

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD INPRES SIKUMANA 3 KOTA KUPANG

Meri Yanti Hendrik¹, Femberianus SunarioTanggur², Roswita Lioba Nahak³.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa Kupang
meriyantihendrik@gmail.com, febrian.barca46@gmail.com, roswitaliobanahak@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS adalah rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas III dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat klasikal dan kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran IPS. Dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media pembelajaran diorama dengan tujuan mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa melalui penggunaan media diorama pada mata pelajaran IPS kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experimental Design* bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket dan studi dokumen. Pengujian persyaratan analisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas uji linearitas dan uji hipotesis dengan menggunakan analisis uji *independent sample t-test*. Hasil analisis data menggunakan uji-*t* dengan taraf signifikansi 5% menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3.153 dan nilai t_{tabel} sebesar 0.936 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$ 3.153 > 0.936 dan nilai *sig.* (2-tailed) 0,003 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media diorama yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

Kata Kunci : Media Diorama, Motivasi Belajar

ABSTACT

The Influence of Using Diorama Learning Media on the Improvement of grade III Students Learning Motivation in Social learning at SD InpresSikumana 3 Kota Kupang. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Citra Bangsa University, Kupang. Guided by FemberianusSunarioTanggur, S.Pd., M.Pd and RoswitaLiobaNahak, S.Pd., M.Pd.The problem faced in social learning is the low motivation to learn in grade III students in participating in learning caused by classical learning and the lack of use of media in social learning. From these problems, the researchers conducted a study using diorama learning media with the aim of knowing the effect of students' learning motivation through the use of diorama media in social studies grade III SD InpresSikumana 3, Kota Kupang.This research is a type of quantitative research with the *Quasi Experimental Design* method in the form of *nonequivalent control group* design. Data collection techniques used were questionnaire and document study methods. Testing the requirements of the analysis using the normality test, homogeneity test for linearity test and hypothesis testing used the analysis of the *independent sample t-test*.The results of data analysis using the *t-test* with a significance level of 5% showed that the value of t_{count} was 3.153 and the value of t_{table} was 0.936 or $t_{count} > t_{table}$ 3.153 > 0.936 and the value of *sig.* (2-tailed) 0.003 < 0.05 so it can be concluded that H_0 was rejected and H_a was accepted. It can be concluded that there is a significant influence of the use of media diorama to increase learning motivation of third grade students in social subject at SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

Keywords: Media Diorama, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini menjadi penentu perkembangan sebuah negara. Indonesia adalah sebuah negara besar dengan berbagai macam suku, ras dan agama. Kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah apabila disejajarkan dengan negara Asia Tenggara maupun dunia. Kota Kupang yang merupakan Ibu Kota Propinsi menjadi salah satu tolok ukur kualitas pendidikan di NTT. Kualitas pendidikan masih jauh dari standar pendidikan di Indonesia. Kualitas sarana prasarana penunjang KBM yang tidak memadai berpengaruh terhadap efektifitas KBM yang efektif dan efisien seperti penggunaan media pembelajaran.

Media dapat dipahami sebagai alat yang dapat membantu seorang guru dan siswa dalam mempermudah proses pembelajaran. Menurut Wati (2016: 2) media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Alat bantu yang digunakan berfungsi memberikan pengalaman yang lebih nyata, memotivasi siswa dan memudahkan pemahaman serta daya ingat siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan media juga harus tepat dengan materi yang disajikan, karena media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi, lebih aktif dan lebih mudah mencerna ilmu pengetahuan yang diberikan oleh gurunya selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran yang perlu diterapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran diorama. Daryanto (2010:29) berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas.

Penggunaan media diorama akan melatih siswa lebih berkreasi dalam mengekspresikan pemandangan dan siswa tidak bosan dengan pembelajaran di kelas serta untuk memberikan pemandangan/gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.

a. Pengertian Media Diorama

Menurut Munadi (2012: 109) diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2013: 170) berpendapat bahwa diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Kemudian Susanto (2012: 106) berpendapat bahwa diorama adalah gambaran adegan yang dituangkan dalam bentuk seni patung.

