

**PENGARUH MEDIA DIORAMA DALAM  
PEMBELAJARAN TEMA 9 SUBTEMA 1 (BENDA  
TUNGGAL DAN CAMPURAN ) TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS V MI SALAFIYAH KAJEN  
PATI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Guru Madrasah  
Ibtidaiyah

dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Oleh:

**ISNA DINA ASKIYA**

NIM: 1803096098

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2022**

# PERNYATAAN KEASLIAN

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Isna Dina Askiya

NIM : 1803096098

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**PEMANFAATAN MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN TEMA 9 SUBTEMA 1  
(BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V  
MI SALAFIYAH KAJEN PATI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 14 April 2022

Pembuat Pernyataan,

A 10,000 Rupiah Indonesian postage stamp is placed over the signature. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METREK', 'POSTAL', and 'REPUBLIK INDONESIA'. The signature is written in black ink over the stamp.

Isna Dina Askiya

NIM: 1803096098

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO

FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamba Km 2 (G24) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185

Website: <http://flok.walisongo.ac.id>

## PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Media Diorama Dalam Pembelajaran Tema 9 SubTema 1  
(Benda Tunggal dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V  
MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Pelajaran 2021/2022

Penulis : Isna Dina Askiya

NIM : 1803096098


Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam.

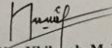
Semarang, 02 Juli 2022

### DEWAN PENGUJI

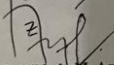
Ketua Penguji I,

  
**Dra. Ani Hidayati, M. Pd**  
NIP: 196112051993032001

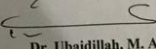
Sekretaris/Penguji II,

  
**Nur Khikmah, M. Pd. I**  
NIDN: 2020039201


Penguji III,

  
**Zulaikhah, M. Ag**  
NIP: 1969122019950310001

Penguji IV

  
**Dr. Ubaidillah, M. Ag**  
NIP: 197308262002121001

Pembimbing

  
**Dra. Ani Hidayati, M. Pd**  
NIP: 196112051993032001

## NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 25 April 2022

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pemanfaatan Media Diorama Dalam Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Pelajaran 2021/2022**

Nama : Isna Dina Askiya

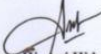
NIM : 1803096098

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya memandang bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,

  
**Dra. Hj. Ani Hidayati, M. Pd**  
NIP: 196112051993032001

## ABSTRAK

**Judul : PENGARUH MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN TEMA 9 SUBTEMA 1 (BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V MI SALAFIYAH KAJEN PATI TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Penulis : Isna Dina Askiya

NIM : 1803096098

Permasalahan dalam pembelajaran tematik adalah banyak siswa yang kesulitan menyerap pembelajaran, guru hanya memberikan materi tanpa menggunakan media. Menurut Sabri (1995:88) kesulitan belajar yaitu kesukaran siswa dalam menerima atau menyerap pelajaran disekolah. Dengan menggunakan media *diorama* dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 pembelajaran 4 materi kenampakan alam di Indonesia menggunakan media *diorama*. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Dari hasil perhitungan analisis pengaruh 2 variabel diperoleh hasil  $r_{bis} = 0,836 > r_{tabel} = 0,553$  untuk taraf signifikan 5%, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *diorama* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Media *Diorama*, Pengaruh, Hasil Belajar

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah Robbil Alamin.* Segala puji bagi Allah karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawan serta salam tak lupa pula tercurahkan kepada Rasulullah SAW.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ahmad Ismail, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Hj. Zulaikhah, M. Ag M.Pd, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Walisongo Semarang, yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Nur Khikmah, M. Pd.I, selaku wali dosen yang selalu mendukung memberi motivasi, membekali pengetahuan kepada penulis.
4. Ibu. Hj. Ani Hidayati M. Pd, selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat serta meluangkan waktu, tenaga dan pikiran selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali banyak pengetahuan kepada penulis dalam menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

