

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH AL AZHAR JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KH ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Disusun Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
Wiwini Selvi Leliana
Nim: 201101040001
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

2024

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH AL AZHAR JEMBER TAHUN AJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri

Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh

gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disusun Oleh:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Wiwin Selvi Leliana
NIM. 201101040001

Disetujui Pembimbing:



Mohammad Kholid, S.Si. M.Pd
NIP. 198606132015031005

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MADRASAH
IBTIDAIYAH AL AZHAR JEMBER TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Senin

Tanggal: 28 Oktober 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Mohammad Zaini, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP.198005071023211018

Abdul Karim, S.Pd.I, M.Pd.I
NIP.198501192023211015

Anggota:

1. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
2. Mohammad Kholil S.Si, M.Pd

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

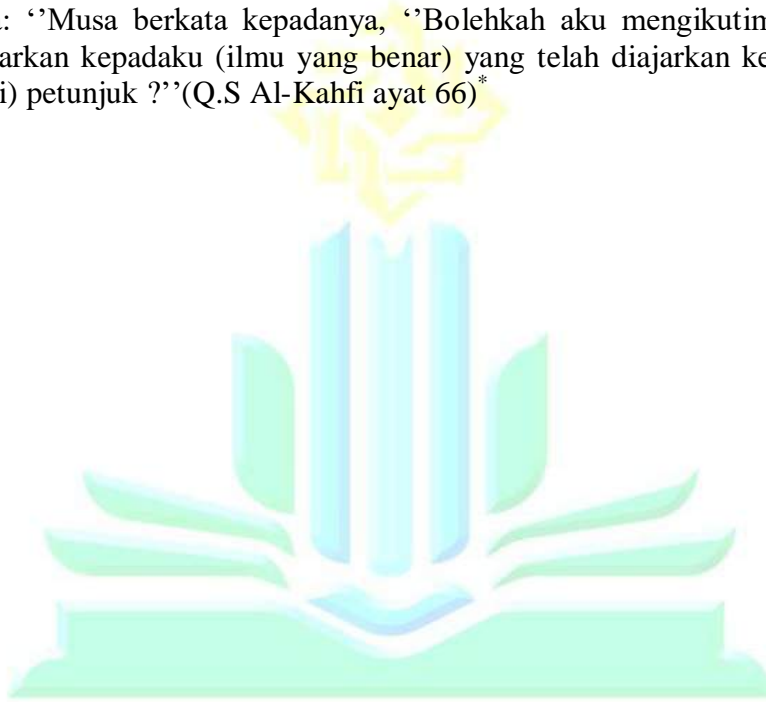


Dr. H. Abdul Muhsin, S.Ag., M.Si.
NIP.197304242000031005

MOTTO

قَالَ لَهُ ۞ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿٦٦﴾

Artinya: ‘‘Musa berkata kepadanya, ‘‘Bolehkah aku mengikutimu agar engkau mengajarkan kepadaku (ilmu yang benar) yang telah diajarkan kepadamu (untuk menjadi) petunjuk?’’(Q.S Al-Kahfi ayat 66)*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Kementrian Agama, *Al-Qur'an Terjemahan Kementerian Agama Republik Indonesia*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019), QS.Al-Kahfi: 66

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat di buat dan selesai pada waktunya.
2. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda **Aminulloh** dan pintu surgaku Ibunda **Misdayati**. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Semoga bapak ibuk sehat panjang umur dan bahagia selalu.
3. Nenek saya tercinta nenek **Sartini** yang selalu memberi doa semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Kakek saya tercinta kakek **Sudono** (Alm) terima kasih sebanyak-banyaknya, tanpa doa beliau dahulu mungkin saya tidak akan masuk Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Negeri Jember.
4. Adekku tersayang **Lilis Febi Leliana** terima kasih selalu memberikan semangat serta doa untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga kalian semua bangga dengan apa yang telah saya capai sekarang ini. Terima kasih.

KATA PENGANTAR

“Bismillahirrohmanirrohim”

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, dan pelaksanaan penyusunan skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024”** yang disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dapat terselesaikan dengan lancar.

Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abd. Muis, S.Ag., M.Si. selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I selaku Dosen Koor Prodi yang telah membimbing, memberi arahan, serta nasihat kepada penulis.
5. Bapak Mohammad. Kholil, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan, serta motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Ibu Prof Hj. Mukni'ah M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik yang tak telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan mengarahkan penulis dari semester 1 hingga saat ini.

7. Segenap bapak dan ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
8. Ibu Vivi Triana S.Pd selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung Jember yang telah menerima, mengizinkan, dan memfasilitasi penulis untuk melakukan penelitian skripsi.
9. Bapak Abu A'la Al Maududi S.E.I selaku wali kelas dan guru IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember yang memberikan bantuan sehingga pengambilan data penelitian berjalan lancar.
10. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk dapat meneliti di lembaga tersebut.
11. Siswa-siswi kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung Jember yang telah mengikuti proses penelitian dengan baik.
12. Semua yang ikut terlibat dalam penulisan skripsi ini yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu, semoga Allah selalu melindungi kalian dan dilancarkan segala urusan.

Demikianlah ucapan terima kasih kepada semua pihak yang namanya tidak dapat disebutkan satu persatu, semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis menerima segala kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya pendidikan guru madrasah ibtidaiyah.

Jember, 30 Mei 2024

Penulis

ABSTRAK

Wiwin Selvi Leliana, 2024 : *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024.*

Kata Kunci : Media Pembelajaran Diorama, hasil belajar.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi di MI Al-Azhar Ajung, yaitu, masih banyak hasil belajar siswa yang dibawah KKM pada mata pelajaran IPA. Hal ini terjadi karena media yang digunakan guru sangat monoton dan tidak menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar dikarenakan salah satu faktor terkuat yang memengaruhi hasil belajar yang tidak maksimal terdapat pada proses pembelajaran itu sendiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah media pembelajaran diorama berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di MI Al-Azhar mata pelajaran IPA.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu: 1) Bagaimana hasil belajar IPA siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *diorama* ? 2) Bagaimana hasil belajar IPA siswa sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *diorama* ? 3) Apakah terdapat pengaruh media *diorama* ? Tujuan dari penelitian ini adalah untuk : 1) Mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *diorama*. 2) Mendeskripsikan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *diorama*. 3) Mengetahui pengaruh media pembelajaran *diorama*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *Quai Eksperimental Desings* bentuk *One-Group Pre-test-Post-test*. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan sebuah kelompok subjek terlebih dahulu diberikan *pretest* sebelum mendapatkan perlakuan, dan akhirnya diberikan *posttest* sebagai hasil akhirnya. Adapun pengumpulan data menggunakan tes berupa *pretest posttest* dan dokumentasi. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Uji Dependen Paired Sample T-test*.

Penelitian ini memperoleh kesimpulan bahwa : 1) Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Diorama* memiliki rata-rata 37,20. Data tersebut diketahui bahwa nilai pre-test eksperimen lebih rendah. 2) Hasil dari penelitian ini setelah diterapkannya media pembelajaran *Diorama* pada kelas eksperimen, diketahui bahwa rata-rata ujian post-test setelah eksperimen sesudah menggunakan media pembelajaran *Diorama* memiliki rata-rata 79,60. 3) Berdasarkan uji dependent sampel t-test pada posttest kelas eksperimen $\text{Sig.2 (tailed)} = 0.000 < 0,05$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan (cukup besar) antara nilai rata-rata hasil belajar media pembelajaran *Diorama*.

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Sampul	i
Persetujuan Pendamping	ii
Pengasahan Tim Penguji	iii
Motto	iv
Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan penelitian.....	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup Penelitian	10
F. Definisi Operasional	11
G. Asumsi Penelitian	12
H. Hipotesis	13
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Penelitian Terdahulu	16
B. Kajian Teori	22
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	37
B. Populasi dan Sempel	39
C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
D. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian.....	44
E. Analisis Data	46

BAB IV PENYAJIAN DAN DATA ANALISIS	50
A. Gambaran Objek Penelitian	50
B. Penyajian Data	54
C. Analisis dan Pengujian Hipotesis	57
D. Pembahasan	62
BAB V PENUTUP	65
A. Kesimpulan	65
B. Saran-Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses sosial yang bertujuan untuk mengembangkan potensi hidup manusia baik secara individual maupun secara sosial sebab dengan pendidikan. Manusia dapat memerankan hidupnya sebagai makhluk yang paling mulia di dunia ini. Selain itu, pendidikan juga merupakan kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang berlangsung seumur hidup salah satunya bisa berupa pendidikan agama Islam. Secara luas pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup, pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi individu. Sedangkan secara sempit pendidikan adalah pengajaran yang di selenggarakan disekolah sebagai lembaga pendidikan formal.² Sistem pendidikan adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasioanl. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, diperlukan alat perantara yaitu kurikulum.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum sering diubah seiring perkembangan tahun ke tahun dengan

² Binti maunah, *Ilmu pendidikan* (Yogyakarta:Penerbit teras).2009,1.

dijadikannya kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang memiliki beberapa macam agar siswa lebih optimal dan memiliki konsep untuk menguatkan kompetensi yang dimilikinya. Dan juga guru memiliki keleluasaan dalam memilih bahan ajar yang cocok dan tepat untuk siswa yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat dari peserta didik masing-masing individu.³

Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Kualitas dan kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru berkemampuan untuk memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar serta media yang tepat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Kemampuan guru tersebut dibutuhkan pada semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).⁴

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu dari mata pelajaran yang mengarahkan siswa memperoleh nilai guna keilmuan. Melalui pengajaran tentang alam, siswa diharapkan memiliki pengetahuan tentang lingkungan dan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Dengannya siswa diharapkan mampu

³Farihdatul Jannah Et Al., ''*Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022*, '' Al Yazidy; Ilmu Sosial, Humaniora, dan Pendidikan, Vol 4 No 2 (Oktober 2022); 57

⁴Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 15

mendayagunakan alam lingkungannya, menjaga dan mengembangkannya bagi kebaikan hidup secara bertanggung jawab⁵. Pentingnya keberadaan alam sekitar bagi manusia digambarkan dalam Q.S. Thaha ayat 52 yang berbunyi sebagai berikut⁶:

عِلْمُهَا عِنْدَ رَبِّي فِي كِتَابٍ لَا يَضِلُّ رَبِّي وَلَا يَنْسَى

Artinya: “Pengetahuan tentang itu ada di sisi Tuhanku, di dalam sebuah kitab Tuhan kami tidak akan salah dan tidak (pula) lupa”.

Keberadaan alam sangat penting bagi kehidupan. Dengannya manusia memperoleh manfaat melalui lingkaran simbiosis alam. Tuhan menciptakan segala sesuatu (benda-benda alam) dalam keseimbangan dan keserasian. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran wajib yang dipelajari di SD/MI. IPA berkaitan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsi-prinsip saja tetapi juga pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari. Upaya untuk mendukung pembelajaran IPA yaitu dengan menggunakan media yang memberikan peran penting bagi peserta didik untuk lebih efektif dalam proses pembelajaran dan tidak hanya berpusat pada penjelasan guru.

⁵Vardiansyah Dani, *Filsafat Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Suatu Pengantar Indeks, 2008).

⁶Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Dipenogoro, 2014), hal. 393

Sebagai seorang pendidik ketika di sekolah proses pembelajaran dalam kelas itu membutuhkan penggunaan media pembelajaran yang sangat menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk bisa mengkongkretkan pemahaman siswa yang masih abstrak sehingga ketika siswa diberikan media pembelajaran mereka akan lebih antusias dan konsentrasi dalam pembelajaran. Dengan adanya ketertarikan siswa tersebut mampu membuat siswa berkontribusi secara interaktif dalam pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan materi pembelajaran yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Media pembelajaran terdiri dari audio (pendengaran), visual (tulisan), maupun audio visual. Dalam memilih media seorang pendidik harus mempunyai persiapan yang matang agar tercapainya tujuan pendidikan dengan efektif dan efisien, selain itu pendidik juga harus menyesuaikan media dengan materi yang akan di sampaikan.

Adapun selain penggunaan media pembelajaran, peran guru juga sangat penting dan berpengaruh dalam proses belajar-mengajar, dengan adanya peran guru dalam menghadirkan strategi, metode dan media yang inovatif maka materi akan tersampaikan dengan mudah ke peserta didik. Namun disini guru juga belum mampu menghadirkan media untuk menunjang pendidikan dan pembelajaran bagi peserta didik.

Diorama merupakan media berbentuk tiga dimensi. Tiga dimensi yang bermaksud adalah tiga dimensi yang berbentuk kecil untuk menggambarkan keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas.⁷ Tentu media pembelajaran ini cocok digunakan dalam pembelajaran IPA, karena media *diorama* memberikan pengalaman secara langsung, dapat menunjukkan objek secara utuh, dan dapat memperlihatkan struktur organisasi dengan jelas serta dapat menunjukkan alur suatu proses dengan jelas.⁸ Media *diorama* ini sangat cocok apabila dilihat dari kelebihanannya salah satunya adalah memberikan gambaran/pemandangan visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil, dan pada pengaplikasian dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) karena diorama umumnya dibuat sebagai miniatur keadaan alam, yang merupakan materi pokok dalam pembelajaran IPA. Pengaplikasian media *diorama* dalam pembelajaran diharapkan memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan membangun suasana kelas yang mendidik namun menyenangkan. Penerapan model dan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya hasil belajar IPA.

⁷ Ummu Khairiyah, *To Be Fun Teacher: Menciptakan Kelas Yang Kondusif Dan Menyenangkan* (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022), 66.

⁸ Puji Zakiyayati, "*Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V SDN 7 Bukit Tuggal Palangkaraya*", Skripsi IAIN Palangkaraya, 2020, 20.

Menurut Sudjana dan Rivai menyatakan bahwa Diorama merupakan sebuah media khusus yang menciptakan suasana tertentu. Diorama adalah sebuah bentuk tiruan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu suasana atau keadaan yang sebenarnya.

Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Menurut Wina Sanjaya ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Kualitas dan kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru berkemampuan untuk memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar serta media yang tepat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di MI Al Azhar Ajung khususnya kelas IV diperoleh data bahwa selama kegiatan pembelajaran ada beberapa peserta didik yang kurang fokus ketika guru menjelaskan materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Adapula peserta didik yang bermain sendiri seperti diam-diam memainkan mainannya dibawah meja, mengobrol dengan temannya, dan juga mengganggu teman lainnya yang sedang fokus mendengarkan guru sehingga membuat kelas menjadi kurang kondusif.⁹

⁹Observasi di MI AL-Azhar Ajung Jember, 22 Mei 2024.

Fakta di lapangan menunjukkan jika hasil belajar siswa kurang baik, siswa menganggap belajar itu tidak menyenangkan dan lebih memilih kegiatan di luar konteks pembelajaran seperti bermain dengan teman sebaya. Seperti yang ditunjukkan peneliti pada tabel dibawah ini.

Tabel 1.1
Hasil Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Diorama

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Rata-rata
Kelas IV	25	70	Nilai Pre-test 37.20
			Nilai Post-test 79.60

Dari data diatas diketahui bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media diorama memiliki rata-rata 37,20. Data tersebut diketahui bahwa nilai Pre-test lebih rendah. Hasil penelitian ini setelah diterapkannya media pembelajaran diorama memiliki rata-rata 79,60. Dalam Kurikulum Merdeka kompetensi hasil belajar bukan lagi dihitung dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dengan poin-poin kuantitatif melainkan dengan menentukan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru dan satuan Pendidikan memutuskan kesesuaian siswa untuk tahun atau kelas berikutnya.

Satuan pendidikan dan pendidik memilki kriteria masing-masing dalam menentukan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan kondisi kelas dan kemampuan hasil belajar formatif siswa, guru dan satuan pendidikan mempertimbangkan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran dengan nilai 70.

Hasil wawancara dengan guru kelas yaitu bapak Abu A'la Al Maududi diperoleh data bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis, buku, paket, dan menggunakan metode ceramah. Guru tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku. Mengenai media yang kurang maksimal, hal ini dibuktikan dengan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam belajar.¹⁰ Siswa kelas IV menyatakan akan lebih tertarik belajar jika menggunakan media pembelajaran yang tidak monoton.¹¹

Peserta didik mengalami kesulitan karena beberapa alasan. Pertama, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan guru ketika guru menjelaskan materi menggolongkan hewan dengan jenis makanannya pada saat pembelajaran berlangsung. Kedua, selama pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket. Ketiga, peserta didik tidak mampu memahami materi dengan baik karena guru menjelaskan materi tanpa dukungan sumber belajar yang mendukung.¹²

MI Al-Azhar Ajung merupakan MI satu-satunya yang menerapkan beberapa program unggulan di lembaga tersebut salah satunya adalah pembiasaan membaca istighosah, sains, kelas intensif matematika, bahasa Arab dan bahasa Inggris. Sehingga peneliti tertarik untuk menjadikan sekolah tersebut sebagai tempat penelitian.

¹⁰Observasi di MI AL-Azhar, Ajung, Jember, 22 Mei 2024

¹¹ Siswa kelas IV MI AL-Azhar, di wawancarai oleh penulis, Ajung, 23 Mei 2024

¹²Dokumentasi di MI AL-Azhar, Ajung, 23 Mei 2024

Berdasarkan hasil observasi dan uraian yang telah disampaikan, peneliti menarik kesimpulan untuk mengambil judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa sesudah pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024 ?
3. Apakah terdapat pengaruh media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa sebelum menggunakan media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media diorama pada materi hewan ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi yang dapat menambah wawasan bagi pembaca terutama tentang mengenai penerapan media *diorama*. Bagi peneliti baru, penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan referensi untuk penelitian topik-topik yang berkaitan baik yang bersifat melengkapi ataupun lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi salah satu tambahan ilmu dan pengalaman dalam meningkatkan pengetahuan serta tolak ukur kemampuan bagi peneliti khususnya dibidang penulisan karya ilmiah sehingga menjadi panduan dalam penulisan karya ilmiah yang selanjutnya.
- b. Bagi lembaga, diharapkan hasil penelitian ini bisa memberikan kontribusi pemikiran dan dijadikan sebagai bahan kajian Pendidik dalam meningkatnya pengetahuan siswa yang berkaitan dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- c. Bagi UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi bagi lembaga UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dan calon peneliti yang ingin mengembangkan penelitian terkait dengan pengaruh media *diorama* terhadap hasil siswa.
- d. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan ilmu keguruan pada khususnya.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

a. Variabel *Independen*

Variabel bebas (X) adalah variabel yang dijalankan secara bebas dan aktif yang diteliti pengaruhnya. Media *diorama* pada hasil belajar siswa adalah varibael bebas dalam penelitian ini.

b. Variabel *Dependen*

Variabel terikat (Y) adalah variabel yang diasumsikan akan timbul pengaruh dan hubungan fungsional. Hasil belajar IPA siswa dalam penelitian ini adalah variabel terikat.

2. Indikator Penelitian

Indikator penelitian merupakan pemecahan masalah dalam kategori-kategori data yang telah dikumpulkan. Indikator media *diorama* hasil belajar siswa sebagai berikut:

- a. Siswa membaca materi sebelumnya sesuai arahan dari guru (dimulai dari pembelajaran pertemuan ke-1 dibaca sekali, pertemuan ke-2 dibaca dua kali, pertemuan ke-3 dibaca tiga kali, pertemuan ke-4 dibaca empat kali, pertemuan ke-5 dibaca lima kali, pertemuan ke-6 dibaca enam kali).
- b. Siswa diberikan pertanyaan terkait apa yang telah dibaca.

Indikator dari hasil belajar ini diukur menggunakan lembar soal yang berbentuk *pretest* dan *posttest*.

F. Definisi Operasional

Untuk mengetahui salah pengertian dalam penelitian, maka perlu di buat definisi operasional variable sebagai berikut:

1. Media Diorama

Media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya.

2. Kurikulum 13 (K13)

Kurikulum 13 dalam penelitian ini merupakan kurikulum pembelajaran yang berfokus pada konten secara optimal, sehingga siswa ataupun guru dapat memiliki lebih banyak waktu untuk memahami dan memperdalam kompetensi.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan ketrampilan yang dimiliki siswa pada akhir proses pembelajaran atau kegiatan yang melihat perubahan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap melalui tes. Hasil belajar dari penelitian ini dapat diukur dengan hasil *pretest* dan *posttest*.

4. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Pembelajaran IPA merupakan interaksi antara komponen-komponen pembelajaran seperti pendidik, peserta didik, alat atau media belajar dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan serta kompetensi yang telah ditetapkan.

5. Penelitian ini berjudul “Pengaruh penggunaan media diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Pembelajaran 2023/2024”, dari definisi operasional tersebut dapat disimpulkan bahwa makna dari judul penelitian ini adalah mencari pengaruh penggunaan media *diorama* terhadap hasil belajar, kemudian diketahui nilai akhir mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar, Jember.

G. Asumsi Penelitian

Variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini meliputi media pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Kedua variabel tersebut digunakan untuk melihat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember. Media pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh yang kuat. Penggunaan media pembelajaran dapat menambah semangat belajar berbeda namun dengan media pembelajaran siswa juga dapat malas belajar. Hasil belajar siswa menjadi acuan dalam penggunaan atau pemilihan media pembelajaran, untuk melihat ada atau tidaknya hasil belajar siswa dapat dilihat pada variabel penelitian.

H. Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Hipotesis yang diuji disebut hipotesis alternatif (H_a). Sebagai lawannya adalah hipotesis nol (nihil).¹³ Menjawab pertanyaan pada rumusan masalah pertama, hipotesisnya yaitu.

Menjawab pertanyaan pada rumusan terhadap rumusan masalah pertama, hipotesisnya yaitu:

- a. (H_0) = Hasil belajar belajar siswa sebelum menggunakan media diorama belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Menjawab pertanyaan pada rumusan masalah kedua, hipotesisnya yaitu:

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*, 23 rd ed. (Bandung: ALFABETA, 2016), 64.

- a. (H_0) = Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *diorama* belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).
- b. (H_0) = Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *diorama* belum mencapai ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP).

Hipotesis untuk menjawab rumusan masalah ke tiga pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. (H_0) = Tidak terdapat pengaruh antara penggunaan media diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Pembelajaran 2023/2024.
- b. (H_a) = Terdapat pengaruh antara penggunaan media diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Pembelajaran 2023/2024.

I. Sitematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi alur pembahasan skripsi yang terdiri dari beberapa. Bab I pendahuluan hingga bab IV penutup sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Sistematika pembahasan tersebut meliputi:

BAB I Pendahuluan, yang merupakan bagian pendahuluan, mencakup elemen-elemen dasar penelitian yang meliputi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, definisi operasional, asumsi penelitian, hipotesis, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Pustaka, yang merupakan kajian pustaka, berisi paparan tentang penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, serta kajian teori yang secara teoritis terkait dengan judul penelitian.

Bab III Metode Penelitian, yang merupakan metode penelitian, menjelaskan pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, populasi dan sampel penelitian, teknik dan instrumen pengumpulan data, serta analisis data.

BAB IV Penyajian dan Analisis Data, yang merupakan hasil penelitian dan pembahasan, membahas mengenai profil objek penelitian, termasuk identitas sekolah, struktur, dan visi misi sekolah. Selain itu, Bab ini juga memaparkan penyajian data, analisis data, dan pembahasan yang terkait dengan temuan penelitian.

BAB V Penutup, merupakan kesimpulan dan saran, Bab ini merupakan Bab penutup dalam suatu karya tulis ilmiah yang berfungsi mengambil gambaran hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini dilakukan, ada sumber penelitian ataupun tulisan sebelumnya yang dilakukan oleh beberapa ahli peniliti yang melaksanakan penelitian sebelumnya terkait pada penelitian yang akan dilakukan sejauh pengamatan ini ada beberapa penelitian terdahulu yang relavan dengan penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

1. Mifta Dewi Amalia dkk hasil penelitiannya sebagai berikut:

Menurut studi pendahuluan yang dilakukan di tiga sekolah terdapat masalah pembelajaran pada pembelajaran temarik dalam kelas kurang optimal terutama dalam penggunaan media, karena guru hanya menggunakan buku dan gambar, sehingga siswa merasa kesulitan dalam menerima materi dan merasa kesulitan dalam menerima msteri. Uji coba terbatas di laksanakan di SDN 1 Panggang dengan menyebar angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru dan evaluasi, sehingga di dapatkan hasil presentase tanggapan siswa sebesar 92,2% tanggapan guru sebesar 92,5% dan Uji coba diperluas di laksanakan di 2 SD yaitu SDN 4 Panggang, dan SDN 5 Mulyoharjo dengan menyebarkan angket berupa angket tanggapan siswa maupun tanggapan guru, sehingga didapatkan hasil rata-rata persentase tanggapan dari siswa sebesar 92% dan hasil dari tanggapan guru sebesar 87,5%. Berdasarkan dari hasil tanggapan siswa maupun guru

terhadap media Diorama dapat dinyatakan bahwa media dinyatakan diterima dan dapat dikatakan banyak digunakan dalam pembelajaran.¹⁴

2. Alfi Nurul Hidayah dkk dalam penelitiannya sebagai berikut:

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Quasi Eksperimental dengan desain penelitian Nonequivalent Control Group. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Cibunigeulis Kecamatan Bungursari Kota Tasikmalaya. Sampel yang digunakan berjumlah 18 siswa kelas IV-A dan 18 siswa kelas IV-B. instrumen penelitian berupa soal pilihan ganda yang digunakan untuk mengumpulkan data analisis data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan menggunakan media diorama lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan tanpa menggunakan media diorama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi kegiatan ekonomi.¹⁵

3. Miftahul Jannah dan Abdul Basit dalam penelitiannya sebagai berikut:

Penelitian ini dilakukan di kelas III SD Islam Fatahillah Desa Sumber Kerang Kabupaten Probolinggo yang terdiri dari 10 orang peserta didik dengan rincian 6 siswa dan 4 siswi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Hal ini dapat dilihat dari data hasil

¹⁴Mifta Dewi Amalia. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 2017, 197.

¹⁵Alfi Nurul Hidayati. "Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2017, 339.

pratindakan sebanyak 9 orang peserta didik (90%) mendapatkan nilai belum tuntas dan 1 orang peserta didik (10%) telah memperoleh nilai tuntas. Pada siklus pertama mengalami peningkatan yang mana 4 orang peserta didik (40%) siswa memperoleh nilai belum tuntas dan 6 orang peserta didik (60%) telah memperoleh nilai tuntas. Pada siklus 2 data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan yaitu 1 orang peserta didik (10%) belum memperoleh nilai tuntas dan 9 orang peserta didik (90%) telah memperoleh nilai tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III di SD Islam Fatahillah Desa Sumber Kerang Kabupaten Probolinggo.¹⁶

4. Ibnu Dwi Kustadiyono dalam penelitiannya sebagai berikut:

Penelitian ini menggunakan pembelajaran melalui penggunaan model Inquiry dengan media diorama. Tujuan yang diharapkan pada pertemuan pertama dalam pembelajaran di SMP Negeri 1 Taliwang adalah meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran IPAdi kelas VIII-1 dengan jumlah siswa 26 orang. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan sesuai dengan prosedur rencana pembelajaran dan skenario pembelajaran. Deskripsi Pra Siklus Data yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa hasil tes

¹⁶ Miftahul Jannah & Abdul Basit, "Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa", *Jurnal Terapung*, 2019. 67.

kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPA materi Klasifikasi Mahkluk hidup masih banyak yang belum dapat mencapai KKM sebesar 73. Hasil yang diperoleh dalam penelitian pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran inquiry dengan media diorama memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 1 Taliwang yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu pra siklus (67,88%), siklus I (73,58%), dan siklus II (80,96%).¹⁷

5. Noria Willabora, Nancy Angelia Purba & Natalina Purba dalam penelitiannya sebagai berikut:

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh siswa kelas V SD Negeri 091522 marubun Jaya. hal ini terlihat pada hasil belajar siswa masih banyak tergolong rendah dan masih dibawah kriteria ketuntasan minimal. hal ini terjadi karena media yang digunakan guru sangat monoton dan tidak menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode one group pretest-posttest design. Pada penelitian dalam pengambilan sampel dilakukan dengan cara sampling jenuh. populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya dengan jumlah 30 siswa.