Berdasarkan pendapat diatas, memberikan pengertian bahwa media diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang berbentuk mini yang bertujuan untuk memperagakan dan menggambarkan bentuk yang sebenarnya yang divisualisasikan dalam kelas.

b. Pengertian Motivasi Belajar

Suhana & Hanafiah (2012: 26) berpendapat bahwa “motivasi belajar siswa adalah kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku baik dalam aspek

kognitif, afektif dan psikomotorik”. Menurut Sardiman (2011: 75) motivasi belajar adalah daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh siswa dapat tercapai.

Berdasarkan pendapat di atas, memberikan pengertian bahwa motivasi belajar merupakan suatu dorongan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sehingga tujuan yang dikehendaki bisa tercapai.

Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penelitian yaitu:

1. Lestari, Program studi PGSD, Universitas Negeri Surabaya, tahun 2015 tentang Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan hasil uji-t dengan menggunakan taraf signifikan 5%, $db = 68$ diperoleh $t_{hitung} 2,678$, jika dibandingkan dengan harga $t_{tabel} 1,667$, maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,678 > 1,667$). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema ekosistem.
2. Uladini, program studi PGSD, Universitas Mataram, tahun 2018 tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dimana t_{hitung} sebesar 4,863 dan t_{tabel} sebesar 1,989 hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswakeselas IV di SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018.
3. Weranti, program studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, tahun 2017. Tentang Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: adanya pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS kelas III SDN Balong Bowo. Hal ini dibuktikan dengan melakukan perhitungan menentukan nilai gain, hasil gain diketahui kelas eksperimen III-B dengan perolehan hasil sebesar 9,09% tergolong ke dalam kriteria “tinggi”, artinya ada pengaruh tinggi terhadap media diorama tiga dimensi pada 2 siswa. 90,91% masuk kedalam kriteria “sedang” artinya ada pengaruh “sedang” terhadap 20 siswa. Ada pengaruh yang besar media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas III dengan analisis N-gain. Berdasarkan perhitungan diperoleh hasil kelas Eksperimen III-B 0,56. Sehingga dalam hal ini besar pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Balong Bowo berkategori sedang karena dengan kriteria $0,56 \leq 0,70$.

Beberapa persoalan yang ditemukan di SD Inpres Sikumana 3 yang menjadi konsen peneliti dalam menemukan solusi berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran diantaranya: *Pertama*, guru menjelaskan materi cenderung menggunakan metode tertentu (ceramah, diskusi dan penugasan). *Kedua*, guru cenderung kesulitan dalam menghadapi anak yang berbeda karakter. *Ketiga*, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, siswa cenderung jenuh terhadap metode yang terkesan monoton. *Keempat*, guru tidak menggunakan media

pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPS sehingga motivasi belajar siswa rendah. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa melalui penggunaan media diorama pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *Quasi Experimental Design* bentuk *nonequivalent control group design*. Desain penelitian digambarkan seperti berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Ket:

O₁= Kelas eksperimen sebelum diberi *treatment*

O₂= Kelas eksperimen setelah diberi *treatment*

O₃= Kelas control sebelum ada *treatment*

O₄= Kelas kontrol yang tidak diberi *treatment*

X=*Treatment*(penggunaan media diorama)

(Sugiyono, 2014:116)

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang yang berjumlah 53 siswa yang terdiri dari kelas IIIA berjumlah 27 siswa dan IIIC berjumlah 26 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *nonprobability sampling* jenis *sampling sistematis*. Pengambilan sampel dilakukan dengan nomor ganjil dengan jumlah 27 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan studi dokumen. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket berupa butir-butir pertanyaan tertulis dan studi dokumen berupa perangkat pembelajaran, buku-buku dan daftar hadir siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji homogenitas, uji linearitas dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam artikel ini untuk membuktikan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada siswa kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang pada mata pelajaran IPS yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian disajikan dalam tabel-tabel dan histogram.