6. Ibu Maria Ulfah, S. Ag, selaku kepala sekolah MI Salafiyah Kajen Margoyoso Pati, Ibu Luluk yang telah memberikan izin dan banyak membantu dalam penelitian skripsi ini.
7. Bapak Suwondo, Ibu Maszulaikhah, dan M. luthfi Hakim selaku keluarga penulis yang senantiasa selalu memberikan motivasi, nasehat, cinta, perhatian dan kasih sayang serta doa yang tentu tidak bisa penulis balas.
8. Teruntuk Bestie khususnya Niha dan Cicin yang selalu mendengarkan cerita dan keluh kesahku setiap hari, juga selalu memberikan dukungan dan semangat.
9. Teruntuk Habib Anwar, terimakasih selama ini sudah menemani dalam mengerjakan skripsi dan selalu memberikan dukungan, semangat serta kasih sayang kepada saya.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan mendapat ridho-Nya.

Semarang, 14 April 2022

Penulis,



**IsnaDina Askiya**

NIM: 1803096098

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
NOTA DINAS.....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II: MEDIA PEMBELAJARAN <i>DIORAMA</i> DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TEMA 9 SUBTEMA 1 (BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN) PEMBELAJARAN 4</b> .....	<b>8</b>
A. Deskripsi Teori .....	8
1. Media Pembelajaran <i>Diorama</i> .....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
b. Pengertian Media <i>Diorama</i> .....	11
c. Penggunaan Media <i>Diorama</i> dalam Pembelajaran	



Tema 9 SubTema 1.....	14
2. Hasil Belajar.....	17
a. Pengertian Hasil Belajar.....	17
b. Indikator Hasil Belajar.....	20
c. Teknik Penilaian Hasil Belajar.....	21
3. Pembelajaran IPS (Tema 9 SubTema 1 Pembelajaran 4 Kenampakan Alam di Indonesia).....	25
B. Kajian Pustaka Relevan.....	29
C. Rumusan Hipotesis.....	34
<b>BAB III : METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
D. Variabel dan Indikator Penelitian.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data.....	43
<b>BAB IV : DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....</b>	<b>54</b>
A. Deskripsi Data.....	54
B. Analisis Data.....	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
D. Keterbatasan Penelitian.....	74
<b>BAB V : PENUTUP.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	75
C. Kata Penutup.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>Lampiran-lampiran</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1	Hasil Analisis Ahli Materi
Tabel 4.2	Hasil Analisis Ahli Media
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas
Tabel 4.4	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal
Tabel 4.5	Hasil Uji Daya Pembeda Soal
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas Data Awal
Tabel 4.7	Hasil Uji Homogenitas Awal
Tabel 4.8	Hasil Uji Normalitas Data Akhir
Tabel 4.9	Hasil Uji Homogenitas Akhir

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Profil Sekolah
Lampiran 2	Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal
Lampiran 3	Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen
Lampiran 4	Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol
Lampiran 5	Kisi-kisi Soal Uji Coba
Lampiran 6	Soal Uji Coba
Lampiran 7	Perhitungan Validitas, Reabilitas, Taraf Kesukaran, dan Daya Beda Soal
Lampiran 8	Kisi-kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Lampiran 9	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Lampiran 10	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Lampiran 11	Daftar Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Lampiran 12	Uji Normalitas Awal Kelas Kontrol
Lampiran 13	Uji Normalitas Awal Kelas Eksperimen
Lampiran 14	Uji Homogenitas Awal Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Lampiran 15	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Lampiran 16	Uji Normalitas Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Lampiran 17	Uji Homogenitas Akhir Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Lampiran 18	Uji Perbedaan Dua Rata-rata
Lampiran 19	Koefisien Korelasi Biseral
Lampiran 20	Angket Validasi Ahli Media
Lampiran 21	Angket Validasi Ahli Materi
Lampiran 22	Hasil Revisi Media
Lampiran 23	Sampel Pengisian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>
Lampiran 24	RPP Kelas Eksperimen
Lampiran 25	RPP Kelas Kontrol
Lampiran 26	Suasana Pembelajaran dikelas Eksperimen
Lampiran 27	Suasana Pembelajaran dikelas Kontrol
Lampiran 28	Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 29	Surat Izin Riset
Lampiran 30	Surat Keterangan Telah Riset
Lampiran 31	Surat Keterangan Bebas Kuliah



