

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Tata Surya Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 92 Kendari

Nahrul Hayat Rifani^{1)*}, Arna Juwairiyah²⁾, Erwin Eka Saputra³

¹²³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Tenggara

*Corresponding author. nahrulhayatrifani014@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords:

instructional media, diorama, learning motivation.

How to cite:

Rifani Nahrul Hayat, Juwairiyah Arna, Saputra Erwin Eka (2026). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Tata Surya Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 92 Kendari



ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using a solar system diorama as an instructional medium on the learning motivation of fifth-grade students at SD Negeri 92 Kendari. This research is a quantitative study with a quasi-experimental design using a non-equivalent control group design. The research subjects consisted of two classes: the experimental class, which received learning using the diorama medium, and the control class, which used conventional media in the form of pictures in the textbook. The data were collected using a learning motivation questionnaire developed based on the ARCS model (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). The data were analyzed using prerequisite tests (normality and homogeneity), followed by hypothesis testing using the Independent Samples T-Test. The results showed a significant difference in students' learning motivation between the experimental class and the control class. The mean posttest score of the control class was 69.70, while the experimental class achieved a higher mean score of 87.69, with a significance value of $0.001 < 0.05$. It can be concluded that the use of a solar system diorama as an instructional medium has a positive and significant influence on increasing students' learning motivation. The diorama helps students understand the material more concretely and engagingly, thus encouraging their active participation in the learning process.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta proses pembelajaran yang efektif, sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki kekuatan spiritual dan keagamaan, kemampuan untuk mengendalikan diri, pemahaman yang tinggi, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh diri sendiri, masyarakat, bangsa, serta negara (UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional).

Pendidikan adalah elemen penting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan dari usaha mewujudkan masa depan yang lebih baik. Pendidikan memiliki peran strategis dalam menciptakan individu yang mampu berkontribusi terhadap pembangunan bangsa. Perkembangan suatu bangsa sangat ditentukan oleh mutu pendidikannya. Jika pendidikan tidak dijalankan secara optimal, maka kemajuan bangsa pun akan terhambat. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sukma (dalam Fatmawati et al., 2024) yang menekankan bahwa pendidikan

merupakan fondasi utama dalam mencetak generasi berkualitas, berkarakter kuat, dan kompetitif di tingkat global.

Motivasi merupakan faktor utama dalam mencapai kesuksesan atau kegagalan dalam menyelesaikan tugas – tugas yang kompleks (Rahman, 2021). Semangat, keuletan, partisipasi peserta didik di kelas, dan keberanian peserta didik dalam menyuarakan pendapatnya merupakan indikator dari tingkat motivasi peserta didik.

Menurut Santrock (2020) motivasi dalam belajar merupakan suatu mekanisme yang mendorong munculnya energi, menentukan arah, serta mempertahankan ketekunan individu dalam menjalani kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar memegang peran yang sangat krusial karena dapat mencerminkan tingkat keberhasilan maupun kegagalan dalam proses pembelajaran siswa. Ketika seseorang tidak memiliki dorongan untuk belajar, maka proses pembelajaran akan sulit tercapai secara optimal (Nurfaliza & Hindrasti, 2021). Oleh karena itu, upaya untuk membangun serta mempertahankan motivasi belajar siswa merupakan hal yang penting dan tidak boleh diabaikan dalam pendidikan. Motivasi berfungsi sebagai faktor utama yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan serta potensi diri mereka guna meraih hasil belajar yang diharapkan.

Hasil observasi awal yang dilakukan di kelas V SD Negeri 92 Kendari menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami berbagai kendala dalam mengikuti proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Observasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta untuk mendokumentasikan perkembangan belajar siswa selama mengikuti pelajaran.

Dalam Pengamatan tersebut ditemukan beberapa masalah yaitu : 1) Kurangnya partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, 2) rendahnya rasa percaya diri siswa dalam menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat, 3) Beberapa siswa yang masih asik sendiri saat proses belajar mengajar. Pernyataan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 92 Kendari. Dimana, guru tersebut menyampaikan ada beberapa siswa pada pelajaran IPAS memiliki nilai rendah. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran berlangsung tidak adanya kefokusannya dalam pembelajaran, kurangnya kesadaran diri siswa akan pentingnya belajar, sehingga memberikan dampak pada nilai harian maupun ulangannya.

