

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala

Gita Sagita Nani, Abdul Haris Panai, Gamar Abdullah, Kudus, Isnanto
Universitas Negeri Gorontalo
gitanani2132@gmail.com

ABSTRACT

Gita Sagita Nani. 2024. The Effect of the Discovery Learning Model Assisted by Diorama Media on Science Learning Outcomes of Fifth Grade Students at SD Negeri 20 Pulubala. Thesis. Department of Elementary Teacher Education. Faculty of Education. Universitas Negeri Gorontalo. The supervisor is Prof. Dr. Abdul Haris Panai, M.Pd., MCE and the co-supervisor is Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd. The research question in this study is "Does the discovery learning model assisted by diorama media affect the science learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 20 Pulubala?" The type of research used is quantitative research. This study employed the Pre-Experimental Design method with the One Group Pretest-Posttest Design. The independent variable in this study is the Discovery Learning model assisted by diorama media, and the dependent variable is science learning outcomes. The population of this study consists of all fifth-grade students at SD Negeri 20 Pulubala, totaling 14 students. Data collection in this study was carried out using a multiple-choice test method. Data analysis in this study included a normality test, hypothesis testing using the t-test, and N-Gain Score test. The normality test showed normal distribution values based on the research results and discussions. Subsequently, hypothesis testing using SPSS 29 yielded a significant value (one-tailed) of $0.001 < 0.05$, with the criteria that if the significant value is smaller than 0.05, then H_0 is rejected and H_1 is confirmed, meaning that there is an effect of the discovery learning model assisted by diorama media on the science learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 20 Pulubala. The improvement in student learning outcomes is indicated by an N-Gain Score of 0.63 or 63%, which falls into the moderately effective category.

Keywords: *Discovery Learning Model, Diorama Media, Science Learning Outcomes*

ABSTRAK

Gita Sagita Nani. 2024. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala.* Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Prof. Dr. Abdul Haris Panai, M.Pd., MCE dan Pembimbing II Dr. Gamar Abdullah, S.Si., M.Pd. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "apakah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala?" Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Pre Eksperimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Variabel bebas pada penelitian ini adalah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media diorama dan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPA. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala yang berjumlah 14 orang siswa. Pengumpulan data pada

penelitian ini adalah menggunakan metode tes berupa pilihan ganda. Analisis data pada penelitian ini adalah uji normalitas, uji hipotesis menggunakan uji t, dan uji N-Gain Score. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diperoleh uji normalitas menunjukkan nilai berdistribusi normal. Kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan bantuan SPSS 29 diperoleh nilai signifikan (one tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, dengan kriteria apabila nilai signifikan lebih kecil daripada 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala. Peningkatan hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai N-Gain Score sebesar 0,63 atau 63%, yang termasuk dalam kategori cukup efektif.

Kata Kunci: *Model Discovery Learning, Media Diorama, Hasil Belajar IPA*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) didefinisikan sebagai ilmu yang lahir dan berkembang melalui observasi, perumusan masalah, menyusun hipotesis melalui eksperimen, penarikan kesimpulan, serta penemuan teori dan konsep. Dapat juga diyakini hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah yang hasilnya dapat diwujudkan sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen yakni konsep, teori, dan prinsip yang berlaku secara universal.

Pembelajaran IPA di Indonesia telah diperkenalkan pada siswa semenjak Sekolah Dasar (SD), sebab IPA merupakan pelajaran yang akan selalu berkaitan erat dengan kehidupan, maka dalam pembelajaran IPA peserta didik diharapkan mampu membentuk karakter yang membawah kearah yang positif sehingga kelak mereka menjadi individu yang lebih cerdas dan bijaksana dalam menyikapi masalah-masalah yang ada disekitar lingkungannya (Abdullah, Gamar et al).

Dalam pembelajaran IPA, keaktifan peserta didik sangatlah di perlukan. Karena pada dasarnya pembelajaran IPA merupakan penemuan pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik. Keaktifan belajar peserta didik dapat terlihat dari gairah belajar serta semangat belajar peserta didik, sehingga peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran, peserta didik akan berusaha menyelesaikan masalah, mencari, berpikir kritis, serta menyimpulkan pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran IPA sangat ditentukan oleh peran guru sebagai pelatih yang mengaktifkan semua indera dan keterampilan motorik siswa. Oleh sebab itu proses pembelajaran ini membutuhkan inovasi dari guru dalam mengemasnya sehingga proses pembelajaran yang dihasilkan tidak membosankan (KUDUS, 2023).