¹⁷ Ibnu Dwi Kustadiyono, "Model Inquiry dengan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, 2020.

Berdasarkan hasil penelitian ini maka hasil uji hipotesis yang menggunakan non-parametrik uji smirnov dengan menggunakan SPSS 21 dapat disimpulkan bahwa ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan $t_{hitung} = 10,33 > t_{tabel} = 2,045$. maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubn Jaya.¹⁸

Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Perbedaan terletak pada variabel penelitian yang diteliti, pada penelitian ini variabel bebas adalah media diorama dengan pendekatan multisensori dan variabel terikat adalah hasil belajar. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Quasy Eksperimental dengan desain Posttest Only Control Design. Jenis penelitian ini belum dilakukan pada penelitian sebelumnya. Penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian PTK, dan Quasy Eksperimental dengan desain non equivalent control group design. Alat pengumpul data yang digunakan juga berbeda, dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi, dokumentasi dan juga tes sedangkan pada penelitian sebelumnya menggunakan angket, kuisioner, dan juga tes.

¹⁸Noria Willabora, Nancy Angelia Purba & Natalina Purba, *Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubn Jaya*, Jurnal Pendidikan dan Konseling, Volume 4 Nomor 6 Tahun 2022.

Tabel 2.1
Analisis Persamaan dan Perbedaan

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Mifta Dewi Amalia dkk. Jurnal Penelitian Pendidikan 2017.	Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegritas Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan media diorama. ➤ Memotivasi dalam belajar ➤ Menggunakan penelitian R&D 	Meneliti tentang Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegritas Tema Indahnya Negeriku.
2.	Alfi Nurul Hidayati dkk. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah 2017.	Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sama-sama menggunakan media diorama ➤ Sama-sama memotivasi dalam belajar ➤ Menggunakan penelitian kuantitatif 	Meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Media Diorama pada materi Kegiatan Ekonomi, metode penelitian menggunakan metode Quasy eksperimental.
3.	Miftahul Jannah & Abdul Basit, Jurnal Terapung, 2019.	Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan media diorama ➤ Sama-sama memotivasi dalam belajar ➤ Menggunakan penelitian kuantitatif 	Meneliti tentang Penerapan Media Diorama pada mata pelajaran IPS.

No.	Peneliti	Judul Peneliti	Persamaan	Perbedaan
4.	Ibnu Dwi Kustadiyono, Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika, 2020.	Model Inquiry dengan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sama-sama menggunakan Media Diorama ➤ Sama-sama memotivasi dalam belajar ➤ Sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif 	Meneliti tentang Model Inquiry dengan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
5	Noria Willabora, Nancy Angelia Purba & Natalina Purba, Jurnal 2022.	Pengaruh Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menggunakan Media Diorama ➤ Sama-sama memotivasi dalam belajar ➤ Menggunakan penelitian kuantitatif 	Meneliti tentang Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh Di Sekolah Dasar.

Penelitian ini adalah penelitian lanjutan dari penelitian terdahulu sebab terdapat kesamaan pada bahasan yang diteliti yaitu media *diorama* terhadap hasil belajar siswa. Namun, penelitian terdahulu belum ada yang spesifik membahas pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember tahun ajaran 2023/2024 dengan melihat hasil *posttest* dan *pretest*.

B. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar memuat pengertian hasil belajar, ciri-ciri belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar, faktor yang memengaruhi hasil belajar, dan pembelajaran SD/MI.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik.

Hasil belajar merupakan proses perubahan kemampuan intelektual (kognitif), kemampuan minat atau emosi (afektif) dan kemampuan motorik halus dan kasar (psikomotor) pada peserta didik.

Perubahan kemampuan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam satuan pendidikan dasar diharapkan sesuai dengan tahap perkembangannya yaitu pada tahapan operasional kongkrit.¹⁹ Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperlukan siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan

¹⁹Muhamad Afandi., *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah* (Semarang: Unissula Press, 2013).
3

kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.²⁰

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa akibat belajar.²¹ Perubahan ini di upayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Perubahan perilaku individu akibat proses belajar tidaklah tunggal, setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.²²

Belajar diartikan oleh Abu Ahmadi & Widodo Supriyono sebagai proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Pengertian yang diusung oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono tersebut senada dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah. Namun Syaiful Bahri Djamarah menambahkan bahwa hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengertian yang telah disampaikan oleh para ahli memiliki arti bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh

²⁰ Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017). 129

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011). 34.

²² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010). 5.

perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang menyangkut afektif, kognitif, dan psikomotor.

Selanjutnya akan dijelaskan pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli. Menurut Poerwanto dalam Gullam dan Lisa memberikan pengertian prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Nana Sudjana mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sementara itu Asep Jihad dan Abdul Haris menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dari kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil belajar dan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai setelah mengalami proses pembelajaran.

b. Ciri-ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar dapat dilihat dari beberapa hal berikut antara lain:

- Perubahan yang secara sadar, ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya

individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya.

- Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Banyak usaha belajar dilakukan, maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh.
- Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah laku terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.
- Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.²³

²³Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). 106

c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dua faktor yaitu: ²⁴

1) faktor Intern

a) Faktor Kesehatan

- Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagianbagiannya dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap hasil belajarnya.

b) Cacat Tubuh

- Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, patah tangan, dan lain-lain.

c) Faktor Psikologi

- Intelegensi

Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui dan mempelajrinya dengan cepat.

²⁴Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 54

➤ Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya.

➤ Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

➤ Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang sesudah belajar atau berlatih.

d) Faktor Kelelahan

Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya. Sedangkan, kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi.

e) Faktor Eksteren

Hasil belajar juga dipengaruhi oleh faktor ekstern, yaitu:²⁵

1. Faktor Keluarga

➤ Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap hasil belajar anak. Orang tua yang mendidik dengan baik akan menghasilkan anak yang berprestasi.

➤ Relasi antar anggota keluarga

Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik dalam keluarga anak tersebut.

➤ Suasana Rumah

Anak dapat belajar dengan baik diperlukan suasana rumah yang tenang dan tentram.

2. Faktor Sekolah

➤ Metode mengajar

Metode mengajar sangatlah mempengaruhi hasil belajar siswa, metode yang baik akan membantu meningkatkan kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

²⁵Slameto, 55.

➤ Kurikulum 13

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Bahan pelajaran akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Baik tidaknya kurikulum akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Faktor Masyarakat

➤ Kegiatan siswa dalam masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat menguntungkan terhadap perkembangan pribadinya.

➤ Teman bergaul

Agar siswa dapat belajar dengan baik, anak perlu diusahakan agar memiliki teman bergaul yang baik-baik dan pembinaan pergaulan yang baik serta pengawasan dari orang tua dan pendidik harus cukup bijaksana.

Hal ini dapat disimpulkan bahwa faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor psikis dan fisik. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

2. Pembelajaran IPA SD/MI

a. Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa Inggris science. Kata science sendiri berasal dari bahasa Latin scientia yang berarti saya tahu. Science terdiri dari social sciences (ilmu pengetahuan social) dan natural science (ilmu pengetahuan alam). Namun, dalam perkembangannya science sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti ilmu pengetahuan alam saja, walaupun pengertian ini kurang tepat dan bertentangan dengan etimologi.²⁶

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains dalam arti sempit telah dijelaskan di atas merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari physical sciences (ilmu fisik) dan life sciences (ilmu biologi). Yang termasuk physical sciences adalah ilmu-ilmu astronomi, kimia, geologi, mineralogi, meteorologi, dan fisika, sedangkan life science meliputi anatomi, fisiologi, zoologi, citologi, embriologi, mikrobiologi. IPA (Sains) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak habis-habisnya. Dengan tersingkapnya tabir rahasia alam itu satu persatu, serta mengalirnya informasi yang dihasilkannya, jangkauan Sains semakin luas dan lahirlah sifat terapannya, yaitu teknologi adalah lebar. Namun dari

²⁶Putu Yulia Angga Dewi dkk, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021). 4.

waktu jarak tersebut semakin lama semakin sempit, sehingga semboyan "Sains hari ini adalah teknologi hari esok" merupakan semboyan yang berkali-kali dibuktikan oleh sejarah. Bahkan kini Sains dan teknologi manunggal menjadi budaya ilmu pengetahuan dan teknologi yang saling mengisi (komplementer), ibarat mata uang, yaitu satu sisinya mengandung hakikat Sains (the nature of Science) dan sisi yang lainnya mengandung makna teknologi (the meaning of technology). IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Powler bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.²⁷

Menurut Permendiknas No.22 Tahun 2006, kompetensi dalam pembelajaran sains SD/MI dapat dipilah menjadi 5, yaitu:

- 1) Menguasai pengetahuan tentang berbagai jenis dan berbagai lingkungan alam dan lingkungan buatan dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses sains.
- 3) Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai-nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.

²⁷Niken Septatiningyas, *Konsep Dasar Sains 1* (Klaten: CV Penerbit L akeisha, 2020). 8-9

- 4) Mengembangkan kesadaran tentang keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemampuan sains dan teknologi dengan keadaan lingkungan serta pemanfaatannya bagi kehidupan nyata sehari-hari, dan
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa untuk menerapkan iptek serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi.²⁸

Sedangkan hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.²⁹

b. Ciri-ciri Pebelajaran IPA

Sebagai ilmu, IPA memiliki karakteristik yang membedakannya dengan bidang ilmu lain. Ciri-ciri khusus tersebut dipaparkan berikut ini:

- 1) IPA mempunyai nilai ilmiah artinya kebenaran dalam IPA dapat dibuktikan lagi oleh semua orang dengan menggunakan metode ilmiah dan prosedur seperti yang dilakukan terdahulu oleh penemunya.
- 2) IPA merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam.

²⁸Nelly Wedyawati & Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019). 7

²⁹Kunandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014). 62

- 3) IPA merupakan pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain.
- 4) IPA merupakan suatu rangkaian konsep yang saling berkaitan dengan bagian-bagian konsep yang telah berkembang sebagai suatu hasil eksperimen dan observasi, yang bermanfaat untuk eksperimentasi dan observasi lebih lanjut.
- 5) IPA meliputi empat unsur, yaitu produk, proses aplikasi dan sikap.³⁰

3. Media Pembelajaran Diorama

Media pembelajaran *diorama* memuat pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, pengertian media pembelajaran *diorama*, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *diorama*, cara pembuatan media *diorama*.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan.³¹

Menurut Hujair media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses

³⁰Hisbullah & Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar* (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018). 2-3.

³¹Sugeng Listyanto Prabowo & Faridah Nur Maliyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: UIN Maliki Press, 2017), 117.

pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.³² Media merupakan komponen penting yang dibutuhkan dalam pemahaman komunikasi. Secara umum media merupakan kata jamak dari medium yang berarti perantara atau pengantar. Heinich, Molenda, dan Russell mendefinisikan medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.³³

Dari definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang disajikan guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik serta materi yang akan disampaikan oleh guru.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

- 1) Membuat konkret konsep yang abstrak Media pembelajaran memberikan bentuk konkret dari teori atau konsep yang telah disampaikan guru melalui pembelajaran.
- 2) Membawa obyek yang berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
- 3) Menampilkan obyek yang terlalu besar dalam pembelajaran ada beberapa pelajaran yang melibatkan obyek yang sulit dijangkau, sehingga media pembelajaran berfungsi menampilkan obyek yang terlalu besar.
- 4) Memungkinkan siswa langsung berinteraksi dengan ligkungannya.

³²Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2017), 4.

³³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 4.

- 5) Membangkitkan motivasi belajar siswa Media pembelajaran yang inovatif menjadi hal baru yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.³⁴

c. Pengertian Media Diorama

Diorama adalah media yang memiliki 3 dimensi, yang memiliki tampilan yang lebih nyata visualnya dan akan merasa lebih hidup dan diorama merupakan bentuk skala kecil dari skala aslinya.³⁵ Selain itu media diorama merupakan sebuah kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu benda yang ada disekitarnya.³⁶ Menurut Benny diorama adalah sebuah media pameran statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa nyata yang terjadi di masa lalu dan sekarang atau menggambarkan masa yang akan datang dalam bentuk tiga dimensi.³⁷ Dari definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan media pembelajara 3D yang menampilkan miniatur-miniatur dari sebuah kejadian ataupun sebuah keadaan.

Rayandra Asyar mengungkapkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek. Daryanto

³⁴ Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. 12

³⁵ Sri Widayati & Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), 40.

³⁶ Rahmawati Matondang, *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI* (Jawa Timur: Literasi Nusantara, 2021), 103.

³⁷ Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 50.

berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Dari kedua pendapat diatas dapat di katakan bahwa media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas.

Media diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain. Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh. Definisi lebih konkret diungkapkan oleh Yudhi Munadi bahwa media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas.