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Belajar adalah proses perubahan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik. Pendidik harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, berbasis aktivitas, berkarakteristik dan tidak membosankan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran pendidik harus memperhatikan strategi, pendekatan, metode, materi, dan media belajar. Terutama pada pembelajaran kurikulum 2013, yaitu kegiatan belajar yang menekankan peserta didik untuk mendapatkan pelajaran tentang konsep.<sup>1</sup>

Untuk meningkatkan kualitas guru yang pada akhirnya akan berdampak pada perbaikan kualitas pendidikan, sebaiknya diadakan usaha untuk memperbaiki tiga kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi profesional. Kompetensi dalam merancang desain pembelajaran berhubungan dengan kompetensi pedagogik, kurangnya penguasaan pedagogik akan terlihat pada pelaksanaan pengajaran yang monoton.

---

<sup>1</sup> Kurniawan, D, *Pembelajaran Terpadu Tematik*, (Bandung: Alfabeta, 2014)

Banyak guru fokus pada menyampaikan materi sehingga melupakan pencapaian tujuan.

Melalui media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan dalam pendidikan sangatlah diperlukan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Kehadiran media dapat mendukung terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien terutama dalam membantu dan mempermudah para guru mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan memberi banyak keuntungan kepada siswa. Karena siswa dapat memahami dengan baik konsep dan karakteristik materi yang disampaikan, selanjutnya guru akan menjadi lebih kreatif dalam menggunakan dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep materi, kreativitas dan hasil belajar siswa.

Kreatif menurut Monty dan Fidelis, kreatifitas meliputi kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), penguraian (*elaboration*), perumusan kembali

(*redefinition*).<sup>2</sup> Sedangkan menurut Lesle J. Briggs dalam Sanjaya menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “*the physical means of conveying instructional content book, film, videotapes, etc.*” Lebih jauh Bring menyatakan media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik agar terjadi proses belajar.<sup>3</sup> Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

Penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mampu mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *Diorama*. Menurut Sudjana dan Rivai, *diorama* adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan

---

<sup>2</sup> Satiadarma, Monty P dan Fidelis E. Waruwu, *Mendidik Kecerdasan*, (Jakarta, Pustaka Populer Obor, 2003), hlm. 1110

<sup>3</sup> Sanjaya, Wina, *Perencanaan dan Desain Pengajaran Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 204



sebenarnya.<sup>4</sup> Sedangkan Cecep Kustandi dan Bambang mendefinisikan bahwa *diorama* adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil.

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah di Madrasah Ibtidaiyah termasuk pada pembelajaran IPS. Hasil wawancara dengan guru kelas 5 di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Kajen Pati menyebutkan sekitar 35% siswa belum mencapai ketuntasan maksimal dalam proses pembelajaran untuk pembelajaran IPS. Di Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Kajen Pati, khususnya kelas 5 Tema 9 Sub Tema 1 Pembelajaran 4 yaitu tentang kenampakan alam di Indonesia, yang mana guru cenderung lebih menggunakan buku paket dan oaoan tulis untuk membelajarkan siswa. Dengan menggunakan media *diorama* ini siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan dan siswa tidak bosan dengan pembelajarn dikelas. *Diorama* bisa terdiri dari realita (jenis medium yang merupakan obyek nyata dan bisa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi dan alat bantu belajar, misalnya: koin, spesies, tumbuhan, binatang, mesin, batu alam, dan

---

<sup>4</sup> Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), hlm. 170

sebagainya). Hal tersebut menyebabkan hasil belajar yang diperoleh rendah karena bergantung pada cara penyampaian materi dan media yang digunakan.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul Pemanfaatan Media Diorama dalam Pembelajaran Tema 9 Sub Tema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka peneliti mengambil rumusan masalah yaitu:

Bagaimana pengaruh media *diorama* dalam pembelajaran tema 9 sub tema 1 (benda tunggal dan campuran) terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Salafiyah Kajen Pati tahun pelajaran 2021/2022?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *diorama* dalam pembelajaran tema 9 sub tema 1 (benda tunggal dan campuran) terhadap hasil belajar siswa kelas 5 MI Salafiyah Kajen Pati tahun pelajaran 2021/2022.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

- a) Dapat memberikan masukan berupa konsep-konsep sebagai upaya meningkatkan dan mengembangkan ilmu dalam bidang penelitian.
- b) Dapat menjadi bahan pembelajaran untuk penelitian selanjutnya.