Media adalah sarana atau perantara yang berfungsi menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar mengajar. Peran media sangat krusial karena pembelajaran tidak akan berjalan efektif tanpa adanya dukungan media. Selain itu, media memiliki sifat yang fleksibel, sehingga dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan dan dalam beragam kegiatan belajar. Pemanfaatan media pembelajaran turut berkontribusi dalam menumbuhkan rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajar mereka, membantu mereka mengatur sendiri cara belajar yang sesuai, serta mendorong terbentuknya pandangan jangka panjang terhadap tujuan pembelajaran.

Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran merupakan sarana pendukung yang dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran untuk memperjelas materi yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

Penggunaan media pembelajaran di Tingkat sekolah dasar memiliki peran penting, mengingat siswa pada usia ini berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkret. Pemanfaatan benda nyata serta kejadian yang terjadi di lingkungan sekitar dapat membantu mengasah kemampuan berpikir logis siswa terhadap sesuatu yang bersifat konkret. Oleh sebab

itu, proses penyampaian materi akan lebih efektif jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat merangsang keaktifan dan mendorong siswa untuk berpikir secara mandiri.

Media diorama termasuk dalam kategori media pembelajaran tiga dimensi. Penggunaan media diorama dapat memberikan manfaat dalam mengatasi keterbatasan indera yang dimiliki siswa dan dalam mempelajari benda-benda di masa lalu (Fitri, 2022). Media diorama adalah salah satu bentuk media pembelajaran tiga dimensi berukuran kecil yang dirancang untuk merepresentasikan suatu pemandangan atau peristiwa secara nyata dalam bentuk visual miniature (Prastowo, 2019). Media diorama memiliki ciri khas berupa representasi pemandangan atau lingkungan yang disajikan semirip mungkin dengan bentuk aslinya. Dalam proses pembuatan, terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, seperti menyesuaikan ukuran diorama dengan ruang yang tersedia dan memperhitungkan jumlah serta karakteristik siswa yang akan menggunakan media tersebut sebagai alat bantu belajar. Agar penggunaan media dapat maksimal, penelitian ini menggunakan media diorama agar efektif dalam menyampaikan materi tata surya dan dipandang menarik karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, serta mendorong motivasi belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan media tersebut membantu pemahaman siswa terhadap materi dan mendorong capaian akademik siswa.

Rendahnya motivasi belajar siswa salah satunya disebabkan oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Ketergantungan guru pada metode ceramah karena keterbatasan media pendukung kerap membuat proses pembelajaran menjadi monoton, sehingga partisipasi dan ketertarikan siswa menurun. Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media diorama tata surya terhadap motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 92 Kendari.

2. Tinjauan Pustaka

Kata media berasal dari bahasa Latin "medius" yang berarti sesuatu yang berada di tengah, berperan sebagai penghubung atau perantara. Dalam bidang pendidikan, media dipahami sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa (Arsyad, 2020).

Pada dasarnya, media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses belajar yang membantu penyampaian materi, menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, memfasilitasi pemahaman mendalam bagi siswa, serta mempermudah guru dalam pengelolaan kelas (Daryanto, 2023).

Al Qadri et al. (2024) menjelaskan bahwa diorama adalah salah satu media pembelajaran berbasis miniatur tiga dimensi yang telah terbukti efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Umumnya, diorama disusun dari berbagai objek yang ditata dalam sebuah panggung kecil, dilengkapi dengan latar bergambar yang memperkuat visualisasi materi yang disampaikan.

Matondang (2021), menyatakan media diorama berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi mengenai suatu peristiwa melalui bentuk tiruan berskala kecil yang merepresentasikan kejadian atau proses tertentu, sehingga mampu menarik perhatian dan memudahkan pemahaman terhadap isi yang disampaikan. Diorama umumnya disusun dengan meniru bentuk objek asli dalam bentuk miniatur, dilengkapi dengan latar belakang visual dan elemen dekoratif yang menarik, sehingga mampu merepresentasikan atau menggambarkan objek sebenarnya secara lebih nyata dan imajinatif.

Diorama tata surya memiliki banyak manfaat dalam pembelajaran, terutama bagi siswa sekolah dasar. Widyantoro & Purnomo (2024) menyatakan diorama membantu mengatasi keterbatasan siswa dalam memahami konsep tata surya yang abstrak, karena objek seperti planet dan orbit tidak dapat diamati secara langsung.