Penggunaan cara yang tepat sesuai dengan gaya belajarnya siswa akan membantu siswa dalam menyerap informasi secara baik, optimal dan efektif sehingga akan membantu peningkatan prestasi belajar siswa. pernyataan tersebut sejalan dengan yang dikatakan Fitriani (2017) bahwa gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik merupakan suatu kombinasi dari bagaimana siswa menyerap, mengatur dan mengolah informasi yang pada akhirnya akan mempengaruhi prestasi belajar. Gaya belajar tiap individu tidaklah sama, tiap orang mempunyai gaya belajar dalam menyerap dan mengolah informasi atau pelajaran. Dengan begitu, gaya belajar

menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam belajar (Isnanto & Hamu, 2022).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada saat melaksanakan program Kampus Mengajar di SD Negeri 20 Pulubala yang di mulai pada Agustus sampai dengan Desember 2023. Diperoleh hasil permasalahan di kelas V terutama dalam pembelajaran IPA terdapat beberapa kekurangan pada saat proses pembelajaran, yaitu sebagai berikut : 1) Pada kegiatan pembelajaran, guru masih menggunakan model pembelajaran *Teacher Center Learning* (TCL). Dimana pada saat proses pembelajaran guru menyampaikan materi kepada siswa dan siswa mencatat materi yang diberikan guru serta menjawab pertanyaan-pertanyaan yang di ajukan oleh guru. 2) Ketika guru memberikan pertanyaan hanya terdapat beberapa siswa yang aktif di kelas untuk menjawab pertanyaan, kebanyakan siswa yang tidak dapat menjawab. 3) Sangat jarang terjadi interaksi timbal balik antara guru dan siswa, karena terlihat siswa tidak berani bertanya. 4) Proses pembelajaran hanya terpusat pada buku tema saja tanpa media pembelajaran. 5) Kurangnya variasi dan penggunaan media belajar yang kurang optimal yang di berikan oleh guru. Sering terlihat siswa ada yang bosan, mengantuk, dan keluar masuk kelas, bahkan ada yang tidak semangat pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Karena metode yang di gunakan dalam proses pembelajaran tidak menarik dan kurang inovatif. Sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi hasil belajar dalam mata pelajaran IPA. Data hasil belajar masing-masing siswa pada semester kemarin yang saya dapatkan dari guru wali kelas V adalah sebagai berikut. Nilai 76 dicapai oleh satu atau 7,1% siswa. Nilai 77 dicapai oleh lima atau 35,7% siswa. Nilai 78 dicapai oleh empat atau 28,7% siswa. Nilai 79 dicapai oleh dua atau 14,2% siswa. Dan nilai 80 dicapai oleh dua atau 14,2% siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar (64,2%) siswa meraih nilai 77 sampai 78, sementara sebagian kecil (14,2%) siswa meraih nilai tertinggi yaitu 80.

Untuk mengatasi permasalahan di atas perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi yang di lakukan adalah dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model dan media yang digunakan dalam pembelajaran IPA adalah Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantu Media Diorama.

Model *Discovery Learning* adalah proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mengorganisasikan sendiri materi pelajaran dengan penekanan pada penemuan konsep atau prinsip yang sebelumnya tidak diketahui peserta didik (Panai, A.H et al). Sedangkan, Media Diorama adalah sebuah teknik presentasi visual yang menggunakan miniatur untuk merekonstruksi suatu adegan atau pemandangan. Diorama biasanya digunakan untuk tujuan edukasi atau hiburan, dan sering kali memberikan pandangan yang mendalam dan detail tentang suatu topik atau peristiwa. Dengan menggunakan miniatur dan pemandangan yang dirancang dengan cermat, diorama dapat membantu audiens untuk lebih memahami dan merasakan pengalaman yang sedang dipelajari.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 20 Pulubala pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan metode *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*. Variabel independen dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama dan variabel dependen dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala yang berjumlah 14 orang siswa, terdiri dari 8 orang laki-laki dan 6 orang perempuan. Dalam penelitian ini teknik pengampilan sampel menggunakan teknik *Sampling Purposive*. Menurut (Sugiyono, 2019) *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, yang dianggap cocok dengan karakteristik sampel yang ditentukan akan dijadikan sampel yaitu bahwa materi Siklus Air Tanah adanya di kelas V SD.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran IPA, sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama dengan pengamatan secara langsung yang terjadi di lapangan; tes dalam penelitian ini yaitu soal *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui evaluasi secara tertulis dengan menggunakan soal objektif berbentuk pilihan ganda; dan dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen pelengkap dari observasi dan tes yang berbentuk foto/gambar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA siswa berupa tes objektif berbentuk pilihan ganda sebanyak 25 soal, dengan memberikan skor 1 untuk jawaban benar dan memberikan skor 0 untuk jawaban salah. Setelah itu dilakukan uji validitas, uji reliabilitas untuk mengukur kelayakan tes yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian. Kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas data, uji hipotesis dan uji N-Gain Score, dengan memanfaatkan perpaduan antara *Microsoft Excel 2010* dan SPSS versi 29.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan di SD Negeri 20 Pulubala yang beralamat di Jl. Palebaraya, Molamahu, Kec. Pulubala, Kab. Gorontalo, Prov. Gorontalo, pada bulan Mei 2024. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Experimental Design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* yakni dengan memberikan tes awal atau *Pretest*, untuk mengukur tingkat pengetahuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberi perlakuan, kemudian