##### 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi MI Salafiyah Kajen Pati

Dapat memberikan manfaat dan pengembangan media ini dijadikan acuan untuk pembelajaran lainnya, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih baik untuk masa depan.

- b) Bagi Guru

Menjadi tambahan referensi bagi guru terkait dalam mencari cara alternatif untuk menanggulangi permasalahan guru dalam

pembelajaran dan sebagai pengembang media dari media sebelumnya.

c) Bagi Siswa

- 1) Mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap konsep-konsep materi yang telah diajarkan.
- 2) Mampu menumbuhkan semangat belajar siswa terutama pada materi kenampakan alam di Indonesia.
- 3) Mampu mendorong siswa untuk mempelajari materi kenampakan alam di Indonesia.

d) Bagi Peneliti

Sebagai bahan informasi dan menambah wawasan serta menjadikan peneliti baru lebih kreatif dan inovatif dalam memperbarui media pada mata oelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

## BAB II

### MEDIA PEMBELAJARAN *DIORAMA* DAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN TEMA 9 SUBTEMA 1 (BENDA TUNGGAL DAN CAMPURAN) PEMBELAJARAN 4

#### 1. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran *Diorama*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>1</sup> Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.<sup>2</sup> Jadi, secara umum bisa diartikan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar

---

<sup>1</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (CV. Wacana Prima, 2008), hlm. 6

<sup>2</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya, 1989), hlm. 12

mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arief S. Sadiman adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan

terjadinya interaksi langsung dari guru, masyarakat dan lingkungannya. Misalnya, melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.<sup>3</sup>

Media pembelajaran juga dijelaskan dalam Al-Qur'an sesuai dengan Q.S An-Nahl ayat 89:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ  
وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ  
تَبْيِيحًا لِّكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَىٰ  
لِلْمُسْلِمِينَ

Dan (ingatlah) pada hari (ketika) Kami bangkitkan pada setiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri, dan Kami datangkan engkau (Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Dan Kami turunkan Kitab (Al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu, sebagai petunjuk, serta rahmat dan kabar gembira bagi orang yang berserah diri (muslim) (Q.S. an-Nahl ayat 89).<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hlm. 17

<sup>4</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2014), hlm. 277

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menurunkan Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad SAW untuk menjelaskan segala sesuatu. Allah mengajarkan kepada manusia untuk menggunakan alat atau benda sebagai media dalam menjelaskan segala sesuatu.

### **b. Pengertian Media *Diorama***

Media *diorama* merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. 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.<sup>5</sup> I Nyoman Sudana Degeng, dkk, mendefinisikan *diorama* sebagai kotak yang melukiskan suatu pemandangan yang mempunyai latar belakang dengan perspektif sebenarnya, sehingga menggambarkan suatu suasana yang sebenarnya.

---

<sup>5</sup> Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2021)



*Diorama* merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh.<sup>6</sup> *Diorama* biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. *Diorama* sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran.<sup>7</sup>

Dari beberapa deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa *diorama* adalah suatu kotak yang di dalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya.

### c. **Jenis Media Diorama**

#### a. *Diorama* Tertutup

*Diorama* tertutup adalah *diorama* yang dibatasi oleh alas atau dasar dengan dinding

---

<sup>6</sup> I Nyoman Sudana Degeng, dkk, *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*, (Malang: Depdikbud, 1993), hlm. 77

<sup>7</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2011), hlm 170

samping kanan, dinding belakang dan dinding samping kiri. Sedangkan bagian depannya dibatasi dengan kaca transparan atau bening. Sehingga jenis *diorama* ini hanya bisa dilihat dari sisi depannya saja. Biasanya model tertutup ini digunakan di museum-museum seperti Monas Jakarta, Monumen Yogya Kembali, Museum Satwa di Batu.

b. *Diorama Lipat*

*Diorama* lipat yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau sudut ruangan, dimana antara dinding atau ruangan samping kanan dengan samping kiri bisa dilipat (dibuka dan ditutup) sesuai dengan penggunaannya. Jenis ini adalah model *diorama* yang paling praktis karena lipatan tersebut bisa dibawa dan disimpan dengan mudah.

c. *Diorama Terbuka*

*Diorama* yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis sebelumnya. *Diorama* jenis ini karakteristiknya hampir sama dengan maket

yaitu suatu penggambaran suatu objek di atas bidang datar.