Aris (2022) mengatakan bahwa media diorama memiliki beberapa kelebihan yang bisa meningkatkan efektivitas dalam proses belajar, yaitu menggunakan diorama memungkinkan siswa untuk secara langsung mengalami proses mengekspresikan dan mengembangkan pemahamannya terhadap representasi objek, sehingga dapat mengurangi kejenuhan selama kegiatan pembelajaran, memberikan gambaran visual objek yang sebenarnya secara kongkret dalam bentuk kecil, mampu menampilkan objek secara menyeluruh, baik dari segi struktur maupun mekanisme kerjanya, memiliki ukuran yang relatif kecil, sehingga mudah untuk dipindahkan atau dibawa, dapat merepresentasikan sebuah kejadian yang berlangsung di Lokasi dan waktu tertentu dengan cara yang lebih nyata dan menarik perhatian. Sehingga, hal tersebut dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar merupakan dorongan yang berasal dari dalam diri siswa atau dari lingkungan sekitarnya, yang mendorong mereka untuk terlibat aktif dalam proses belajar dan menjaga partisipasi mereka secara terus-menerus, menurut Nugraha & Khusnul Khotimah (2023). Deci dan Ryan (2020) menyatakan bahwa motivasi belajar terdiri atas dua jenis, yakni intrinsik, yang bersumber dari dorongan internal seperti minat dan rasa ingin tahu, serta ekstrinsik, yang dipicu oleh faktor eksternal seperti hadiah, pujian, atau pengakuan sosial.

Yamin dkk (2020) fungsi utama dari motivasi belajar adalah sebagai pendorong yang mengarahkan perilaku belajar siswa, memperkuat tekad mereka dalam menjalani proses pembelajaran, serta membantu mempertahankan konsistensi dalam mencapai tujuan belajar. Berikut adalah fungsi utama motivasi belajar.

Dengan demikian, motivasi belajar peserta didik ditentukan oleh faktor-faktor dari dalam diri, seperti ketertarikan terhadap materi, keyakinan akan kemampuan pribadi, dan pandangan terhadap potensi diri. Selain itu, faktor-faktor dari luar seperti bantuan yang diberikan oleh guru dan keluarga, serta adanya lingkungan belajar yang mendukung, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat berperan penting dalam mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan berusaha mencapai prestasi akademik yang terbaik.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti melakukan perbandingan antara dua kelompok siswa, yaitu kelompok eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penggunaan media diorama dalam pembelajaran, dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media diorama terhadap motivasi belajar siswa.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X (Pembelajaran dengan Media Diorama Tata Surya)	O ₂
Kontrol	O ₃	- (Pembelajaran konvensional)	O ₄

Keterangan :

O₁, O₃ = Nilai pretest sebelum perlakuan

O₂, O₄ = Nilai Posttest setelah perlakuan

Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 92 Kendari. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu memilih sampel berdasarkan kriteria atau tujuan tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti. Peneliti memilih dua kelas yang memiliki ciri-ciri mirip, berdasarkan pertimbangan dari guru dan kepala sekolah. Dalam pelaksanaan penelitian, kelas VA ditetapkan sebagai kelompok eksperimen,

sedangkan kelas VB sebagai kelompok kontrol. Dengan jumlah siswa di kelas VA sebanyak 26 orang dan kelas VB sebanyak 27 orang.

Dalam penelitian ini terdapat dua jenis variabel, (1) variabel independen (bebas) yaitu penggunaan media pembelajaran diorama tata surya dan (2) variabel dependen (terikat) yaitu motivasi belajar siswa. Definisi operasional penggunaan media diorama tata surya digunakan sebagai media visual yang memungkinkan siswa untuk mempelajari tata surya secara lebih interaktif dan konkret. Kemudian motivasi belajar melibatkan perasaan tertarik, perhatian, dan keinginan siswa untuk belajar lebih jauh secara mendalam.

Untuk memperoleh data mengenai tingkat motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan dokumentasi. Angket dan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data sekunder berupa catatan atau laporan yang sudah ada sebelumnya perlakuan, seperti catatan perkembangan siswa atau rekaman kegiatan belajar mengajar yang sudah dilakukan. Kuesioner tersebut terdiri dari 10 pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yaitu, 1) Minat/Perhatian yaitu ketertarikan siswa pada materi, 2) Relevansi atau kesesuaian materi dengan kebutuhan, 3) Kepercayaan diri atau keyakinan siswa akan kemampuannya, 4) Kepuasan atau rasa puas setelah pembelajaran, 5) Keterlibatan Aktif atau partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pernyataan dalam angket disusun menggunakan skala Likert lima tingkat.