1. Deskripsi Data Angket Pada Kelas Kontrol

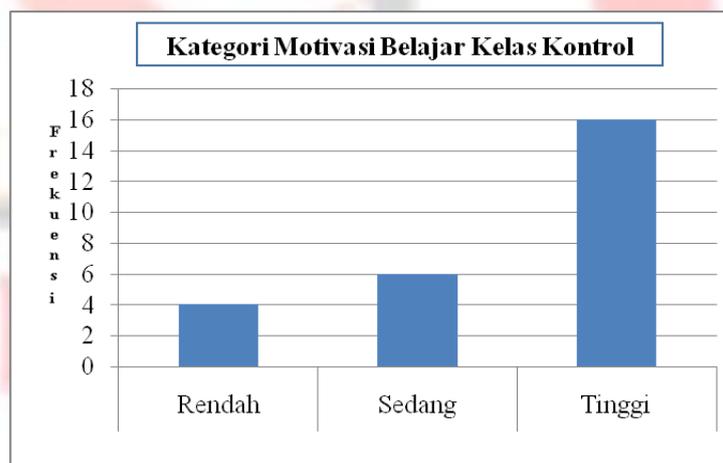
Deskripsi data pada kelas control dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas control tanpa menggunakan media diorama pada pembelajaran (media konvensional). Nilai *post-test* angket pada kelas control didapatkan setelah diberlakukan pembelajaran tanpa media diorama. Adapun deskripsi data angket motivasi belajar siswa pada kelas control disajikan pada tabel 4.1 berikut ini:

Tabel 4.1 Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar

Media Pembelajaran	N	Ukuran Tendensi Sentral			Ukuran Dispersi			
		\bar{X}	Mo	Me	Min	Maks	R	S
Konvensional	26	76.46	81	77.00	65	83	18	4.901

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.0, Tahun 2019

Berdasarkan table deskripsi data diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran media konvensional pada kelas control memiliki nilai rata-rata (\bar{X}) 76.46, modus (Mo) 81, median (Me) 77.00, nilai minimum (Min) 65, nilai maksimum (Maks) 83, jangkauan (R) 18 dan simpangan baku (S) 4.901. Adapun data nilai *post-test* berdasarkan kategori motivasi belajar siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



2. Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

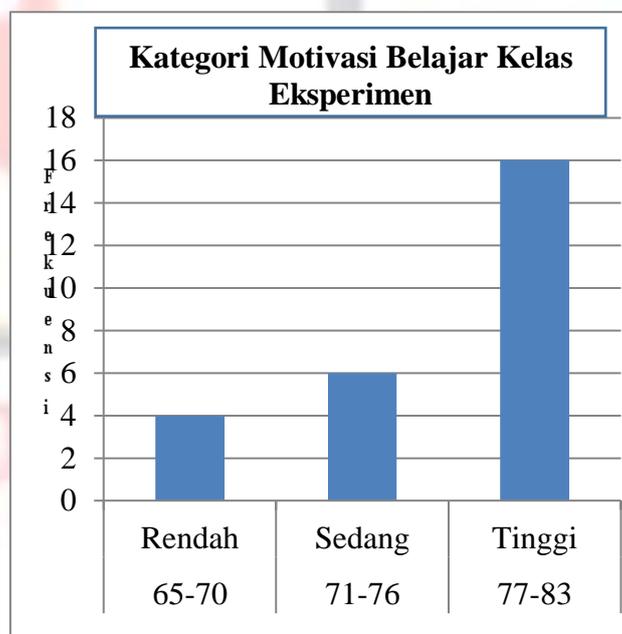
Deskripsi data pada kelas eksperimen dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan media diorama pada pembelajaran. Nilai *post-test* angket pada kelas eksperimen didapatkan setelah diberlakukan pembelajaran menggunakan media diorama. Adapun deskripsi data angket motivasi belajar siswa kelas eksperimen disajikan pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.2 Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Media Pembelajaran	N	Ukuran Tendensi Sentral			Ukuran Dispersi			
		\bar{X}	Mo	Me	Min	Maks	R	S
Media Diorama	27	80.22	81	80.00	73	90	17	3.724