diberikan tes kembali menggunakan instrumen tes yang sama sebagai tes akhir atau *Posttest*. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala.

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah melakukan Uji Coba Tes berupa soal objektif di kelas V SDN 2 Tapa pada tanggal 20 Mei 2024. Setelah dilakukan uji coba, kemudian peneliti melakukan Uji Validasi dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010*. Hasil uji validasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid. 20 butir soal ini kemudian digunakan pada sekolah penelitian.

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat 1 kali pertemuan, yaitu pada tanggal 29 Mei 2024. Pengambilan data dalam penelitian ini dimulai dengan melakukan *Pretest* di kelas, untuk tes awal sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama. Kemudian pada akhir pembelajaran setelah diberikan perlakuan lalu diberi tes kembali yaitu tes akhir atau *Posttes*.

1. Uji Hasil Validitas

Uji validasi instrument penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tapa, Kec. Tapa, Kab. Bone Bolango, Prov. Gorontalo dengan objek adalah siswa kelas V. Uji validitas ini dilaksanakan pada tanggal 20 Mei 2024, sebelum melakukan uji validasi peneliti menyusun soal terlebih dahulu sebanyak 25 butir soal dengan bentuk soal objektif atau pilihan ganda, kemudian soal dibagikan kepada 14 siswa kelas V SDN 2 Tapa. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2010*, setiap butir soal menggunakan rumus *Korelasi Point Biserial* dengan menggunakan perhitungan uji validasi $\text{sig} \leq \alpha$ dengan taraf signifikansi 5%. Hasil uji validitas yang dilakukan peneliti terdapat 20 butir soal yang valid dan 5 butir soal yang tidak valid atau $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$.

2. Uji Hasil Reliabilitas

Setelah melakukan uji validasi soal lalu peneliti melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus *Kuder Richardson* versi 20 dengan bantuan *Microsoft Excel 2010* diperoleh hasil = 0,96. Hal ini menunjukkan bahwa instrument dalam penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya dan dapat digunakan pada sekolah penelitian.

3. Deskripsi Data *Pretest* dan Data *Posttest*

Pada tahap *pretest*, sebelum menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama, peneliti menbagikan instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang berjumlah 20 soal kepada siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala sebagai lokasi penelitian. Dari hasil penelitian tersebut, siswa mendapat nilai rendah dengan total skor 145 dan nilai rata-rata siswa sebesar 51,43. Hasil penilaian ini diperoleh melalui hasil *Pretest* kepada 14 siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala.

Kemudian pada tahap *posttest*, peneliti memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama. Kemudian setelah diberi perlakuan, peneliti memberikan tes kembali sebagai tes

akhir atau *posttest* dengan membagikan instrument tes yang sama kepada 14 siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala. Dari hasil penelitian *Posttest*, menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah penerapan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama dengan total skor 230 dan nilai rata-rata siswa 82,14. Hasil penilaian ini diperoleh melalui hasil *Posttest* kepada 14 siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala.

Berdasarkan hasil penelitian nilai *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala adalah pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V

<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
45	80
40	70
55	80
50	75
35	80
45	80
50	80
65	95
50	75
60	85
55	85
50	90
55	85
65	90

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan menggunakan bantuan SPSS *Statistics* versi 29, dengan taraf signifikan 5% atau 0,05.

Tabel 2. Hasil Test Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	,149	14	,200*	,959	14	,707
Posttest	,197	14	,147	,957	14	,674

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber : Pengolahan data IBM SPSS *Statistics* 29)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan *Shapiro Wilk*, untuk nilai *Pretest* 0,707 dan nilai *Posttest* 0,674. Nilai keduanya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua nilai tersebut berdistribusi normal.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama pada kelas V SD Negeri 20 Pulubala. Untuk melihat apakah model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA, dapat dilakukan pengujian dengan menggunakan uji *Paired Sample t-test*. Pengujian ini bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan nilai sebelum dan nilai sesudah diberi perlakuan.

