ini membantu guru dalam menjelaskan materi dengan lebih mudah dan efektif. Tingkat pencapaian siswa telah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran menndai hasil belajar mereka, yang membedakan satu siswa dari yang lain melalui tingkat pengetahuanya. Dilihat dari hasil Analisa dan pengoalahan data yang telah dilakukan Peserta didik saat diberikan pre-test nilai yang didapatkan bisa dibilang belum memenuhi kelulusan di mana hal tersebut memiliki rata-rata 61,7 dengan nilai maksimumnya 90 dan untuk nilai minimumnya 31. Berdasarkan data di atas, berikut merupakan kriteria pre-test dengan pengelompokan kriteria hasil nilai diatas dapat diambil kesimpulan bawah lebih banyak yang tidak lulus yakni 39 siswa dari pada siswa yang lulus yakni 4 siswa. 43 Setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran Diorama/Miniatur.

Media Pembelajaran Diorama / Miniatur memiliki nilai rata-rata 80,4 dengan nilai maksimumnya 90 dan untuk nilai minimumnya 61 dengan pengelompokan kriteria hasil nila idiatas dapat diambil kesimpulan bahwa nilai siswa banyak yang menjadi lebih baik dari pada saat pre-test dengan 40 siswa lulus dan hanya 3 siswa yang tidak lulus. Hasil Posttest Pesertadidik yang memiliki nilai signifikan naik dengan sudah banyak peserta didik yang memenuhi standard kelulusan Berdasarkan dengan hasil tersebut metode pembelajaran dengan media sebelumnya membuat peserta didik menjadi tidak mampu mengembangkan kemampuan keterampilan dalam proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Dafit (2020) yang menyebutkan bahwa penyebab dari hasil belajar yang rendah adalah siswa yang pasif pada saat proses pembelajaran berlangsung dan pengajar hanya memberikan penjelasan teori saja. Penelitian ini juga didukung oleh teori dari Hasil belajar mencakup kemampuan yang dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Ini mencakup beragam kompetensi yang diperoleh siswa, termasuk keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebagai hasil dari kegiatan belajar mengajar (Wulandari, 2021). 2.

Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Diorama/Miniatur Penerapan

Media Pembelajaran Diorama/Miniatur adalah proses penggunaan alat visual berupa diorama atau miniature dalam konteks pembelajaran, yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan cara memvisualisasikan konsep atau situasi dalam skala yang lebih kecil dan konkret. Penerapan diorama atau miniature dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa melalui beberapa cara: memvisualisasikan konsep kompleks untuk memudahkan pemahaman, meningkatkan keterlibatan siswa dengan objek yang dapat disentuh, memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman, mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa, serta mempermudah retensi informasi melalui interaksi visual, yang secara keseluruhan meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat dan menerapkan pengetahuan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, uji regresi linear sederhana dalam penelitian ini dilihat berdasarkan dengan table coefficients. Signifikansi media pembelajaran diorama atau miniature dalam mempengaruhi hasil belajar terletak pada kemampuan nya untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik, meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam, mendorong kreativitas dan kolaborasi, serta memperkuat retensi informasi.

Daftar Pustaka

- Abi dHamid, et, dal. (2020). *Media Pembelajaran*. (Yayasan dKi).
- Arikunto, S., Suhardjo, & S. d(2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara.
- Azhar, A. (2004). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Azhar, dA. d(2004). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bambang Supomo, et al. (2009). *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen*, (Edisi dPertama, BPFE (ed.)).
- Falahudin Iwan. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. (Lingkar & dp. 10. -117 Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pegatuhan, Vol.2, No.
- Pupuh Fathurrohman, M. dsobry sutikno. (2007). *Strategi belajar mengajar*. Bandung. PT refika aditama.
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Belajar.
- Purwono, et, al. (2014). *Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. "Penggunaan Siska. 2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Garudhawaca.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, dKualitatif, dan R&D*. (Cetakan Ke-23). Alfabeta.
- Suryana. (2021). *Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Praktik Pembelajaran*. Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana. Widyaiwara: Edisi 1 No. 4, Oktober Desember 2014 d(eds.)).