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.0, Tahun 2019

Berdasarkan table deskripsi data diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (\bar{X}) 80.22, modus (Mo) 81, median (Me) 80.00, nilai minimum (Min) 73, nilai maksimum (Maks) 90, jangkauan (R) 17 dan simpangan baku (S) 3.724. Adapun data nilai *post-test* berdasarkan kategori motivasi belajar siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang berikut:



Sumber: Excell 2007

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan sebagai persyaratan yang pertama dalam menentukan uji hipotesis yang dilakukan. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan program *SPSS 16.0 for windows* dan untuk menguji kenormalan distribusi data menggunakan uji *Saphiro Wilk* karena sampel yang digunakan > 50 dengan taraf signifikan 5%. Adapun hasil uji normalitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3 Uji Normalitas Data Angket Motivasi Belajar

Kelompok	Saphiro-Wilk			Keterangan	Kesimpulan
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>		
Kelas Kontrol	0.926	26	0.062	$0.062 > 0.05$	Populasi normal
Kelas Eksperimen	0.968	27	0.547	$0.547 > 0.05$	Populasi normal

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS 16.0

Berdasarkan tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh di atas atau > 0.05 . Artinya bahwa sampel dari kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data beberapa varian populasi sama atau tidak. Dalam penelitian ini uji homogenitas dilakukan 1 kali yaitu uji homogenitas data kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik yang digunakan untuk melakukan pengujian homogenitas dalam penelitian ini yaitu perhitungan program *SPSS 16.0 for windows* dengan menggunakan *Test of homogeneity of Variances*. Jika nilai *signifikansi* $< 0,05$ maka data tidak homogen dan jika nilai *signifikansi* $> 0,05$ maka data dikatakan homogen. Adapun rangkuman dari hasil uji homogenitas motivasi belajar dapat disajikan pada tabel 4.4 berikut ini:

Tabel 4.4. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

Uji Homogenitas	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>	<i>Ket</i>	<i>Kesimpulan</i>

Motivasi Belajar	3.437	1	51	0.069	0.069 > 0.05	Variansi Homogen
------------------	-------	---	----	-------	--------------	------------------

Dari tabel di atas dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar (>) 0,05 artinya semua sampel berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang sama (homogen).

c. Uji Linearitas

Dalam penelitian ini, uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah dua variable mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Teknik pengujian menggunakan *test for linearity* dengan taraf signifikansi (5%) atau 0,05. Kriteria pengujian linearitas adalah apabila harga F_{hitung} lebih besar (>) dari F_{tabel} maka hubungan kedua variable dinyatakan linear. Hasil pengujian dengan menggunakan *SPSS 16.0 for windows*. Adapun rincian uji linearitas terdapat pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5. Uji Linearitas Motivasi Belajar Siswa

Kelas	Deviation from linearity		
	Df	F	Sig
Eksperimen * Kontrol	10	0.979	0.501

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS 16.0

Berdasarkan data di atas dapat diketahui bahwa nilai *deviation from linearity* sebesar 0.501 > sig 0.05. Artinya hubungan antara variable bebas dan variable terikat dinyatakan linear.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji pengaruh variable bebas terhadap variable terikat. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbandingan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dan untuk menguji hipotesis digunakan uji *independent sample t-test*, sedangkan untuk mengambil keputusan apakah H_a ditolak atau diterima menggunakan taraf signifikan 5% (0.05) yaitu jika signifikan > 0.05 maka H_a diterima, sedangkan jika signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak.