Pernyataan beberapa ahli di atas tentang diorama, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya. Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama

Menurut Amalia media diorama biasanya terdiri dari figur atau objek yang diletakkan di atas panggung dengan lukisan latar yang disesuaikan dengan penyajiannya. Media diorama memiliki karakteristik yang berbeda-beda diantaranya :

- a) Diorama tertutup yang dibatasi oleh kaca bening atau transparan, sehingga diorama jenis ini hanya dapat dilihat dari depan.
- b) Bahan diorama lipat terbuat dari lembar kertas yang dapat membentuk 3 dimensi dan menyatu dengan ruang-ruang yang dilipat.
- c) Diorama terbuka tanpa dinding tepi.³⁸

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media yang berbentuk 3 dimensi yang biasanya di letakkan di dengan lukisan latar untuk menyampaikan pesan melalui penglihatan dan media diorama juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

1. Manfaat Media Diorama

Media diorama dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yaitu:

- a) Dapat menyalin objek nyata
- b) Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan
- c) Mampu mengatasi keterbatasan tempat dan jarak
- d) Dapat menarik perhatian

2. Kelebihan Media Diorama

Kelebihan media diorama antara lain:

- a) Dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih berkreatif dalam mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran dikelas.

³⁸ Arie Megawatie Sa'ban, Akhmad Nugraha, *Media Pembelajaran Diorama*.2017:29.

- b) Dapat memberikan pemandangan atau gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
- c) Membawa ke dalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi.
- d) Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup.

3. Kekurangan Media Diorama

Kekurangan media diorama antara lain:

- a) Tidak semua peserta didik kreatif.
- b) Alat-alat yang digunakanpun sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
- c) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- d) Dalam pembuatannya membutuhkan waktu dan biaya.
- e) Dan membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik.³⁹

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁹Rahmawati Matondang , *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI*. (Jawa Timur: Literasi Nusantara, 2021), 103.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Jenis metode penelitian ini akan menggunakan Kuantitatif. eksperimen yang akan digunakan peneliti adalah Eksperimen semu (Quasi Eksperimental Design), bentuk desain eksperimen ini adalah pengembangan dari true experimental design yang sulit dilaksanakan.⁴⁰ Penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design. Peneliti hanya menggunakan satu kelas yang kemudian diberikan pretest-treatment-posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui keadaan awal siswa sebelum diberikan perlakuan agar mengetahui apakah ada pengaruh hasil belajar yang akan didapatkan siswa. Pendekatan kuantitatif merupakan teknik penelitian yang dominan menggunakan perspektif postpositivis dalam menghasilkan ilmu pengetahuan, dan menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik.⁴¹

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menerapkan metode kuantitatif eksperimen. Metode ini dipilih karena peneliti ingin mencari pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.⁴²

One-Group Pretest Posttest Design merupakan jenis desain penelitian yang digunakan. Desain penelitian ini melibatkan pemberian pretest kepada

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2021).

⁴¹ Kholil, Mohammad, and Silvi Zulfiani. "Faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah da'watul falah kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi." *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1.2 (2020): 151-168.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2019), 110

sekelompok peserta sebelum terapi, diikuti dengan posttest sebagai hasilnya. Karena strategi ini menggunakan metode perbandingan yang membandingkan situasi sebelum dan selama terapi, sehingga hasilnya lebih tepat.⁴³ Penelitian ini melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen dan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPA.

Desain penelitian ini dapat digambarkan seperti tabel berikut:

Tabel 3.1

Desain *One-Group Pretest-Posttest*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Dari uraian tersebut dapat dijelaskan dengan uraian sebagai berikut:

Eksperimen dapat dilakukan dengan membandingkan dengan hasil tes O₁ dan O₂. O₁ adalah nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan media diorama, sedangkan O₂ adalah nilai hasil belajar siswa sesudah menggunakan media diorama dan X dalam penelitian ini adalah pemberian dalam perlakuan dengan menggunakan media diorama.

Dalam penganalisisan data yang sudah terkumpul, penelitian ini menggunakan analisis data statistik menggunakan bantuan Aplikasi Microsoft Excel untuk menganalisa perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga rumus yang digunakan adalah uji t.

⁴³Ibid, 114

B. Populasi dan Sempel

Adapun populasi dan sampel pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴⁴

Sedangkan menurut Suharsimi mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Sedangkan ahli lain mengatakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.

Jadi populasi adalah keseluruhan subjek atau individu yang akan diteliti yang mendukung setiap proses penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung Jember. Pemilihan tempat sesuai dengan pengalaman dan pengamatan.

Tabel 3.2
Populasi Penelitian

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	IV	14	11	25
Total				25

2. Sempel

Sempel diambil dari populasi yang ditunjuk sebagai perwakilan dari keseluruhan populasi. Penggunaan sampel diperlukan ketika jumlah populasi

⁴⁴Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (MixedMethods)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 19

terlalu besar, dan pengembalian sampel harus menjadi wakil populasi secara keseluruhan. Pengembalian sampel dalam penelitian ini menggunakan *Sensus* atau *sampling total* yang dimana seluruh anggota populasi dijadikan sampel karena jumlah populasi kurang dari 100.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai dalam mengumpulkan data, sedangkan instrumen atau alat penelitian merupakan alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data.⁴⁵ Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1. Observasi

Teknik observasi merupakan cara mengumpulkan data seperti ini melibatkan pengamatan terhadap objek penelitian menggunakan indera manusia (mata, telinga, dan perasaan). Dengan melihat fakta-fakta fisik dari obyek yang akan diteliti dan mendapat masukan dari pihak-pihak terkait di dalam penelitian ini akan memperkuat kualitas sebuah penelitian.⁴⁶ Observasi disini berperan untuk melihat sesuai atau tidaknya proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar. Observasi ini akan dinilai oleh guru matematika dengan menggunakan lembar observasi yang telah divalidasi oleh para ahli.

⁴⁵ Nur Fildzah Amiroton Nabilah, "*Efektivitas Penerapan Nilai-Nilai Konseling Pada Kitab Ta'lim Muta'alim Dalam Meningkatkan Etika Belajar Siswa Kelas 4 Dan 5 Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Mahbubiyah Bandungrejo Plumpang Tuban.*," 2020.

⁴⁶ Putri, "*Efektivitas Penerapan Modul Bimbingan Kitab Ta'limul Muta'alim Dalam Mewujudkan Sikap Ta'Dzim Anak Usia Dini Di Ra Taam Ananda Darmokali Surabaya.*"

2. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada catatan atau rekaman peristiwa yang berbentuk tulisan ataupun tidak yang memiliki nilai tambahan untuk membenarkan kejadian atau peristiwa berdasarkan data dan fakta yang diperoleh. Adapun dokumen yang digunakan untuk pengumpulan data penelitian antaranya adalah modul ajar, gambaran umum lokasi penelitian.

3. Tes

Tes adalah cara mengumpulkan data dengan memberikan serangkaian soal untuk memperoleh data kemampuan siswa, lebih tepatnya nilai hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa. Penelitian ini beracuan pada lembar tes yang dipakai dengan tujuan mengukur tingkat kekompakan siswa. Adapun nilai KKM pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah adalah 70.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: perangkat pembelajaran berupa modul ajar, lembar tes berupa tes tulis yang terdiri dari pretest dan posttest yang memiliki 10 butir soal pilihan ganda, 5 butir soal uraian, dan lembar observasi selama proses pembelajaran di dalam kelas.

4. Pengujian Instrumen

Instrumen yang akan diuji cobakan disusun ulang dengan memperbaiki/menghilangkan item pertanyaan yang tidak memenuhi persyaratan. Perbaikan item instrumen yang dilakukan bertujuan untuk menepatkan alat ukur yang valid dan reliable sehingga penelitian ini mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk pemeriksaan setiap item

instrumen, digunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam pengujiannya, peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic 25.

a. Uji Validitas Instrumen

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data sesungguhnya dan data yang diperoleh peneliti.⁴⁷ Dalam penelitian kuantitatif yang divalidasi adalah instrumen penelitian. Perhitungan tingkat kevalidan instrumen dilakukan setelah penilaian dari validator dan menggunakan rumus berikut:⁴⁸

Sebelum tes dibagikan pada para siswa, tes wajib diuji kevalidannya. Uji validitas dalam penelitian ini dikerjakan melalui dua tahap. Tahap pertama yakni uji validasi isi yaitu uji validitas yang dikerjakan oleh ahli materi, Secara teknis percobaan validitas isi bisa didukung dengan memanfaatkan kisi-kisi instrumen, ataupun matrik pengembangan instrumen. Dalam pengujiannya, peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic 25.

Langkah-langkah dalam pengujian validitas instrumen:

- *Buat skor total masing-masing variabel (Tabel perhitungan skor)*
- *Klik Analyze – Correlate – Bivariate (Gambar/Output SPSS)*
- *Cek list Pearson: Two Tailed : Flag*
- *Klik ok.*

⁴⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2019)

⁴⁸Putri Nur Halizah, “Analisis Kemampuan Berpikir Spasial Siswa Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Masalah Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Tingkat Visualitas Di Smpn 1 Sukowono Jember” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023),70

b. Uji Reliabilitas

Untuk melihat instrumen penelitian apakah reliabel (dapat dipercaya) ataupun tidak maka digunakan rumus Spearman Brown, yaitu:

$$r_i = \frac{2rb}{1+rb}$$

Keterangan :

r_i = Reliabilitas intrumen

rb = Korelasi product moment antar belahan pertama serta kedua.

Kriteria :

a. Jika $r_i \geq r_{tabel}$ maka dinyatakan reliabel

b. Jika $r_i \leq r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak reliabel

Berdasarkan jumlah siswa yang di uji yaitu 20 dengan taraf signifikansi 0,05 dan $df = N-2$ diketahui bahwa r_{tabel} 0,444. Uji reliabilitas menggunakan uji *split half method*. Dalam pengujiannya, peneliti menggunakan bantuan program IBM SPSS Statistic 25.

Langkah-langkah dalam pengujian validitas instrumen:

- *Buat skor total masing-masing variabel (Tabel perhitungan skor)*
- *Klik Analyze – Scale – Reliability Analysis*
- *Pada jendela baru (Reliability Analysis) pindahkan seluruh variabel komponen penilaian (P) kecuali variabel Total – Skor, kemudian pada model kita gunakan Alpha dan ok.*
- *Pastikan pada model terpilih Alpha.*
- *Klik ok.*

D. Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen tes hasil belajar siswa diuji coba sebelum diterapkan dalam penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung Jember. Tes tersebut diujicobakan pada kelas V Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar dengan melibatkan 20 siswa sebagai responden. Uji coba instrumen dilakukan terhadap siswa yang telah menerima materi yang relevan

1. Uji Validitas

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas Pilihan Ganda

Nomor soal	Person Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal 1	0.629	0.003	Valid
Soal 2	0.248	0.293	Tidak Valid
Soal 3	0.707	0.000	Valid
Soal 4	0.294	0.209	Tidak Valid
Soal 5	0.505	0.023	Valid
Soal 6	0.703	0.001	Valid
Soal 7	0.597	0.005	Valid
Soal 8	0.263	0.263	Tidak Valid
Soal 9	0.729	0.000	Valid
Soal 10	0.469	0.037	Valid
Soal 11	0.127	0.594	Tidak Valid
Soal 12	0.089	0.724	Tidak Valid
Soal 13	0.743	0.000	Valid
Soal 14	0.778	0.000	Valid
Soal 15	0.597	0.005	Valid

Label 3.4
Hasil Uji Validitas Soal Uraian

Nomor Soal	Person Corelation	Nilai. Sig.	Kesimpulan
Soal 1	0.806	0.000	Valid
Soal 2	0.506	0.023	Valid
Soal 3	0.524	0.018	Valid
Soal 4	0.635	0.003	Valid
Soal 5	0.498	0.025	Valid

Dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil tes belajar siswa, ditemukan bahwa dari 20 soal pilihan ganda yang diujikan, hanya 10 soal yang terbukti valid. Sedangkan dari 5 soal uraian yang diujikan, 5 soal tersebut terbukti valid.

2. Uji Realibilitas

Tabel 3.5
Hasil Uji Realibilitas Pilihan Ganda

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.780	15

Tabel 3.6
Hasil Uji Realibilitas Uraian

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.548	5

Dalam evaluasi reliabilitas soal yang diujicobakan, ditemukan bahwa nilai reliabilitas untuk soal pilihan ganda adalah 0.780 sementara untuk soal uraian adalah 0.548. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa soal-soal tes hasil belajar yang diujicobakan memiliki tingkat reliabilitas yang dapat diandalkan.

E. Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan aktivitas setelah data atas seluruh responden terkumpul. Aktivitas dalam analisis data ialah menggolongkan data menurut variabel serta jenis responden, mentabulasi data menurut variabel atas seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diamati, melaksanakan kalkulasi untuk menanggapi rumusan masalah, serta melaksanakan kalkulasi untuk mengetes hipotesis yang telah dikemukakan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif memanfaatkan statistic.

Terdapat dua jenis statistic yang dimanfaatkan dalam analisis data yakni statistic deskriptif serta statistik inferensial⁴⁹. Dalam statistic inferensial terdapat statistik parametrik dan non parametrik. Sebelum data dianalisis maka terlebih dahulu data di prasyarat yakni uji normalitas serta uji homogenitas. Untuk mempermudah perhitungan analisis deskriptif, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *IBM Software SPSS for Windows version 25 dengan langkah-langkah yaitu klik Analyze-Descriptive Statistics-Frequencies-klik ststistics-*

⁴⁹ Sugiyono, METODE PENELITIAN KUANTITATIF.

ceklis Mean; Median; Mode; Sum; Std. Deviation; Minimum; Maximum-Continue-klik OK.

Setelah melakukan analisis statistik deskriptif, penelitian ini akan melanjutkan dengan analisis statistik inferensial. Analisis ini akan melibatkan beberapa pengujian, antara lain:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bermaksud untuk mengetahui normal atau tidaknya terkait penyebaran data. Dalam penelitian ini, karena jumlah sampel ≤ 50 , uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk.⁵⁰

Uji normalitas ini dilakukan dengan bantuan aplikasi *IBM Software SPSS for Windows version 25* dengan proses seperti berikut:

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^n a_i (x_{n-i+1} - x_i)^2 \right]$$

$$D = (x + a)^n = \sum_{i=1}^n (X^1 - x)^2$$

- a. Memasukan data kedalam aplikasi
- b. Pilih Analyze kemudian pilih Regression Linier
- c. Masukan data pretest ke dalam Dependent dan posttest ke dalam Independent
- d. Pilih save , centang *Unstandardized* pada menu *Residual*
- e. Pilih continue dan OK. Akan muncul kolom baru “RES_1” di data view.