Analisis data dilakukan melalui dua tahap. Pertama, analisis deskriptif untuk menggambarkan distribusi nilai maksimum, minimum, rata-rata, median, modus, dan standar deviasi. Kedua, analisis inferensial meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas (Levene's Test), dan uji hipotesis menggunakan independent sample t-test pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil

A. Deskripsi Data Temuan Penelitian

1) Hasil Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

a) Data Hasil Motivasi Belajar Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pretest pada kelas eksperimen, diperoleh hasil motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media diorama tata surya. Jumlah sampel yaitu 26 siswa dengan skor maksimum yang dicapai siswa adalah 88, sementara skor minimum adalah 54. Nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa tercatat sebesar 69,23, dengan nilai median 70, standar deviasi sebesar 7,528, dan nilai yang paling sering muncul (Modus) adalah 72. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat motivasi belajar siswa di kelas eksperimen pada awalnya cenderung berada pada level menengah.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Pretest Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
N (Valid)	26
Mean	69,23
Median	70
Modus	72
Std. Deviation	7,528
Minimum	54
Maximum	88

Berdasarkan data tersebut diketahui mayoritas peserta didik di kelas eksperimen tergolong dalam kategori motivasi belajar sedang. Hanya Sebagian kecil yang berada kategori sangat tinggi ataupun sangat rendah. Kondisi ini mengindikasikan bahwa tingkat motivasi belajar siswa di kelas eksperimen pada awalnya cenderung berada pada level menengah.

b) Data Hasil Motivasi Belajar Posttest Kelas Eksperimen

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan diorama tata surya, dilakukan tes hasil motivasi belajar (posttest) untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa. Jumlah sampel yaitu 26 siswa dengan skor maksimum adalah 100, sedangkan skor minimum adalah 80. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh mencapai 87,69, dengan median berada pada angka 87, standar deviasi 5,505, dan nilai yang paling sering muncul atau modus adalah 86. Rata-rata skor posttest lebih tinggi dibandingkan rata-rata skor pretest, hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa setelah adanya penggunaan media diorama tata surya.

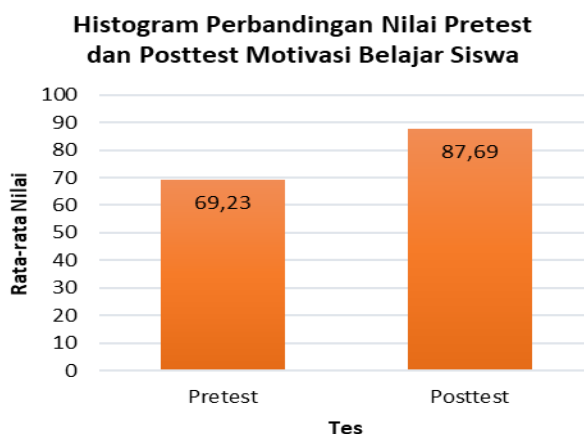
Tabel 3. Statistik Deskriptif Posttest Kelas Eksperimen

Statistik	Nilai
N(Valid)	26
Mean	87,69
Median	87
Modus	86
Std. Deviation	5,505
Minimum	80
Maximum	100

Setelah media diorama digunakan dalam kegiatan pembelajaran, terjadi peningkatan nilai motivasi belajar yang cukup signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media diorama memberikan pengaruh positif terhadap semangat belajar siswa.

c) Perbandingan Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen

Perbandingan Motivasi belajar siswa pretest dan posttest kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata dari 69,23 menjadi 87,69 dengan selisih 18,46 poin. Peningkatan ini mencerminkan efektifitas media diorama tata surya sebagai media visual yang memungkinkan siswa untuk mempelajari tata surya secara lebih interaktif dan konkret.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Nilai Posttest Kelas Eksperimen

2) Hasil Motivasi Belajar Kelas Kontrol

a) Data Hasil Motivasi Belajar Pretest Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil pretest pada kelas Kontrol, diperoleh hasil motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan menggunakan media gambar dibuku. Jumlah sampel yaitu 27 siswa dengan skor maksimum yang dicapai siswa adalah 78, sementara skor minimum adalah 46. Nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa tercatat sebesar 61,93 dengan nilai median 60, standar deviasi sebesar 8,476, dan nilai yang paling sering muncul (Modus) adalah 56. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya peningkatan motivasi belajar, terutama untuk mendorong siswa yang berada pada kategori rendah agar dapat mencapai tingkat motivasi belajar yang baik.