Adapun pengambilan keputusan dalam uji *Paired Sample t-test* berdasarkan nilai signifikan ini adalah sebagai berikut.

1. $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ (Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala).
2. $H_1 : \mu_1 > \mu_2$ (Terdapat pengaruh model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala).

Tabel 3. Hasil *Statistics Uji T*
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	51,43	14	8,644	2,310
	Posttest	82,14	14	6,712	1,794

(Sumber : Pengolahan data IBM SPSS *Statistics* 29)

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwa rerata *Pretest* adalah 51, 43 dan rerata *Posttest* adalah 82, 14, maka dapat disimpulkan bahwa secara deskriptif ada terdapat perbedaan rerata hasil belajar antara *Pretest* dengan *Posttest*.

Tabel 4. Hasil Uji T
Paired Samples Test

Paired Differences						Significance	
Mean	Std. Deviat	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	T	df	One-Side d p	Two-Side d p

						Low er	Upper				
Pair	Pretes	-	6,157	1,646	-	-	-	13	<,00	<,00	
1	t	- 30,7			34,2	27,15	18,66		1	1	
	Postte	14			69	9	4				
	st										

(Sumber : Pengolahan Data IBM SPSS *Statistic* 29)

Berdasarkan hasil perhitungan *Pretest* dan *Posttest* menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* versi 29, diperoleh nilai signifikan (one tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Kriteria yang digunakan menyatakan bahwa jika nilai signifikan lebih kecil dari $0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu berdasarkan kriteria nilai t , jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil perhitungan dengan menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* versi 29, menunjukkan nilai $t_{hitung} = -18,664 > t_{tabel} = 1,770$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala.

6. Uji N-Gain Score

Uji N-Gain Score dilakukan dengan menggunakan nilai *Pretest* dan *Posttest* untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Nilai rerata *Pretest* siswa adalah 51,43 sedangkan nilai rerata *Posttest* meningkat menjadi 82,14. Peningkatan ini dihitung menggunakan uji N-Gain dengan bantuan *Microsoft Excel 2010* untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. N-Gain Score dihitung dengan rumus :

$$\text{N-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Pretest}}$$

Berdasarkan hasil perhitungan, didapatkan nilai N-Gain Score sebesar 0,63, yang termasuk kategori sedang. Nilai N-Gain Score dalam presentase adalah 63% dengan kategori cukup efektif. Ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkannya model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siwa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala. Saat ini, masih banyak guru yang menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Untuk meningkatkan efektivitas dan efesiensi pembelajaran, diperlukan pendekatan yang lebih menarik, seperti penggunaan model pembelajaran *discovery learning* dan media diorama. Menurut (Shilphy Octavia, 2020:13) Model pembelajaran memiliki peranan penting dalam suatu rancangan yang telah dibuat untuk membantu menyampaikan pesan atau informasi untuk mencapai tujuan belajar sebagai pegangan dalam melaksanakan suatu kegiatan.

Penggunaan model pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih interaktif dan terlibat. Model pembelajaran yang efektif, seperti *discovery learning* dapat membuat siswa aktif dalam proses belajar, sehingga mereka tidak hanya

menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam penemuan dan penerapan konsep. Ini dapat meningkatkan motivasi, pemahaman mendalam, dan keterampilan berpikir kritis siswa. Menurut Larasati (2020) mengatakan bahwa *Discovery Learning* cara belajar siswa aktif melalui proses menemukan dan menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang di dapatkan akan bertahan lama dalam ingatan, serta tidak mudah dilupakan oleh siswa. Ana (2019) sependapat bahwa *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang tidak diberikan secara keseluruhan, namun siswa mengorganisasi, mengembangkan, pengetahuan dan keterampilan untuk pemecahan masalah, sehingga dapat meningkatkan kemampuan penemuan individu dan pembelajaran menjadi berorientasi pada siswa. Sejalan dengan Fahrurrozi (2017) yang menyatakan bahwa *Discovery Learning* merupakan cara mengajar yang diatur sedemikian rupa sehingga siswa memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya tidak melalui pemberitahuan, namun sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Melalui belajar penemuan, siswa juga belajar berpikir kritis, analitis, dan mencoba untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Selanjutnya siswa yang mampu berpikir kritis dan analitis ini akan berdampak pada hasil belajarnya yang baik pula.

Sedangkan, menurut *Association Of Education Cominication Technology* (AECT) media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan. Dan secara umum media pembelajaran merupakan sebuah perantara untuk terjadinya proses pembelajaran agar merangsang pikiran, perhatian, untuk membangkitkan motivasi, membangkitkan semangat, membangkitkan keinginan, dan untuk proses komunikasi antara pengajar dan pelajar.