Uji *t post-test* motivasi belajar dilakukan untuk mengetahui beda rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengujian ini menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*. Berikut adalah hasil rata-rata motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Motivasi Belajar Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Group Statistics

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Eksperimen	27	80.22	3.724	.717
	Kontrol	26	76.46	4.901	.961

Sumber: Hasil Analisis Data SPSS 16.0

Berdasarkan table di atas dapat diketahui bahwa untuk kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (\bar{X}) 80.22 dan kelas control memiliki nilai rata-rata (\bar{X}) 76.64. Motivasi belajar pada kelas eksperimen maupun kelas control sama-sama memiliki pengaruh, tetapi pada kelas eksperimen memiliki pengaruh yang lebih signifikan. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

Selanjutnya adalah hasil uji hipotesis motivasi belajar dengan menggunakan analisis uji independent sample t-test untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar dengan menggunakan media diorama. Hasil perhitungan disajikan pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7. Hasil Uji t-test Motivasi Belajar

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper

Motivasi Belajar	Equal variances assumed	3.438	.069	3.153	51	.003	3.761	1.193	1.366	6.155
	Equal variances not assumed			3.137	46.663	.003	3.761	1.199	1.348	6.173

Sumber : Hasil Analisis Data, SPSS 16.0.

Kriteria pengambilan keputusan apakah H_a ditolak atau diterima menggunakan taraf signifikan 5% (0.05) yaitu jika signifikan > 0.05 maka H_a diterima, sedangkan jika signifikan < 0.05 maka H_0 ditolak. Berdasarkan table di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3.153 dan nilai t_{tabel} sebesar 0.936 atau $t_{hitung} 3.153 > t_{tabel} 0.936$ dan nilai sig nilai sig. (2-tailed) $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya ada pengaruh yang signifikan antara motivasi belajar IPS kelas eksperimen dan kelas kontrol. Semakin tinggi penggunaan media diorama yang maka semakin meningkat motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Setelah mendapatkan perlakuan pada masing-masing kelas dilakukan *post-test* berupa pembagian angket kepada masing-masing kelas untuk mengukur motivasi belajar siswa melalui pengisian angket dengan 25 item pernyataan. Pengambilan populasi sebanyak 53 siswa dan sampel 27 siswa. Dari pengambilan data yang dilakukan melalui sebaran angket kepada responden, ternyata ada perbedaan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hasil perhitungan angket menggunakan uji *independent sample t-test*.

Hasil analisis nilai motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata (\bar{X}) 80.22, sedangkan kelas control memiliki nilai rata-rata (\bar{X}) 76.46. Dari deskripsi data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara penggunaan media konvensional dan media diorama dalam mengikuti pembelajaran IPS. Artinya pembelajaran menggunakan media diorama dibandingkan dengan pembelajaran biasa menghasilkan sesuatu yang berbeda.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% (0.05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3.153 dan nilai t_{tabel} sebesar 0.936 atau $t_{hitung} 3.153 > t_{tabel} 0.936$ dan nilai sig nilai sig. (2-tailed) $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya motivasi belajar siswa berbeda antara kelas eksperimen dan kelas control atau dengan kata lain terdapat perbedaan pengaruh dalam penggunaan media diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

Penelitian ini diperkuat dengan teori oleh Umaroh (2016) bahwa pembelajaran menggunakan media diorama dapat membuat siswa lebih bersemangat dan tidak bosan

karena memberikan pengalaman secara langsung dengan sebagai objek pengganti media sesungguhnya. Penggunaan media diorama memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggairahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media diorama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas III khususnya pada mata pelajaran IPS.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Uladini (2018) tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2017/2018. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengujian hipotesis dimana t_{hitung} sebesar 4,863 dan t_{tabel} sebesar 1,989. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 9 Ampenan tahun pelajaran 2017/2018.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ismilasari (2013) tentang Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi yang menyatakan bahwa media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis. Dari hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media diorama tidak hanya berpengaruh untuk keterampilan menulis tetapi juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran diorama dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian, yang dilakukan tentang “pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang” dapat diambil simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample t-test* dengan taraf signifikansi 5% (0.05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 3.153 dan nilai t_{tabel} sebesar 0.936 atau $t_{hitung} 3.153 > t_{tabel} 0.936$ dan nilai *sig.* (2-tailed) $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya motivasi belajar siswa berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain terdapat perbedaan dan pengaruh dalam penggunaan media diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat direkomendasikan beberapa pihak yaitu:

1. Sekolah, pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran di sekolah. Hal ini untuk mendukung dan membantu pengajar dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga tingkat kemudahan memperoleh media pembelajaran akan semakin tinggi, dan pihak sekolah perlu memfasilitasi para pengajar untuk mengikuti kegiatan seperti seminar atau *workshop* guna memperluas wawasan.
2. Guru, peran guru sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kompetensi dan kemampuan serta membangun pengetahuan secara aktif.
3. Siswa, disarankan bagi siswa untuk menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti dengan mandiri, agar memperoleh manfaat dan pemahaman yang optimal serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
4. Peneliti lain, hasil penelitian ini kiranya menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain baik guru maupun pihak lain yang berkomitmen memperbaiki mutu pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Frans Salesman, SE.,M. Kes selaku Rektor Universitas Citra Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu;
2. Gerlan Apriandyma Manu, ST, M. Kom selaku Dekan Universitas Citra Bangsa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Yulsy M. Nitte, SH., M. Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD);
4. Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan tulus hati kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini;

5. Roswita Lioba Nahak, S.Pd.,M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu dan membimbing dengan penuh kesabaran dan tulus hati kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Vera R. Bulu, S.Pd., M.Pd selaku dosen penasehat akademik yang telah memberikan saran-saran dan bantuan selama penulis di bangku kuliah;
7. Civitas Akademik Universitas Citra Bangsa;

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. J. (2013). *Penggunaan Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Di Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Malang, (<http://cagusuksesr.blogspot.co.id/2013/12/penggunaan-media-diorama-dalam.html>).
- Agung, L. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta :Ombak
- Alma, B., dkk.(2010). *Pembelajaran Studi Sosial*. Bandung: Alfabeta
- Aqib, Z. (2015). *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV YramaWidya
- Baharudin.,& Wahyuni, E.N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta :Ar-Ruzz Media

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

<https://peterdjawa.wordpress.com/2017/12/07/kualitas-pendidikan-ntt-rendah-apa-penyebabnya/>

<https://nasional.tempo.co/read/1048094/menteri-muhadjir-effendy-pendidikan-di-ntt-urutan-3-terbawah>

<https://tirto.id/indeks-pendidikan-indonesia-rendah-daya-saing-pun-lemah-dnvR>

Lestari, T., Mulyani. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Padatema Ekosistem di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3 (2), 1117.

Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GaungPersada Press.

Nasir, M. (2016). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Media Akademi

Rusman., Kurniawan, D., &Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Rusman (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21)*. Bandung: Alfabeta

Sardiman, A.M (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja GrafindoPersada

Sudjana, N., &Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran* . Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

_____ (2018). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung : PT Refika Aditama.

Suhana, C.,& Hanafiah, N (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung : PT Refika Aditama.

Sukmadinata.,N. A, Syaodih, E. (2012). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung : PT RefikaAditama

Susanto, A. (2012). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

_____ (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran (Teori dan Aplikasi)*. Depok :Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu (Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP))*. Jakarta: PT BumiAksara
- Uladini, B. A. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 9 Ampenan Tahun Pelajaran 2017/2018. Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Universitas Mataram, Hlm. 1. Universitas Mataram.
- Umaroh., Fila, I., Diah, S., Fikri, & Santosa., Dicky. (2016). *Alat Peraga Diorama*. <http://filladliaumaroh.blogs.uny.ac.id/2016/04/06/alat-peraga-diorama/>
- Wati, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena
- Weranti ,S. E. (2017). Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo. *Journal Of Information and Computer Technology Education*. 2017/01 (01), 32.