⁵⁰Al Nurjaya, et., “*Manfaat Pemijatan Oketani Terhadap Ibu Post Caesarea,*” ed. Ridho Rinto, 2022.

Interpretasi data menggunakan uji Shappiro-wilk dengan bantuan software IBM SPSS 25, dimana data dianggap berdistribusi normal jika nilai Signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk > (lebih dari) 0,05. Jika sebaliknya, apabila data tidak berdistribusi normal maka uji normalitas bisa menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan bantuan software IBM SPSS 25.

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk membuktikan bahwa sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas dilakukan sebagai prasyarat dalam analisis Uji Dependen (paired sampel t-test). Rumus yang diterapkan yaitu:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Interpretasi hasil penelitian, yaitu data di atas termasuk analisis statistik parametrik setelah di uji normalitasnya dan berdistribusi normal atau homogen pengujian homogenitas dapat dilakukan dengan uji F, uji Levene, uji Bartlett, uji F Hartley, dan uji Scheffe. Sementara itu, jika di dapati bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal dan homogen maka perhitungan dilanjutkan dengan menggunakan analisis statistic non-parametrik uji Mann-Whitney (Uji U), untuk data bebas menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon.

Selanjutnya uji hipotesis menggunakan uji T-test Oleh karena itu, maka menggunakan Uji-T (uji dependen) karena datanya bebas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3. Uji Dependen (Paired Sample T-test)

Setelah mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal atau tidak, langkah selanjutnya adalah memilih metode uji hipotesis yang sesuai. Jika distribusi normal, metode analisis parametrik seperti uji-t akan digunakan.⁵¹ Untuk pengujian hipotesis menggunakan aplikasi IBM Software SPSS for Windows version 25. Keputusan diambil berdasarkan kriteria berikut:

- a. Jika nilai sig < (kurang dari) 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- b. Jika nilai sig > (lebih dari) 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Langkah-langkah Uji Paired Sample T-Test dengan SPSS:

- Buka lembar kerja SPSS, kemudian klik *Variable View*. Pada bagian *Name* ketikkan Pre-test dan Post-test pada bagian *Decimals* ubah menjadi 0 (karena skor hasil belajar siswa dalam bentuk angka bulat, bukan dalam pecahan desimal).
- Klik *Data View*
- Klik menu *Analyze*, lalu pilih *Compare Means*, kemudian klik *Paired-Samples T-test*.

⁵¹Fauziah, Noor Aliza, "Pengaruh Metode Diskusi Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif (Mima) Zainu Hasan Balung Jember" (skripsi, UIN KHAS Jember, 2023): 62-63

➤ Klik *Options*, maka muncul kotak dialog “*Paired Samples T-Test : Options.*” Pada *Confidence Interval Percentage* tulis 95 (artinya kita menggunakan tingkat kepercayaan 95% atau signifikansi 5% atau 0,05), lalu klik *Continue* - Klik *OK*.

Interpretasi hasil penelitian, untuk mengetahui uji t-test maka terlebih dahulu harus ditentukan:

- a. Nilai signifikansi (α)
- b. Df (degree of freedom) = $N-k$, khusus untuk paired samplet-test $df = N-1$
- c. Bandingkan nilai t_{hitung} dengan $t_{tabel = \alpha; n-1}$
- d. Apabila :
 - $T_{hitung} > t_{tabel} \rightarrow$ berbeda secara signifikansi (H_0 ditolak)
 - $T_{hitung} < t_{tabel} \rightarrow$ tidak berbeda secara signifikansi (H_0 diterima)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Latar Belakang dan Objek Penelitian

1. Profil Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar

Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah Swasta yang berada di kecamatan Ajung, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar berada di bawah naungan yayasan Al-Azhar Ajung dan Kementrian Agama. Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung merupakan sekolah yang didirikan pada tahun 2009, tepat pada bulan juli 2009 dan saat ini sekolah tersebut memiliki akreditasi B. tak heran jika telah banyak prestasi-prestasi yang tertuai di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar.

Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar terletak di Jl. Raung Gg. Al-Azhar, Gumuk Kerang, Kec. Ajung, Kab. Jember, Jawa Timur. Saat ini Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar berada dibawah pimpinan Ibu Vivi Triana, S.Pd.

2. Visi-Misi Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar

VISI

“Terwujudnya Madrasah Ibtidaiyah Bergenerasi Islami, Disiplin, dan Berprestasi”.

MISI

- a. Menumbuh kembangkan lingkungan dan perilaku religius dengan mengenalkan dan menghayati nilai-nilai ajaran agama islam secara nyata.

- b. Menumbuh kembangkan perilaku terpuji dan menjadi teladan bagi teman dan masyarakat.
- c. Meningkatkan hubungan kerjasama antara warga Madrasah dengan lingkungan masyarakat melalui berbagai kegiatan positif.
- d. Meningkatkan sikap disiplin untuk semua warga.
- e. Melaksanakan tata tertib yang berlaku untuk untuk semua warga Madrasah.
- f. Membimbing dan mengembangkan minat serta bakat peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler secara efektif.
- g. Meningkatkan efektivitas pembelajaran dan bimbingan secara optimal.
- h. Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan.
- i. Meningkatkan pelayanan yang optimal bagi seluruh warga Madrasah, baik sarana maupun prasarana pendidikan.
- j. Memotivasi dan menghasilkan siswa yang berprestasi.
- k. Menumbuhkan semangat dan keunggulan warga Madrasah dalam berkarya dan berdedikasi.

3. Data Guru

Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar dalam proses pelaksanaan pendidikan tentunya melibatkan beberapa tenaga pendidik. Adapun jumlah keseluruhan guru atau sumber belajar yaitu 15 guru (1 Kepala Madrasah dan 14 adalah Guru Kelas dan Guru Mapel).

4. Data Siswa Kelas IV

Jumlah keseluruhan siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung tahun ajaran 2023/2024 adalah 121 peserta didik. Sementara untuk jumlah keseluruhan siswa kelas IV adalah 25 siswa. Dalam hal ini, peneliti meneliti kelas IV yang terdiri dari 11 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki. Adapun data siswa kelas IV sebagaimana berikut ini:

Tabel 4.1
Daftar Peserta Didik Kelas IV

No.	Nama	Jenis Kelamin
1	Abdullah Jadid Mubarak	L
2	Afifa Alifia Hasna	P
3	Ahmad Wasilaturrohman	L
4	Ayu Dewi	P
5	Dirga Maulana	L
6	Erlan Chiko Dwita Pratama	L
7	Erlangga Eka Febrianto	L
8	Hafidatun Nadhiroh	P
9	Intan Zhakira	P
10	Ita Permatasari	P
11	Izar Nadhirul Haqqi	L
12	Kevin Verdiansyah	L
13	Marvel Ramadhani Putra	L
14	Marwa Faqih Aqila	P
15	Melinda Khairatun N.	P
16	Mohammad Alfin A.	L
17	Muftiyatus S.	P
18	Muhammad Fatir R.	L
19	Muhammad Nuril A.	L
20	Muhammad Salman A.	L
21	Muhammad Sandi P.	L
22	Radha Fika Nurul Azmi	P
23	Siti Zulfia Z.	P
24	Umi Kalsuma A.	P
25	Muhammad Gibril M.	L

Data diatas menyatakan bahwa peserta didik yang diteliti oleh peneliti berjumlah 25 peserta didik. Peneliti memilih kelas tersebut karena selaras dengan tujuan penelitian peneliti yaitu untuk mengetahui pengaruh dan kelayakan media setelah menggunakan media pembelajaran *diorama*.

5. Data Fasilitas

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mendapatkan data mengenai fasilitas di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung yang sudah cukup memadai, sehingga peneliti tertarik untuk mengambil penelitian di lembaga tersebut karena disesuaikan dengan problem dan kebutuhan yang disesuaikan dengan sekolah tersebut. Adapun fasilitas berupa 3 ruang kelas untuk peserta didik, 1 ruang kelas tambahan, 1 ruang guru, 1 ruang TU, 1 ruang kepala madrasah, 1 ruang tambah robel, 1 ruang olahraga, 1 ruang laboratorium serba guna, 3 toilet, 1 Perpustakaan, dan 1 Mushollah.

6. Program Sekolah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti memperoleh data yaitu masuk sekolah dimulai dari jam 06.15, yang diawali dengan sholat Dhuha berjamaah. Lalu dilanjutkan dengan kegiatan madrasah diniyah. Kemudian pada jam 08.30 proses belajar mengajarpun berlangsung.

Adapun kegiatan ekstrakurikuler di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar yaitu seni hadrah, pramuka, taekwondo, dan drumband. Bukan hanya kegiatan ekstrakurikuler saja, Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar mempunyai program kegiatan yang dilaksanakan dalam rangka memperingati hari besar islam dengan mengadakan kirab 1 Muharrom, upacara hari santri, pengajian

umum dalam memperingati maulid Nabi Muhammad SAW, Isra' Mi'raj, dan kegiatan pondok ramadhan pada bulan puasa serta melakukan kegiatan haflatul imtihan.

B. Penyajian Data

Maksud dari penelitian ini yakni untuk membandingkan media diorama melalui pembelajaran IPA dengan model konvensional. Data yang sudah didapatkan pada penelitian ini berbentuk nilai pretest serta posttest siswa eksperimen kelas IV. Siswa eksperimen merupakan proses pembelajaran yang memanfaatkan media diorama.

Berikut adalah tabel hasil dari nilai *pre-test* dan nilai *post-test*:

Tabel 4.2
Hasil Uji *Pre-test* dan *Post-test*

No.	Nama	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
1	Abdullah Jadid Mubarok	40	80
2	Afifa Alifia Hasna	35	80
3	Ahmad Wasilaturrohman	30	90
4	Ayu Dewi	30	90
5	Dirga Maulana	45	85
6	Erlan Chiko Dwita Pratama	40	80
7	Erlangga Eka Febrianto	50	100
8	Hafidatun Nadhiroh	45	90
9	Intan Zhakira	45	80
10	Ita Permatasari	40	80
11	Izar Nadhirul Haqqi	30	65
12	Kevin Verdiansyah	35	70
13	Marvel Ramadhani Putra	25	65
14	Marwa Faqih Aqila	50	100
15	Melinda Khairatun N.	35	75
16	Mohammad Alfin A.	30	70
17	Muftiyatus S.	45	85
18	Muhammad Fatir R.	30	70
19	Muhammad Nuril A.	35	75
20	Muhammad Salman A.	40	80

21	Muhammad Sandi P.	40	85
22	Radha Fika Nurul Azmi	30	70
23	Siti Zulfia Z.	40	80
24	Umi Kalsuma A.	40	80
25	Muhammad Gibril M.	25	65

Dari data diatas yang diperoleh dapat diketahui dari skor *pre-test* berkisaran 25 sampai dengan 50, sedangkan hasil dari *pos-test* berkisaran 65 sampai dengan 100.

Gambar 4.1
Pembelajaran di Kelas dengan menggunakan
Media Diorama



Dari gambar 4.1 pembelajaran IPA dengan menggunakan media diorama dapat dijelaskan bahwa siswa sudah bisa membedakan hewan pemakan tumbuhan disebut herbivora, hewan pemakan daging disebut karnivora, sedangkan hewan pemakan segala disebut omnivora.

1. Uji Statistic Descriptive

Pada tabel hasil perhitungan SPSS pada uji statistik deskriptif ini diketahui nilai hasil rata-rata (M) *Pre-test* hasil belajar dan diketahui nilai hasil rata-rata (M) *Posttest*. Serta untuk mengetahui hasil Standard Deviasi *pre-test* dan hasil Standard Deviasi *posttest* dari kelas eksperimen.

Tabel 4.3
Hasil Uji Deskriptif
Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	25	25	25	50	37.20	7.228
Posttest Eksperimen	25	35	65	100	79.60	9.781
Valid N (listwise)	25					

C. Analisis dan Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian kuantitatif, metode analisis data yang digunakan adalah analisis statistic. Data yang dikumpulkan peneliti merupakan hasil pretest dan posstest kelas eksperimen untuk mengetahui perbedaan dari sebelum dan sesudah menggunakan data pretest dan posttest tersebut. Peneliti menggunakan metode analisis data dalam penelitian ini dengan menggunakan uji statistic, uji normalitas, uji homogenitas, dan yang terakhir uji dependen sampel T-test. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan program Social Sciens 25.

Untuk mengetahui pengaruh metode cll dan hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen tersebut diatas, peneliti menyajikan analisis statistik yang uraiannya terdiri dari nilai rata-rata, yaitu istilah statistik yang mengacu pada

nilai rata-rata suatu data atau dua kumpulan angka, dan nilai terendahnya adalah nilai terendah untuk setiap variable dalam penelitian, dan nilai terbesarnya adalah nilai yang tinggi untuk setiap variabel dalam penelitian, dan standart revisi adalah nilai statistik yang digunakan untuk mengukur penyebaran data dari nilai rata-rata data.

1. Uji Normality (Normalitas)

Pada uji normalitas kali ini bertujuan untuk mengetahui data yang di peroleh berdistribusi normal atau tidak normal. Di katakan normal apabila nilai signifikansi pada tabel lebih besar dari 0,05. Namun, kalau nilai signifikansi pada uji normalitas kurang dari 0,05 maka di katakan tidak normal.

Tabel 4.4
Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.171	25	.058	.936	25	.121
Posttest Hasil Belajar	.164	25	.082	.936	25	.120

a. Lilliefors Significance Correction

Dilihat dari tabel output diatas pada *Kolmogrof-smirnov* nilai pretest kelas eksperimen hasil belajar adalah (0,58) *Shapiro Wilk* (0.121), sedangkan pada *Kolmogrof-smirnov* nilai posttest eksperimen hasil belajar adalah (0,82) *Shapiro Wilk* (0,120). Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini berdistribusi normal.

