

Pengaruh Media Diorama terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Keragaman Sosial Budaya: Studi Kuasi-Eksperimen di Sekolah Dasar

Oleh :

Muhammad Nur Huda

Vanda Rezania

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April 2025

Pendahuluan

Pendidikan abad ke-21 menuntut peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kognitif siswa, namun hal ini sering kali terhambat oleh metode pengajaran yang kurang tepat. Pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar, materi keragaman sosial budaya memiliki banyak konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah dan media dua dimensi (buku/gambar datar) membuat siswa pasif, kesulitan membayangkan objek aslinya, dan pemahaman menjadi dangkal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pengajaran yang kreatif, yaitu penggunaan media diorama "PETA PARUT" (Peta Pakaian dan Rumah Adat), untuk mengubah konsep abstrak menjadi bentuk konkret yang nyata, menarik, dan bermakna.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah utama dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama "PETA PARUT" terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar dalam memahami materi keragaman sosial budaya jika dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah konvensional?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis kuasi-eksperimen dan desain *nonequivalent control group*. Sebanyak 36 siswa kelas 4 di SDN Sawotratap 2 dilibatkan dan dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (18 siswa) yang diberi perlakuan menggunakan media diorama, dan kelas kontrol (18 siswa) yang menggunakan metode ceramah. Data dikumpulkan melalui *pre-test* dan *post-test* menggunakan instrumen berupa 15 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengukur domain kognitif pemahaman (C2). Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis (*Independent Samples t-test*).

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan skor yang sangat tajam pada kelompok yang menggunakan media diorama. Nilai rata-rata *pre-test* kedua kelompok awalnya setara (eksperimen: 56,27; kontrol: 53,67). Namun, setelah diberi perlakuan, nilai *post-test* kelompok eksperimen melonjak signifikan menjadi 81,82, jauh mengungguli kelompok kontrol yang hanya mencapai 70,33. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,014 ($p < 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang nyata secara statistik. Selain itu, nilai N-Gain kelompok eksperimen mencapai 0,58 (kategori sedang), jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang hanya mendapat 0,36.

Pembahasan

Tingginya hasil belajar pada kelompok eksperimen membuktikan bahwa media diorama sangat mendukung proses kognitif anak usia sekolah dasar yang membutuhkan objek visual yang nyata (operasional konkret). Media diorama mampu menyajikan bentuk miniatur pakaian dan rumah adat dalam visual tiga dimensi beserta letak geografisnya secara langsung. Hal ini mengubah posisi siswa dari pendengar pasif menjadi partisipan aktif, karena mereka distimulasi untuk melakukan observasi, mengidentifikasi, dan membandingkan antar budaya, sehingga pemahaman yang terbentuk jauh lebih komprehensif dibandingkan sekadar menghafal dari metode ceramah.

Temuan Penting Penelitian

Temuan paling krusial dalam studi ini adalah terbuktinya media diorama "PETA PARUT" memberikan dampak praktis yang sangat besar dalam pendidikan, ditunjukkan dengan nilai *Effect Size* (Cohen's d) sebesar 0,86 (kategori efek besar). Penelitian ini juga berhasil mengisi kekosongan literatur; jika penelitian sebelumnya hanya membuktikan efektivitas diorama pada mata pelajaran IPA dan PKn, studi ini memberikan kebaruan bahwa diorama tiga dimensi dengan konsep visual-spasial sangat ampuh dan efektif untuk materi keragaman sosial budaya dan distribusi geografis pada pelajaran IPS.

Manfaat Penelitian

Penggunaan media diorama memberikan manfaat besar bagi siswa, yakni menciptakan suasana belajar yang lebih kontekstual, interaktif, menarik, dan menyenangkan, sehingga memotivasi keterlibatan aktif mereka di kelas. Bagi tenaga pendidik dan lembaga sekolah, inovasi media diorama ini bermanfaat sebagai alat bantu strategis dan produktif untuk memfasilitasi penjelasan konsep-konsep materi yang rumit atau abstrak, sehingga tujuan pencapaian pembelajaran dapat terwujud secara optimal.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media diorama memiliki pengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV pada materi keragaman sosial budaya di sekolah dasar. Diorama terbukti sukses mengubah konsep materi yang kompleks menjadi lebih nyata dan dapat memfasilitasi peningkatan pemahaman siswa jauh lebih baik dibandingkan metode konvensional. Peneliti merekomendasikan agar institusi pendidikan menggunakan media diorama secara lebih luas pada berbagai konteks mata pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi proses pembelajaran.

Referensi

- [1] T. Sandrika, T. A. Kartika, T. K. Hasibuan, Akil, and A. Aziz, "Transformasi Penilaian Pembelajaran di Kelas dalam Pembelajaran Holistik di Era Kurikulum Merdeka," *Hayati: Journal of Education, Natural Sciences and Biology*, vol. 1, no. 1, Jun. 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.sinesia.id/index.php/hayati/index>
- [2] Suyatno, I. Juharni, and W. wita Susilowati, *Teori Belajar & Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skill*. Yogyakarta: k-media, 2023.
- [3] I. G. A. Sanjaya, N. K. Suarni, and I. G. Margunayasa, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD," *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 2024, doi: 10.29303/geoscienceed.v5i1.679.
- [4] S. Fatimah, F. Rokhman, S. E. Pramono, B. Subali, and N. Widiarti, "Implementation of differentiated learning to improve critical thinking in elementary school students," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 13, no. 1, p. 175, Jan. 2026, doi: 10.30659/pendas.13.1.175-196.
- [5] F. Y. Muchtar, "Belajar Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia dalam pelajaran IPS di SD," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, Mar. 2025.
- [6] N. Ramadhan and Khairunnisa, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Big book Subtema Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku," *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 8, no. 1, 2021, doi: 10.21093/twt.v8i1.3208.
- [7] E. Rochaendi, A. Fuadi, and D. A. Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran*, 1st ed. Lampung Selatan: ITERA Press, 2024.