Tabel 4. Statistik Deskriptif Pretest Kelas Kontrol

Statistik	Nilai
N (Valid)	27
Mean	61,93
Median	60
Modus	56
Std. Deviation	8,476
Minimum	46
Maximum	78

Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas kontrol tahap awal memiliki motivasi belajar pada kategori sedang dan rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang memiliki motivasi belajar yang sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa diperlukan upaya peningkatan motivasi belajar, terutama untuk mendorong siswa yang berada pada kategori rendah agar dapat mencapai tingkat motivasi belajar yang baik.

b) Data Hasil Posttest Kelas Kontrol

Setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode konvensional yakni menggunakan media gambar dibuku, kemudian dilakukan posttest untuk mengetahui hasil motivasi belajar siswa. Jumlah sampel pada kelas kontrol yaitu 27 siswa dengan

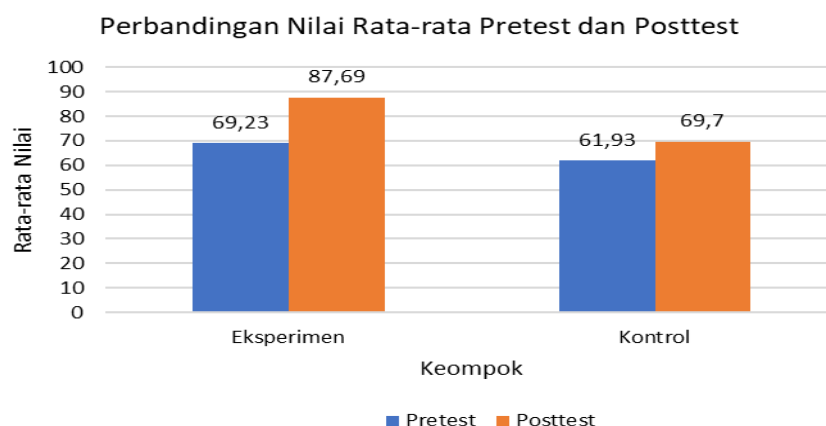
nilai maksimum 82 dan nilai minimum 46. Hasil analisis deskriptif menunjukkan nilai rata-rata siswa (Mean) sebesar 69,70, median 70, modus 66, dan standar deviasi 3,945. Hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dalam hasil motivasi belajar siswa meskipun, skor motivasi belajar yang tidak berbeda secara signifikan.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Posttest Kelas Kontrol

Statistik	Nilai
N (Valid)	27
Mean	69,7
Median	70
Modus	66
Std. Deviation	3,945
Minimum	46
Maximum	82

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui ada beberapa siswa termasuk dalam kategori sangat rendah dan sebagian besar siswa, menunjukkan tingkat motivasi sedang dan tinggi, namun tidak ditemukan siswa yang masuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional yang digunakan memberikan pengaruh meskipun namun tidak sebesar pada kelas eksperimen.

c) Perbandingan Pretest dan Posttest Pada Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen
 Perbandingan hasil motivasi belajar siswa pretest dan posttest kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan. Nilai rata-rata siswa dari 61,93 menjadi 69,70 dengan selisih 7,77 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional mampu meningkatkan hasil motivasi belajar siswa, meskipun tidak sebesar pengguna media diorama tata surya yang diterapkan pada kelas eksperimen.



Gambar 2. Perbandingan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

B. Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data di setiap kelompok memiliki distribusi normal. Uji ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS IBM Statistics

27, dengan metode Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Adapun kriteria pengujian adalah apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$) maka data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan apabila nilai signifikansi dibawah 0,05 ($< 0,05$) maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Hasil uji normalitas kelas eksperimen yaitu dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,700 dan nilai posttest sebesar 0,224. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Normalitas Kelas Eksperimen

	Pretest	Posttest
N	26	26
Mean	69,23	87,69
Std.Deviation	7,528	5,505
Shapiro-Wilk	0,973	0,949
Sig. (2-tailed)	0,700	0,224

Hasil uji normalitas kelas kontrol yaitu dengan signifikansi pretest sebesar 0,065 dan posttest sebesar 0,089. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data pretest dan posttest kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas Kelas Kontrol

	Pretest	Posttest
N	27	27
Mean	61,93	69,70
Std.Deviation	8,476	3,945
Shapiro-Wilk	0,929	0,935
Sig. (2-tailed)	0,065	0,089

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kedua kelas dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut memiliki data yang berdistribusi normal, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji parametrik selanjutnya.