Penggunaan media dioarama, dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga mereka tidak hanya bisa memahami pelajaran secara konseptual, tetapi juga secara praktis. Menurut Jalinus dan Ambiyar (2016:53) media diorama adalah penyajian 3 dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik. Menurut Kustandi dan Sutjipo (2013:51) diorama adalah gambaran kejadian, baik yang mempunyai nilai sejarah ataupun tidak, disajikan dalam bentuk mini atau kecil, sedangkan menurut Munandi (dalam Ismilasari dan Hendratno, 2013:4), diorama adalah pemandangan (*scene*) 3 dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk diperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas.

Dalam konteks ini, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Awaluddin, 2023), berdasarkan data yang diperoleh selama pelaksanaan siklus I dan siklus II, diperoleh hasil penelitian untuk siklus I pada fokus proses dan fokus hasil berada dalam kategori cukup (C) sedangkan untuk siklus II pada fokus proses dan fokus hasil berada dalam kategori Baik (B). Hal ini menunjukkan bahwa proses dan hasil belajar siswa kelas IV UPT SD Negeri 6 Pangkajene pada materi Perubahan Bentuk Energi dapat meningkat setelah diterapkan model *Discovery Learning* mengalami peningkatan. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi, 2022),

menunjukkan bahwa penggunaan media Diorama Siklus Air Tanah memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik kelas V SD Negeri Banaran 04. *Pretest* peserta didik mendapatkan hasil belajar 66, 42 dan setelah menggunakan media diorama siklus air tanah meningkat menjadi 87,07. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Maulana et al., 2022), bahwa hasil penelitian dengan perolehan skor dari mean *pretest* ialah 46,07 dan skor mean *posttest* ialah 74,6 yang menunjukkan perbedaan pada proses pembelajaran tanpa pemberian perlakuan dengan pembelajaran yang diberikan perlakuan. Berdasarkan data yang diperoleh menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS *Statistic 22*, didapatkan hasil signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dari hasil yang diperoleh, pengambilan keputusan bahwa adanya pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi Siklus Air di kelas V SDN 52 Banda Aceh.

Seiring dengan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Awaluddin (2023) ,Pratiwi (2022), dan Maulana et al (2022), maka hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 20 Pulubala. Berdasarkan hasil penelitian, nilai *Pretest* rata-rata siswa adalah 51,43, sedangkan nilai *Posttest* rata-rata siswa adalah 82,14. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan adanya perlakuan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala. Hal ini terbukti dari hasil perhitungan *Pretest* dan *Posttest* menggunakan bantuan IBM SPSS *Statistics* versi 29, diperoleh nilai signifikan (one tailed) sebesar $0,001 < 0,05$. Kriteria yang digunakan menyatakan bahwa jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti bahwa model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, nilai signifikan (one tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti hasil belajar siswa pada *posttest* lebih tinggi daripada *pretest*. Data menunjukkan peningkatan rata-rata dari *pretest* (51,43) ke *posttest* (82,14), setelah diberikan perlakuan. Model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama terbukti berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 20 Pulubala, dengan nilai N-Gain Score sebesar 0,63 atau 63% yang termasuk kategori cukup efektif. Ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *discovery learning* berbantuan media diorama.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, I.N., Abdullah, Gamar., & Arifin, V.M. (2020). *Modul Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Gorontalo : UNG Press.
- Abrori, A. N., Sumadi, C. D., Telang, J. R., Kamal, K., Bangkalan, K., Jawa, P., & Kode, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- Awaluddin. (2023). Penerapan model pembelajaran discovery learning dalam meningkatkan hasil belajar IPA (studi siswa kelas V SD). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, 3(1), 97–99.
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang*. 03(01).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Isnanto, & Hamu, M. . (2022). *Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar*. 08(January), 547–562.
- KUDUS, K. (2023). Pemanfaatan Model Children Learning in Science (Clis) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 3(3), 251–259. <https://doi.org/10.51878/educational.v3i3.2444>
- Maulana, A., Israwati, & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Di Kelas V SDN 52 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(4), 136–142.
- Pratiwi, Y. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Tanah pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Banaran 04. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 470. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65773>
- Panai, A.H., Abdullah, Gamar., & Saleh, Meylan. (2018). *Panduan Pembelajaran Sains Berbasis Kerja Ilmiah Bagi Guru Sekolah Dasar*. Yogyakarta : Zahir Publishing.
- Safitri, W. C. D., & Mediatati, N. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1321–1328. <https://jbasicedu.org/index.php/basicedu/article/view/925>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta : Alfabeta, cv.