2. Uji Homogeneity (Homogenitas)

Uji homogenitas digunakan memeriksa variasi data yang diperoleh memiliki tingkat keseragaman atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan dengan uji *Levene's test* dengan taraf signifikan lebih dari 0,05. Pengujian homogenitas menggunakan aplikasi *IBM Software SPSS for Windows version 25*. Apabila nilai signifikansi pada "Base on Mean" lebih dari 0,05, maka dianggap homogen. Namun, kalau nilai signifikansi pada "Base on Mean" kurang dari 0,05, maka dianggap tidak homogen.

Tabel 4.5
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	.675	1	48	.415
Siswa	Based on Median	.556	1	48	.460
	Based on Median and with adjusted df	.556	1	44.225	.460
	Based on trimmed mean	.798	1	48	.376

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene's* yang dibantu dengan program *SPSS 25 for windows*, dapat diketahui bahwa nilai hasil pretest dan posttest dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,415 yang mana lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua data tersebut (homogen).

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji statistik parametric sebab data berdistribusi normal. Uji hipotesis yang dimaksud

menggunakan uji-test. Uji T-test diterapkan untuk mengetes hipotesis bila sampel berpasangan, misalkan membandingkan kelompok eksperimen serta kelompok kontrol. Uji hipotesis tujuannya menganalisis ada ataupun tidak pengaruh pada variable bebas kepada variabel terkait.

- H_0 = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *diorama* dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan media *diorama* tidak efektif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024.
- H_a = Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *diorama* pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Jember Tahun Ajaran 2023/2024.

a. Uji Dependen (Paired Sample T-test)

Uji paired sample t-test digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen. Untuk mempermudah analisis, digunakan software IBM SPSS 25. Keputusan diambil berdasarkan kriteria berikut:

- Jika nilai sig < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- Jika nilai sig > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.7
Uji Paired Samples Statistics
Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Hasil Belajar	37.20	25	7.228	1.446
	Posttest Hasil Belajar	79.60	25	9.781	1.956

Pada output ini kita diperlihatkan ringkasan hasil statistik deskriptif dari kedua sampel yang diteliti yakni nilai Pre-test dan Post-test. Untuk nilai Pre-test diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 37,20. Sedangkan untuk nilai Post-test diperoleh rata-rata hasil belajar atau Mean sebesar 79,60. Jumlah responden atau siswa yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah sebanyak 25 siswa. Untuk nilai Std. Deviation (standar deviasi) pada Pre-test sebesar 7,228 dan Post-test sebesar 9,781. Terakhir adalah nilai Std. Error Mean untuk Pre-test sebesar 1,446 dan untuk Post-test sebesar 1,956.

Karena nilai rata-rata hasil belajar Pre-test 37,20 < Post-test 79,60, maka itu artinya secara deskriptif ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara Pre-test dengan hasil belajar Post-test. Maka hasil tabel diatas membuktikan nilai signifikan hasil pretest dan posttest < 0.05. Maka H_0 ditolak H_a diterima.

Tabel 4.8
Uji Paired Samples Correlations
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Hasil Belajar & Posttttes Hasil Belajar	25	.750	.000

Output di atas menunjukkan hasil kolerasi atau hubungan antara kedua data atau hubungan variabel Pre-test dan Post-test. Berdasarkan output di atas diketahui nilai koefisien korelasi (Correlation) sebesar 0,750 dengan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai Sig. 0,000 > probabilitas 0,05, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel Pre-test dengan varibel Post-test.

Tabel 4.9
Hasil Uji Dependen (Paired Sample T-tets)

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest Hasil Belajar - Posttttes Hasil Belajar	-42.400	6.474	1.295	-45.072	-39.728	-32.745	24	.000

Hasil tabel diatas membuktikan nilai signifikan hasil pretest dan posttest < 0.05. Maka H_0 ditolak H_a diterima. Tabel di atas menunjukkan bahwa, diperoleh $t_{hitung} = 32,745$ dan $t_{tabel} = 1,295$ dengan signifikansi 0,000 < 0,05. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $p < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media Diorama sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

D. Pembahasan

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian quasi eksperiment menggunakan one group pretest-posttest design. penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes pilihan berganda yang berjumlah sebanyak 25 soal dan sudah divalidasi menjadi 20 soal yang valid. Mulai dilakukannya penelitian ini pada rabu, 22 Mei 2024 dan dilaksanakannya tes pretest dan pada tanggal 23 Mei 2024 peneliti melakukan treatment menggunakan media diorama. Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas peneliti menggunakan media diorama untuk menjelaskan subtema menggolongkan hewan, berdasarkan jenis makanannya. setelah dilakukannya treatment selama dua kali pertemuan maka peneliti akan melakukan tes posttest yang dilaksanakan pada kamis, 23 Mei 2024. Sebelum dilakukannya penelitian ini, peneliti melakukan uji coba instrumen berupa uji validasi. soal pretest posttest yang dikerjakan siswa sudah valid dengan jumlah soal sebanyak 20 butir. untuk lebih jelasnya dari uji instrumen yang dilakukan peneliti dapat di jelaskan di bawah ini.

Dalam penelitian ini uji validitas yang dilakukan oleh peneliti adalah berupa tes pilihan berganda dengan jumlah soal 15 butir dan berupa tes soal uraian dengan jumlah soal 5 butir. Sebelum dilakukan uji validitas, jumlah soal validitas adalah 25 butir. Dengan dilakukannya validasi soal di MI A-l-Azhar Ajung, Jember dengan jumlah siswa memvalidasi sebanyak 25 siswa kelas IV, dan yang memvalidasi soal adalah Guru pamong kelas IV yaitu Bapak Abu A'la Al Maududi, S.E.I. Soal pilihan berganda yang valid ada 15 butir, soal

uraian yang valid 5 butir dan 5 soal tidak valid. Soal yang valid akan digunakan peneliti untuk mengetahui keadaan awal siswa (pretest) dan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan (posttest) yaitu menggunakan media Diorama.

- a. Hasil belajar IPA siswa sebelum menggunakan media *diorama* kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember.

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas sebelum diajar menggunakan media pembelajaran *diorama* memiliki rata-rata 37,20. Data tersebut diketahui bahwa nilai pre-test eksperimen lebih rendah.

- b. Hasil belajar IPA siswa sesudah menggunakan media *diorama* kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember.

Hasil dari penelitian ini setelah diterapkannya media pembelajaran *diorama* pada kelas eksperimen, untuk mengetahui hasil belajar siswa peneliti memberikan soal post-test kepada kelas eksperimen, diketahui dari hasil perhitungan melalui SPSS 25 diketahui bahwa rata-rata ujian post-test setelah eksperimen sesudah menggunakan media *diorama* rata-rata 79,60.

Dapat disimpulkan bahwa media *diorama* sangat berpengaruh hasil belajar siswa.

- c. Pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember.

Untuk mengetahui pengaruh dari *media pembelajaran diorama* peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample T-test dengan ketentuan apabila nilai sig.(2-Tailed) lebih kecil daripada 0,05 maka H_a diterima H_o ditolak. Dan apabila nilai sig.(2-Tailed) lebih besar daripada 0,05 maka H_a ditolak H_o diterima, dari perhitungan menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai sig. (2-Tailed) pada tabel 0,00 yang mana lebih kecil daripada 0,05, maka yang artinya H_a diterima.

Penggunaan *media pembelajaran diorama* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember. Hasil tersebut bisa dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji independent sample T-test yang telah dilakukan. Diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti *media pembelajaran diorama* pada hasil belajar terdapat pengaruh yang signifikan dalam *media pembelajaran diorama* untuk siswa kelas IV mata pelajaran IPA.

Selain itu, guru juga mengamati hasil kerja siswa yang turut aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa turut aktif menggunakan *media pembelajaran diorama*. Dalam 2 kali pertemuan penelitian baik guru maupun siswa melaksanakan pembelajaran dengan baik dari awal kegiatan sampai akhir. Hal ini sejalan dengan hasil belajar yang ditunjukkan saat posttest dilaksanakan.

Penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar telah terbukti dalam berbagai penelitian. Salah satunya dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Tri Lestari dimana berdasarkan analisis angket diketahui bahwa 91% siswa menyukai pembelajaran ekosistem dengan menggunakan media diorama karena dengan media tersebut mereka lebih tertarik dan mudah dalam memahami materi pembelajaran pada tema ekosistem. Hal ini dapat dilihat dari perhitungan skala angket yang menunjukkan bahwa nilai 127 sudah berada diantara “setuju” dan “sangat setuju” dengan skor maksimum 140. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa sangat setuju media diorama digunakan dalam pembelajaran pada tema ekosistem di kelas V. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁵²

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

⁵²Tri Lestari & Mulyani, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar*, Jurnal PGSD, 2015. 1112.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil dari penelitian ini sebelum menggunakan media pembelajaran *diorama* hasil belajar siswa relatif rendah, terbukti pada hasil pre-test kelas eksperimen memiliki rata-rata 37.20.
2. Hasil dari penelitian setelah diterapkannya media pembelajaran *diorama* pada kelas eksperimen, untuk mengetahui hasil belajar siswa peneliti memberikan soal post-test kepada kelas eksperimen, diketahui dari hasil perhitungan melalui SPSS 25 diketahui bahwa rata-rata ujian post-test setelah eksperimen sesudah menggunakan media pembelajaran *diorama* memiliki rata-rata 79.60. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *diorama* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
3. Penggunaan media pembelajaran *diorama* memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember. Hasil tersebut bisa dibuktikan dengan uji hipotesis menggunakan uji independent sample T-test yang telah dilakukan. Diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berarti media pembelajaran *diorama* pada hasil belajar terdapat pengaruh yang signifikan dalam media pembelajaran *diorama* untuk siswa kelas IV mata pelajaran

IPA. Maka peneliti menyimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV di Mdrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember Tahun Ajaran 2023-2024.

B. Saran-Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat, terdapat beberapa saran yang diambil dari penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru

Media Diorama diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran IPA di MI/SD, karena media pembelajaran ini efektif terhadap hasil belajar IPA siswa.

2. Bagi Lembaga Sekolah

Perlu menyediakan sumber baca yang beragam sebagai fasilitas untuk menunjang proses pembelajaran dengan menggunakan media *Diorama*.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti berharap penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya sebagai salah satu tambahan informasi khususnya dalam penelitian pengaruh media *diorama* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Ajung Jember, selain itu juga peneliti dapat menambahkan media pembelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Nurul Hidayati. “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2017,339.
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 4.
- Benny A. Pribadi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 50.
- Binti maunah, *Ilmu pendidikan* (Yogyakarta: Penerbit teras,2009).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Bandung: CV Dipenogoro, 2014), hal. 393.
- Dimiyati & Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006). 106
- Farihdatul Jannah Et Al.,”*Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022,*” Al Yazidy; Ilmu Sosial, Humaniora, dan Pendidikan, Vol 4 No 2 (Oktober 2022); 57.
- Fauziah, Noor Aliza, “Pengaruh Metode Diskusi Buzz Group Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ma”arif (Mima) Zainul Hasan Balung Jember” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023): 62-63
- Hisbullah & Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar* (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018). 2-3.
- Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2017), 4.
- Ibnu Dwi Kustadiyono, “Model Inquiry dengan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*, 2020. 57.
- Insih Wilujeng, *IPA Terintegritas Dan Pembelajaran*, 7
- Kementrian Agama, *Al-Qur'an Terjemahan Kementrian Agama Republik Indonesia*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Quran, 2019), QS.Al-Kahfi: 66
- Kholil, Mohammad, and Silvi Zulfiani. "Faktor-faktor kesulitan belajar matematika siswa madrasah ibtidaiyah da'watul falah kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi." *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1.2 (2020): 151-168.
- Kunandar, *Penilaian Autentik* (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2014). 62
- Liana Fitri Nurkhasanah, “Pengaruh Penerapan Pengelolaan Kelas Dengan Behavior Modification Approach Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Pembelajaran Ips Di Smp Negeri Sukorambi Tahun Pelajaran 2021/2022” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2022).

- Mifta Dewi Amalia. “*Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*” *Jurnal Penelitian Pendidikan*. 2017, 197.
- Miftahul Jannah & Abdul Basit, “*Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*”, *Jurnal Terapung*, 2019. 67.
- Muhamad Afandi. “*Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*”(Semarang: Unissula Press, 2013). 3
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010). 5.
- Nasution, Hamni Fadlilah. "Instrumen penelitian dan urgensinya dalam penelitian kuantitatif." *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman* 4.1 (2016): 59-75.
- Nelly Wedyawati & Yasinta Lisa, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019). 7
- Niken Septiningtyas dkk, *Konsep Dasar Sains 1* (Klaten: CV Penerbit L akeisha, 2020). 8-9.
- Nur Fildzah Amirotn Nabilah, “*Efektivitas Penerapan Nilai-Nilai Konseling Pada Kitab Ta’lim Muta’alim Dalam Meningkatkan Etika Belajar Siswa Kelas 4 Dan 5 Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Mahbubiyah Bandungrejo Plumpang Tuban.*,” 2020.
- Puji Zakiyayati, “*Pengembangan Media Diorama Sub Tema Manusia Dan Lingkungan Kelas V SDN 7 Bukit Tuggal Palangkaraya*”, Skripsi IAIN Palangkaraya, 2020, 20.
- Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011). 34.
- Putri Nur Halizah, “*Analisis Kemampuan Berpikir Spasial Siswa Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Masalah Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Tingkat Visualitas Di Smpn 1 Sukowono Jember*” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023),70
- Putri Nur Halizah, “*Analisis Kemampuan Berpikir Spasial Siswa Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Masalah Materi Bangun Ruang Sisi Datar Ditinjau Dari Tingkat Visualitas Di Smpn 1 Sukowono Jember*” (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023),70
- Putri, “*Efektivitas Penerapan Modul Bimbingan Kitab Ta’limul Muta’Allim Dalam Mewujudkan Sikap Ta’Dzim Anak Usia Dini Di Ra Taam Ananda Darmokali Surabaya.*”
- Rahmawati Matondang. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI* (Jawa Timur: Literasi Nusantara, 2021), 103.
- Rahmawati Matondang. *Ragam Media Pembelajaran Di SD/MI*. (Jawa Timur: Literasi Nusantara, 2021), 103.

- Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017). 129
- Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. 12
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 54.
- Sri Widayati & Kartika Rinakit Adhe, *Media Pembelajaran PAUD* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), 40.
- Sugeng Listyanto Prabowo & Faridah Nur Maliyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: UIN Maliki Press, 2017), 117.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2019)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabet, 2019), 110
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, 23 rd ed.*(Bandung:ALFABETA, 2016), 64.
- Sugiyono, *Metode Peneltian Kombinasi (MixedMethods)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 19.
- Sugiyono, *Statistik Untuk Penelitian* (Bandung: ALFABETA, 2015). 121
- Tri Lestari & Mulyani, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar*, Jurnal PGSD, 2015. 1112.
- Tri Lestari & Mulyani, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar*, Jurnal PGSD, 2015. 1112.
- ulhadi, *Hasil Belajar Peserta Didik* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020), 8
- Ummu Khairiyah, *To Be Fun Teacher: Menciptakan Kelas Yang Kondusif Dan Menyenangkan* (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022), 66.
- Vardiansyah Dani, *Filsafat Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Suatu Pengantar Indeks, 2008), hal.
- Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 15.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiwin Selvi Leliana
Nim : 201101040001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Surat ini menyatakan bahwa isi skripsi yang berjudul **'Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Pelajaran 2023/2024 '** ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian-bagian yang dirujuk oleh sumbernya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jember, 27 Mei 2024

10000
METERA
TEMPEL
74FBDAMX004814192
Wiwin Selvi Leliana
201101040001



LAMPIRAN

Lampiran 1 Matriks Penelitian

MATRIKS PENELITIAN

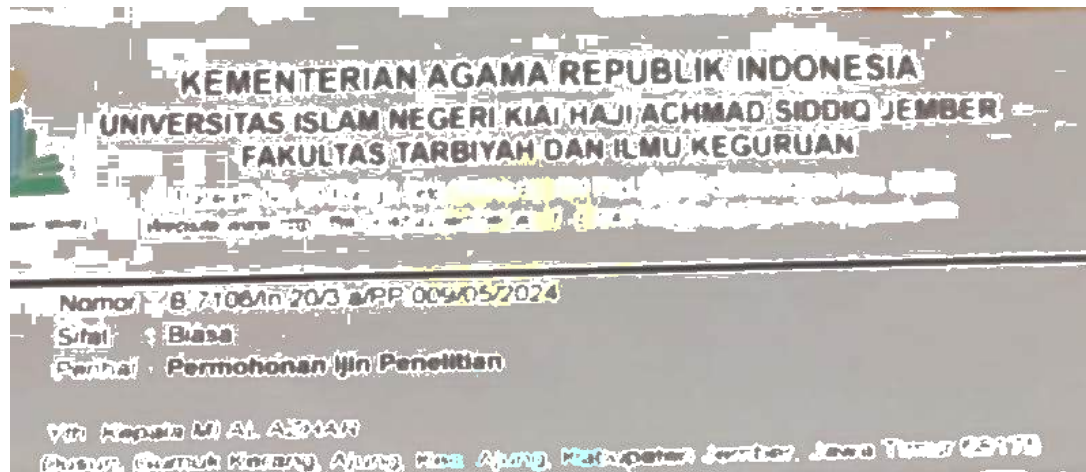
Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Metode penelitian
Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024	1. Bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024 ?	a. Media Pembelajaran Diorama b. Hasil belajar IPA	a. Sintaks media Diorama b. Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendekatan kuantitatif : kuantitatif ➤ Jenis Penelitian : Eksperimen Design ➤ Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember ➤ Populasi Penelitian : Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember ➤ Sampel Penelitian : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Ajung, Jember

	<p>2. Bagaimana hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa sesudah pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora) kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024 ?</p> <p>3. Apakah terdapat pengaruh media diorama pada materi ekosistem (Herbivora, Karnivora, Omnivora)</p>		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Teknik pengumpulan Data : ➤ Tes , observasi, Dokumentasi ➤ Sumber Informasi : Guru dan Siswa ➤ Teknik Analisis Data : Uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, uji dependen (Paired sample t-test)
--	---	--	--

	<p>terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah AL-AZHAR Tahun Ajaran 2023/2024 ?</p>		
--	--	--	--

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2 Surat izin penelitian



Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut

NIM 201101040001
Nama WWIN SELVI LELIANA
Semester Semester delapan
Program Studi PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL AZHAR JEMBER TAHUN AJARAN 2023/2024" selama 10 (sepuluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Via Triana, S Pd

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 Mei 2024

Dekan,








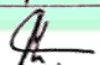


[Signature]
Dekan Bidang Akademik



WISNOTUSUL UMAN

Lampiran 3 Jurnal Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN


No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Tanda Tangan
1.		Silaturahmi dan menyerahkan surat izin melaksanakan penelitian kepada kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember	
2.		Koordinasi bersama walikelas IV	
3.		Melakukan wawancara terkait dengan data-data Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember	
4.		Koordinasi materi dengan wali kelas IV	
5.		Pelaksanaan pre-test kelas kontrol IV	
6.		Pemberian materi kelas IV	
7.		Pelaksanaan uji coba media Diorama kelas eksperimen	
8.		Pelaksanaan post-test kelas eksperimen	
9.		Evaluasi kelas eksperimen	
10.		Permohonan izin selesai penelitian ke Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember	

Jember, 20 Mei 2024

Kepala MI Al-Azhar Jember



Lampiran 4 Selesai penelitian



مؤسسة "الأزهر" للتربية والتعليم الإسلامية
YAYASAN AL AZHAR AJUNG
MADRASAH IBTIDAIYAH AL AZHAR
 1. Ruang Gg. Al Azhar Gumuk Kerang Ajung Jember Telepon. 082334137406
 Akte Notaris No.45 BH.No.AHU-0023051.AH.01.04. Tahun 2015

SURAT KETERANGAN


Nomor : 038/SK/YA.A/MI.A/01.04/010/V/2024

Sesuai dengan surat pengajuan dari Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember No. B-5203/In.20/3.a/PP.009/01.2024 tanggal 22 Januari 2024 tentang Penelitian Kepala MI Al Azhar dengan ini menyatakan bahwa :

Nama	: WIWIN SELVI LELIANA
NIM	: 201101040001
Lembaga Asal	: Fakultas Tarbiah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember
Jurusan/Prodi	: PGMI
Selesai melaksanakan	: Penelitian di MI Al Azhar
Judul Penelitian	: Pengaruh Media pada Pembelajaran IPA kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024
Waktu/Tanggal	: 10 hari/
Tempat	: MI Al Azhar

Demikian surat ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Jember 24 Mei 2024
 Kepala MI Al Azhar



AL-AZHAR
 NPSN : 60715413
 NSM : 11235000110
Viv Triana, S. Pd.

Lampiran 5 Dokumentasi Proses Penelitian kelas eksperimen**Membagikan soal Pre-test****Mengerjakan Soal Post-test****Menyampaikan pembelajaran dengan menggunakan media diorama**



Belajar menggunakan Media Diorama



Mengerjakan soal Post-test



Kegiatan sholat dzuhur berjamaah



Media Diorama



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Nama Penyusun : Wiwin Selvi Leliana

Satuan Pendidikan : MI Al Azhar

Kelas / Semester : IV / 1

Pembelajaran Ke : 1

Mata Pealajaran : IPA

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI

KI-1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI-2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, pendidik, dan tetangganya.

KI-3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI-4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

3.2 Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya

C. Indikator

1. Menggolongkan hewan pemakan tumbuhan (Herbivora)
2. Menggolongkan hewan pemakan daging (Karnivora)
3. Menggolongkan hewan pemakan tumbuhan dan daging (Omnivora)

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan tumbuhan (Herbivora).
2. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan daging (Karnivora)
3. Siswa dapat menggolongkan hewan pemakan tumbuhan dan daging (Omnivora).

E. Penguatan Pendidikan Karakter Yang Diharapkan

- Religius
- Nasionalisme
- Mandiri
- Gotong Royong, dan
- Integritas

F. Pendekatan, Model dan Media Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Problem Basec Learning

Metode Pembelajaran : Penugasan, tanya jawab, diskusi, dan ceramah.

G. Media dan Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran :
 - a. Spidol
 - b. Papan Tulis
 - c. Media Diorama
2. Sumber Belajar
 - Media cetak dan LKPD

H. Kegiatan Pembelajaran.

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan pembukaan kegiatan mengajar dengan salam pembuka. 2. Melakukan kegiatan berdoa bersama untuk memulai kegiatan belajar mengajar. 3. Mengecek kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin 4. Menyiapkan fisik dan psikis peserta didik dalam memulai kegiatan belajar mengajar dengan ice breking 5. Guru memberi motivasi dan kegiatan untuk menambah konsentrasi siswa. 6. Guru mengulas kembali materi yang disampaikan sebelumnya. 7. Menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. 	5 Menit
Kegiatan Inti	<p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran</p> <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik diberi motivasi untuk terlibat dalam pemecahan masalah dengan beberapa pertanyaan : <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah yang kalian ketahui dari penggolongan hewan ? 2. Apa saja makanan dari hewan pemakan tumbuhan (herbivora), hewan pemakan daging (karnivora) dan hewan pemakan segala (omnivora) ? • Peserta didik mencermati dengan seksama teks eksplanasi yang ada di LKPD tentang cara menyajikan informasi dari penggolongan hewan. • Guru menyampaikan materi tentang bagaimana cara 	25 Menit

	<p>menggali dan menyajikan informasi dari teks eksplanasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan ice breaking untuk mencairkan suasana agar pembelajaran lebih riang dan gembira. <p>(Motivasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menggali informasi melalui membaca dan menyimak penjelasan guru tentang penggolongan hewan. • Peserta didik membaca dengan seksama teks eksplanasi tentang “Cara membedakan penggolongan hewan pemakan tumbuhan (herbivora), hewan pemakan daging (karnivora) dan hewan pemakan segala (omnivora). <p>(Mengamati)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menunjukkan berbagai gambar hewan dengan menggunakan media diorama. • Guru menjelaskan tentang jenis-jenis makanan yang dimakan oleh hewan. • Guru menjelaskan tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. • Guru menjelaskan tentang ciri khusus yang dimiliki hewan-hewan Herbivora, Karnivora, Omnivora. • Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok Siswa secara berkelompok mengerjakan LKPD yang disediakan oleh guru. • Perwakilan dari kelompok maju ke depan kelas untuk menyampaikan hasil diskusinya. • Peserta didik bersama guru melakukan tanya jawab dan dibimbing untuk mengerjakan yang ada di 	
--	--	--

	<p>LKPD.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyimak pembahasan pembahasan LKPD yang dikerjakan peserta didik. • Peserta didik yang lain diberi kesempatan untuk memberi tanggapan atau membantu memperbaiki jika msih ada jawaban yang kurang tepat. <p>(Berpikir Kritis).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengkonfirmasi dan mengapresiasi hasil kerja siswa 	
Kegiatan Penutup	<p>Peserta Didik :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat resume (CREATIVITY) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. <p>Guru :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa. ➤ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian. ➤ Sebelum pembelajaran diakhiri, terlebih dahulu melakukan do'a bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik sesuai dengan urutan jadwalnya. ➤ Pendidik menutup pelajaran dengan mengucapkan salam. 	5 Menit

I. Penilaian

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan

(Terlampir)

Mengetahui
Guru Kelas IV

Jember, 20 Mei 2024
Guru Kelas

Abu A'la Al Maududi.S.E.I

Wiwin Selvi Leliana
NIM. 201101040001

Catatan Kepala Sekolah:

.....
.....
.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran I

Rangkuman Materi

Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Tentunya kamu sudah mengetahui jenis makanan hewan yang berbeda-beda. Berdasarkan jenis makanannya hewan dapat digolongkan menjadi 3 yaitu: hewan pemakan tumbuhan (herbivora), hewan pemakan daging (karnivora), dan hewan pemakan daging dan tumbuhan (omnivora).

1. Herbivora

Hewan pemakan tumbuhan saja atau disebut herbivora. Herbivora dapat memakan bagian tumbuhan berupa daun, batang, biji dan juga umbi-umbian. Contoh herbivora pemakan rumput dan dedaunan misalnya sapi, kuda dan kambing. Kelinci sangat menyukai jenis umbi-umbian seperti wortel. Jenis burung ada yang tergolong ke dalam herbivora. Burung pemakan biji-bijian seperti merpati, tekukur dan burung gereja. Ada pula burung pemakan buah-buahan seperti burung beo dan jalak. Biasanya burung tersebut memiliki bentuk paruh yang khas sesuai dengan jenis makanannya. Hewan-hewan yang termasuk herbivora umumnya mempunyai gigi seri dan gigi geraham. Gigi seri berguna untuk memotong-motong makanan sebelum dikunyah. Gigi geraham dengan permukaan yang luas digunakan untuk mengunyah makanan hingga lumat.



‘‘Gambar diatas yaitu jerapah merupakan hewan pemakan tumbuhan yang disebut hewan herbivora’’

2. Karnivora

Hewan yang memakan hewan lain disebut karnivora. Hewan karnivora yang hidup di sekitar kita seperti anjing dan kucing. Anjing memakan daging dan tulang. Di rumah kucing memangsa tikus, memakan daging ayam dan ikan. Harimau dan serigala merupakan hewan karnivora yang hidup di hutan belantara. Mereka berburu untuk mendapatkan makanannya. Bagaimanakah bentuk gigi dan cakar harimau? Hewan ini memiliki taring yang berguna untuk merobek daging hewan yang dimangsanya. Kakinya memiliki cakar yang berguna untuk mencengkram mangsanya. Ciri hewan yang termasuk karnivora mempunyai indra penglihat, pencium, dan pendengar yang baik. Hewan karnivora dapat memiliki racun (bisa) dan gigi taring yang kuat seperti ular. Hewan karnivora mempunyai gigi taring dan gigi geraham yang tajam. Gigi taring yang besar. Gigi gerahamnya pun tajam yang berguna untuk mengunyah daging dan tulang. Jenis burung yang termasuk karnivora seperti burung elang dan burung hantu mempunyai cakar juga kuku yang tajam dan kuat.