2) Uji Homogenitas

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat sama (homogen) atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan dengan Levene's Test menggunakan program SPSS IBM Statistics 27. Adapun kriteria pengujian adalah apabila nilai signifikansi (sig.) $> 0,05$ maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila sig. $< 0,05$ maka data tidak homogen.

Hasil uji homogenitas pada Pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan nilai signifikansi pretest sebesar 0,339. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa data pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang sama (homogen) karena nilai signifikan yang diperoleh lebih besar dari 0,05.

Tabel 8. Uji Homogenitas Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	0.933	1	51	0.339

Hasil uji Homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dengan signifikansi posttest sebesar 0.207. Data tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol juga berdistribusi normal.

Tabel 9. Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	1.633	1	51	0,207

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan metode uji-t (independent sample t-test) untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan dalam motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) melalui program SPSS IBM Statistics 27. Kriteria pengujian adalah :

- Jika nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima (tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelas).
- Jika nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat perbedaan rata-rata antara kedua kelas).

Hasil uji hipotesis dapat disajikan pada table beriku.

Tabel 10. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Variabel	t-hitung	df	Sig.(2-tailed)	t-tabel
Motivasi Belajar Siswa	9,618	51	0,001	2,007

Berdasarkan Tabel 10. diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$ dan nilai thitung sebesar $9,618 > ttabel$ sebesar 2,007. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata hasil motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 87,69, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 69,70. Perbedaan rata-rata ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran media diorama tata surya memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan Motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama tata surya berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD. Siswa yang belajar menggunakan diorama memperoleh skor motivasi lebih tinggi dibandingkan siswa yang belajar dengan metode konvensional.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media konkret seperti diorama mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam mempelajari konsep tata surya yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan teori ARCS dari Keller (dalam Luo 2024), yang menyatakan bahwa perhatian (attention) dan relevansi (relevance) merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar. Diorama sebagai media visual konkret dapat menarik perhatian siswa dan membuat materi lebih relevan dengan pengalaman nyata mereka.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh Sukma (dalam Fatmawati et al., 2024) yang menemukan bahwa penggunaan media nyata dalam pembelajaran IPA meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Penelitian serupa oleh Rahman (2021) menunjukkan bahwa media visual memberikan stimulus positif terhadap rasa ingin tahu dan keterlibatan siswa.

Selain itu, media diorama memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Siswa dapat mengamati jarak relatif antarplanet, pergerakan tata surya, serta membayangkan struktur ruang angkasa dengan lebih jelas. Hal ini mendorong munculnya minat dan rasa ingin tahu yang menjadi aspek penting dalam motivasi belajar.

Dengan demikian, penggunaan media diorama tidak hanya membantu siswa memahami konsep tata surya, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka. Hasil ini menegaskan pentingnya guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama tata surya berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 92 Kendari. Kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan media diorama menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, media diorama terbukti efektif sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif.

Referensi

- Al Qadri, H., Rahmawati, D., & Salim, A. (2024). *Media pembelajaran 3D diorama dalam pendidikan dasar*. Surabaya: Pustaka Edu.
- Aris. (2022). Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran diorama dalam konteks pendidikan dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 22–30.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2023). *Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar*. Bandung: Sarana Ilmu.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2020). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. New York: Springer.
- Fatmawati, N., Sukma, A., & Lestari, D. (2024). Peran pendidikan dalam membangun generasi berkualitas dan berdaya saing global. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(2), 101–110.
- Fitri, N. (2022). Pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran sejarah dan IPA. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 45–53.
- Matondang, N. (2021). Diorama sebagai media visual tiga dimensi dalam pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 10(2), 88–96.
- Nurdyansyah. (2019). *Pengantar media pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

- Nugraha, D., & Khusnul Khotimah, N. (2023). Motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam perspektif psikologi pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–130.
- Nurfaliza, S., & Hindrasti, Y. (2021). Pentingnya motivasi dalam pencapaian hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Motivasi*, 6(1), 30–39.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan kreatif membuat media pembelajaran inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahman, F. (2021). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2020). *Educational psychology* (6th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Widyantoro, A., & Purnomo, B. (2024). Peran media diorama dalam meningkatkan pemahaman konsep tata surya siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPA*, 6(2), 45–53.
- Yamin, M., Surya, H., & Lestari, W. (2020). *Psikologi pendidikan: Membangun motivasi belajar siswa*. Jakarta: Prestasi Pustaka.