#### **d. Penggunaan Media Pembelajaran *Diorama* dalam Pembelajaran Tema 9 Sub Tema 1**

Banyak faktor yang mempengaruhi ketidak tercapaian dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan dalam proses belajar mengajar guru hanya terfokus pada buku teks yang digunakan sebagai sumber belajar dan belum menggunakan media pembelajaran yang variatif. Dalam materi pembelajaran tema 9 sub tema 1 pembelajaran 4 yang membahas tentang kenampakan alam di Indonesia, peserta didik tidak hanya membayangkan bagaimana bentuk kenampakan alam di Indonesia, namun juga peserta didik mampu melihat model gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan secara utuh.

Penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mampu mengatasi masalah-masalah dalam proses belajar. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan oleh guru untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *diorama*. *Diorama* adalah

gabungan antara model dengan gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan yang utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Dengan menggunakan media *diorama* ini peserta didik tidak bosan dengan materi yang diajarkan karena memberikan kesan menarik.

a) Langkah-langkah membuat media *diorama*

Dalam penggunaan media *diorama*, langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan tema yang akan disampaikan kepada siswa. Langkah kedua membuat perencanaan pembuatan *diorama* terlebih dahulu, mulai dari pemilihan bahan, warna, serta menentukan jenis *diorama* yang akan digunakan. Perencanaan ini bertujuan agar guru tidak kesulitan dalam proses pembuatan *diorama* tersebut.

b) Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *diorama*

- a) Menentukan tema atau materi yang akan disampaikan
- b) Peserta didik diminta maju kedepan dan diberi waktu untuk mengamati media *diorama*
- c) Setelah peserta didik selesai mengamati media *diorama*, guru meminta peserta didik

untuk menjelaskan apa yang sudah mereka amati.

d) Kelebihan Media *Diorama*

- Dengan menggunakan media diorama, peserta didik akan lebih berkreasi dalam mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran di kelas.
- Untuk memberikan pemandangan atau gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
- Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu.

e) Kelemahan Media *Diorama*

- Tidak semua peserta didik kreatif. Alat dan bahan yang digunakan juga sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
- Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya.

## 2. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar.<sup>8</sup> Dimiyati dan Mudjiono menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar kepada siswa dalam waktu tertentu.<sup>9</sup>

Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah proses pembelajaran yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, maupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu. Kemampuan tersebut dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman,

---

<sup>8</sup>Winkel, W.S, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 1991), hlm.42

<sup>9</sup>Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineke Cipta, 2006), hlm. 45

analisis yang diraih setelah menerima pembelajaran, dan mencakup 3 ranah yaitu: afektif, kognitif, serta psikomotorik.

## **b. Jenis-jenis Hasil Belajar**

Bloom (dalam Sudjana, 2011:23-31) membagi hasil belajar dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

### a) Ranah Kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

#### 1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah hasil dari tahu, dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu.

#### 2) Pemahaman

Pemahaman dapat dilihat dari kemampuan individu dalam menjelaskan sesuatu masalah atau pertanyaan.

#### 3) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi, pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut

mungkin bisa berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.

4) Analisis

Analisis adalah usaha memilih suatu integritas menjadi unsure-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya.

5) Sintesis

Sintesis adalah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.

6) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, pemecahan metode, dll.

b) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.



c) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu.