“Gambar diatas merupakan hewan karnivora pemakan daging”

3. Omnivora

Hewan omnivora atau pemakan segala yang sering kita jumpai sehari-hari seperti: ayam, tikus, bebek, ikan, dan lain-lain. Contoh: ayam memakan biji-bijian seperti beras dan jagung dapat pula makan cacing. Ikan memakan tumbuhan air dan cacing yang ada di kolam atau akuarium.



“Gambar diatas merupakan hewan omnivora pemakan segala”

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PROGRAM EVALUASI
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-AZHAR

NAMA :

KELAS :


MATA PELAJARAN : IPA

STANDAR KOMPETENSI : 3.2 Menggolongkan hewan, berdasarkan jenis makanannya

KELAS / SEMESTER : IV (EMPAT) / I

TANGGAL PELAKSANAAN :

I	Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c, dan d di depan jawaban yang paling benar !
1	Berdasarkan jenis makanannya, hewan dapat dikelompokkan dalam ... golongan. a. dua b. tiga c. empat d. lima
2	Hewan yang memakan hewan lain untuk makanannya termasuk golongan a. karnivora b. herbivora c. omnivora d. semua benar
3	Kelompok hewan pemakan rumput, yaitu a. kucing, kerbau, dan kambing b. harimau, ayam , dan macan c. kambing, kuda, dan sapi d. elang, kuda, dan ular
4	Burung yang termasuk pemangsa daging adalah a. pelatuk b. nuri c. elang d. kaka tua

5	 <p>Hewan seperti gambar di samping termasuk hewan</p> <ol style="list-style-type: none"> insektivora omnivora karnivora herbivora
6.	<p>Contoh hewan karnivora adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> Sapi Singa Kerbau Kelinci
7.	<p>Berikut ini pengelompokan hewan berdasarkan makanannya, <i>kecuali</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Herbivora Ovipar Karnivora Omnivor
8.	<p>Tikus, bebek dan ayam adalah termasuk hewan</p> <ol style="list-style-type: none"> Karnivora Omnivora Herbivora Vivipar
9.	<p>Jenis makanan yang dimakan oleh jerapah adalah</p> <p>a. Akar pohon b. Dedaunan c. Kayu pohon d. Daging</p>
10.	<p>Agar dapat menguyah dan memakan daging, hewan karnivora memiliki</p> <ol style="list-style-type: none"> Gigi yang rata b. Taring yang lunak Kuku yang lebar d. Taring yang tajam
11.	<p>Jangkrik, belalang dan lebah adalah hewan herbivora dari bangsa</p> <ol style="list-style-type: none"> Mamalia Burung Pemangsa Serangga
12.	<p>Berikut ini pengelompokan hewan berdasarkan makannya, <i>kecuali</i></p> <ol style="list-style-type: none"> Herbivora Ovipar Karnivora Omnivora

13.	Hewan berikut yang memakan biji-bijian adalah a. Singa b. Burung Pipit c. Burung Elang d. Burung Kolibri
14.	Dalam ekosistem sawah, ular memakan a. Padi b. Jagung c. Tikus d. Ayam
15.	Macan merupakan hewan karnivora yang memiliki ciri-ciri a. Paruh yang panjang b. Paruh yang lancip c. Cakar yang tajam d. Lidah yang lengket

II	Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar !
1	Hewan pemakan hewan lain dan tumbuhan disebut
2	Hewan Herbivora memiliki susunan gigi
3	Hewan yang hanya memakan serangga disebut
4	Gigi yang berguna untuk mengunyah makanan adalah gigi
5	Binatang jerapah tergolong hewan pemakan tumbuhan yang disebut dengan hewan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KUNCI JAWABAN SOAL PILIHAN GANDA

Nomor Soal	Kunci Jawaban
1	B. Tiga
2	A. Karnivora
3	C. Kambing, kuda, dan sapi
4	C. Elang
5	D. Herbivora
6	B. Singa
7	B. Ovipar
8	B. Onivora
9	B. Dedaunan
10	D. Taring yang tajam
11	D. Serangga
12	B. Ovipar
13	B. Burung pipit
14	C. Tikus
15	C. Cakar yang tajam

KUNCI JAWABAN SOAL URAIAN

Nomor Soal	Kunci jawaban	Nilai
1	Hewan Omnivora.	11
2	Gigi seri dan gigi geraham, dan tidak mempunyai gigi taring.	11
3	Insektivora (termasuk hewan pemakan daging dan disebut karnivora).	11
4	Geraham belakang.	11
5	Herbivora (pemakan tumbuhan). Makanan favoritnya adalah daun-daunan dari pohon akasia, buah-buahan, aprikot liar, bunga, sayuran dan rumput segar.	11

Lampiran 6 Validasi Ahli Materi

VALIDASI AHLI MATERI

Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran *Puzzle of paragraph story*

Judul Penelitian : Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024

Nama : IRA PURMAWATI, S.Pd., M.Pd.

NIDN : 2011078801

Jabatan : DOSEN FTIK

Instansi : UINKHAS

Petunjuk pengisian validitas

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli materi tentang kualitas media pembelajaran Media Diorama
2. Mohon berikan tanda(√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

1 = Tidak Setuju

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
1	Kesesuaian identitas : satuan pendidikan, kelas, semester, mata pelajaran atau tema pelajaran/subtema dalam media pembelajaran Media Diorama dengan materi yang akan diajarkan	√			
2	Kesesuaian isi materi karakteristik media pembelajaran Media Diorama		√		
3	Materi yang tersaji membantu media pembelajaran dalam				

	menjelaskan tentang karakteristik Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora dalam kehidupan sehari-hari		✓		
4	Kemudahan peserta didik dalam memahami materi Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora	✓			
5	Ketepatan perumusan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran Media Diorama		✓		
6	Pembahasan atau kelengkapan karakteristik cerita paragraf dalam media pembelajaran Media Diorama		✓		
7	Kejelasan uraian materi dalam media pembelajaran tiga dimensi		✓		
8	Ketepatan dan kebenaran media pembelajaran Media Diorama terhadap materi yang ada		✓		
9	Materi lebih mudah disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran		✓		
10	Dapat membantu guru dalam pembelajaran IPAS		✓		

Komentar dan saran

Topiknya diperkual lagi

J E M B E R

Kesimpulan

Media pembelajaran tiga dimensi ini dinyatakan

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
 2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *)lingkari salah satu



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 22 Mei 2024
Ahli Materi

IRA NURMAWATI, S.Pd, M.Pd.
NIP. 1988072023212029

Lampiran 7 Surat Validasi Ahli Media

VALIDASI AHLI MEDIA

Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran Diorama

Judul Penelitian : Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Jember Tahun Ajaran 2023-2024

Nama : M. Sholahuddin Amrullah. M.Pd.

NIP : 199210132019031006

Jabatan : Asisten Ahli

Instansi : UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Petunjuk pengisian validitas

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu sebagai ahli media tentang kualitas media pembelajaran diorama.
- Mohon berikan tanda(√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom skala penelitian

Kriteria Penilaian

4 = Sangat Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

1 = Tidak Setuju

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Penilaian				Komentar
		4	3	2	1	
1	Media pembelajaran ini dapat dilihat dari segala arah sehingga peserta didik lebih bisa memahami materi yang telah disampaikan.	√				
2	Media pembelajaran melatih kemampuan berfikir logis peserta didik.	√				
3	Media pembelajaran tiga dimensi sesuai dengan karakteristik peserta		√			

	didik kelas IV sekolah dasar.					
4	Media pembelajaran tiga dimensi mudah dipindahkan dan digunakan oleh guru dan peserta didik.	✓				
5	Media pembelajaran tiga dimensi memiliki tujuan yang jelas untuk mengenalkan suatu konsep pada materi "hewan pemakan tumbuhan (Herbivora).	✓				
6	Media pembelajaran diorama dapat mengatasi kesulitan belajar peserta didik dalam memahami karakteristik hewan pemakan tumbuhan.	✓				
7	Media pembelajaran media dibuat dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada di lingkungan sekitar.		✓			
8	Kesesuaian warna dalam setiap komponen media		✓			
9	Media pembelajaran di desain dengan aman untuk menjaga keselamatan siswa saat menggunakannya.	✓				
10	Media pembelajaran di desain dengan menarik (bentuk, warna, ukuran) sehingga dapat mengantusiasme peserta didik untuk melakukan percobaan.	✓				
11	Kemudahan dalam perawatan dan penyimpanan.		✓			
12	Ketercangkupan kartu karakteristik hewan pemakan tumbuhan media	✓				

	diorama					
13	Kerelevan media dengan materi	✓				
14	Kejelasan buku panduan	✓				

Komentaran saran

Ditany ditanyakan deskripsi judul yg merarik
 pada media
 ✓ Buatlah buku panduan sebagai langkah-langkah
 penyusunan media.

Kesimpulan

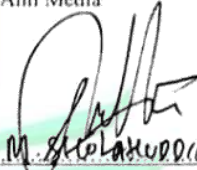
Media pembelajaran ini dapat dinyatakan

1. Layak digunakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak digunakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) lingkari salah satu

Jember, 2024

Ahli Media



M. Syolaxuddin Ahli Media

NIP:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 Validasi Soal Pretest Posttest

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

SOAL PRETEST-POSTEST

Satuan Pendidikan : MI Al-Azhar
 Mata Pelajaran : IPAS
 Nama Penulis : Wiwin Selvi Leliana
 Nama Validator : *ABU A'LA ALMAYUDUDI.S.E-I*
 Jabatan : *Wali kelas*
 Prodi : -
 Judul Penelitian : Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Al Azhar Jember Tahun Ajaran 2023/2024

A. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penelitian (memvalidasi) berdasarkan beberapa aspek yang terdapat dalam lembar test instrumen penilaian
2. Dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda cek () pada kolom angka yang sesuai dengan tafsiran sebagai berikut :
 1 = Tidak Baik 4 = Baik
 2 = Kurang Baik 5 = Sangat Baik
 3 = Cukup Baik
3. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar dan saran untuk perbaikan instrumen penilaian dengan menuliskan di tempat yang tersedia atau langsung pada draf.

B. PENILAIAN

No.	Aspek Yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan setiap butir soal				✓	
2	Kejelasan petunjuk pengisian soal				✓	
3	Butir soal berkaitan dengan materi					✓
4	Tingkat kebenaran butir soal					✓
5	Butir soal berisi satu gagasan yang lengkap			✓		
6	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓	
7	Bahasa yang digunakan efektif				✓	
8.	Ketetapan soal dengan kompetensi dasar				✓	
9.	Kata-kata tidak bermakna ganda			✓		

Dengan ini menyatakan instrumen tersebut ()

1. Layak digunakan untuk mengambil data tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk mengambil data dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk mengambil data

C. KOMENTAR DAN SARAN

Jember, 22 Mei 2024
Validator

(Abu A'ta Al-Manshuri, S.E.)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9

Data Uji Coba Tes Hasil Belajar

No. Responden	Nomor Soal															Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12
2	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
3	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	11
4	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	5
5	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	6
6	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	11
7	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	5
8	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5
9	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	13
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
11	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	6
12	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
14	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
15	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14
17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12
18	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	11
19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
JUMLAH JB	13	15	15	13	16	17	13	12	14	13	15	19	15	15	13	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Data Uji Coba Tes Hasil Belajar Soal Uraian

No. Responden	Nomor Soal					Skor
	1	2	3	4	5	
1	11	9	8	9	11	48
2	7	10	11	8	9	45
3	9	11	11	11	11	53
4	11	9	10	11	9	50
5	11	11	10	8	6	46
6	11	10	9	9	11	50
7	11	10	9	10	11	51
8	11	10	11	8	9	49
9	11	11	11	9	10	52
10	8	9	9	11	11	48
11	9	11	9	8	11	48
12	11	9	11	11	8	50
13	6	9	11	8	8	42
14	6	7	8	9	11	41
15	8	9	7	8	7	39
16	8	9	11	7	9	44
17	7	9	8	8	7	39
18	11	11	8	11	6	47
19	5	9	8	6	8	36
20	11	9	11	8	11	50

BIODATA PENULIS

Nama : Wiwin Selvi Leliana
 NIM : 201101040001
 Tempat/Tanggal Lahir : Lumajang, 28-09-2001
 Alamat : Jl. Panggung Lombok Lor,
 Candipuro, Kab.Lumajang
 E-mail : wiwinselvi98@gmail.com

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Jurusan : Pendidikan Islam
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Riwayat Pendidikan : 1. TK Aba Irma Suryani
 2. SDN Candipuro 01
 3. MTS Miftahul Midad, Sumberjo, Kab. Lumajang
 4. MA Miftahul Midad, Sumberjo, Kab. Lumajang
 5. Universitas Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

“Kesan dan Pesan: Inilah momen yang penuh tantangan dan perubahan dalam hidup saya. Saya ingin mengingatkan diri sendiri untuk percaya diri sendiri dan terus berjuang. Jangan takut menghadapi rintangan dan kesulitan, karena dari situlah saya bisa belajar dan tumbuh menjadi pribadi yang lebih kuat. Selama perjalanan sekolah ambillah pelajaran dari setiap pengalaman baik maupun buruk. Jangan ragu untuk mengambil tanggung jawab dan menghadapi tantangan belajar. Jadilah aktif dalam kegiatan sekolah dan berinteraksi dengan teman-teman, karena persahabatan dan pengalaman sosial juga penting untuk pertumbuhan”.