**c. Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Di mana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga:

- a) Aspek kognitif, meliputi: pengetahuan, pemahaman, penggunaan/penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b) Aspek afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Ada lima tingkatan dari yang paling sederhana ke kompleks, yaitu: kemauan menerima, kemauan menanggapi, berkeyakinan, penerapan karya, serta ketekunan dan ketelitian.
- c) Aspek psikomotorik, pada aspek ini terdapat 4 tingkatan, yaitu: menirukan, manipulasi, artikulasi, dan naturalisasi.

Sebagai indikator hasil belajar, perubahan pada tiga ranah tersebut dirumuskan dalam tujuan pengajaran. Dengan demikian, hasil belajar dibuktikan dengan nilai baik dalam bentuk pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang menjadi ketentuan suatu proses pembelajaran dianggap berhasil apabila daya serap siswa tinggi dan perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai.<sup>10</sup>

Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari segi sikap dan keterampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

#### **d. Teknik Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Penilaian merupakan kegiatan menafsirkan atau mendeskripsikan hasil pengukuran.

---

<sup>10</sup>Saiful Bahri Djamaroh dan Arwan Dzain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm 120

Penilaian adalah proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes.

a) Teknik tes

Teknik tes adalah suatu teknik dalam evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan alat tes. Teknik tes dibagi menjadi tiga yaitu tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan. Menurut Lee. J. Cronbach dalam bukunya yang berjudul *Essential of Psychological Testing*, menyatakan bahwa tes adalah suatu prosedur yang sistematis untuk membandingkan tingkah laku dua orang atau lebih.<sup>11</sup>

Dalam tes ini, peneliti menggunakan tes tertulis berupa soal *pretest* dan *posttest*, dimana masing-masing soal tes terdiri dari butir-butir soal yang dapat dijawab dengan memilih jawaban berupa pilihan ganda.

b) Teknik non tes

---

<sup>11</sup> Anas Sudjiono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 66

Teknik non tes adalah cara penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan tanpa menguji peserta didik tetapi dengan melakukan pengamatan secara sistematis. Bentuk-bentuk teknik non tes ialah observasi, penilaian diri, penilaian antar teman, jurnal, angket, dan skala.<sup>12</sup>

Menurut Widiyoko dalam Maulia (2013) teknik evaluasi non tes biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar yang berkenaan dengan *soft skill*, terutama yang berhubungan dengan apa yang dapat dibuat atau dikerjakan oleh peserta didik. Hal tersebut diperoleh dari pemahaman yang mereka dapatkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Adapun alat evaluasi non tes yang digunakan pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan angket.

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

##### **a) Faktor Internal**

---

<sup>12</sup> Hasan Bisri dan Muhammad Ichsan, "Penilaian Otentik Dengan Teknik Nontes di Sekolah Dasar", *Jurnal Sosial Humaniora*, (Vol. 06, No. 02, tahun 2015), hlm. 81-93.

Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang disebut faktor individual. Faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan latihan, dan faktor pribadi.

1) Faktor Jasmaniah

Ada dua faktor jasmaniah yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu: Faktor kesehatan dan Faktor cacat tubuh.

2) Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

3) Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.<sup>13</sup>

**b) Faktor Eksternal**

Faktor yang ada diluar individual yang disebut sosial. Sedangkan faktor eksternal yang

---

<sup>13</sup> Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm 233

dapat berpengaruh terhadap belajar, hal ini dapat dibedakan menjadi tiga faktor, yaitu:

1) Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga, serta dorongan dan pengertian orang tua.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar yaitu: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat yang mempengaruhi belajar siswa yaitu: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.<sup>14</sup>

**e. Pembelajaran IPS (Tema 9 Sub Tema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) Pembelajaran 4 Kenampakan Alam di Indonesia)**

---

<sup>14</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm 63-64

Dalam pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah dan terkadang diskusi serta tanya jawab dan belum menggunakan media pembelajaran. Guru hanya menyampaikan informasi dan konsep-konsep IPS di papan tulis. Semula pembelajaran berjalan dengan baik, tetapi selanjutnya terindikasi kurangnya konsentrasi belajar siswa. Maka perlu adanya perbaikan dan modifikasi dalam strategi pembelajaran di kelas. Salah satunya menggunakan media *diorama*.

**a. Tujuan**

Media ini digunakan untuk memberikan gambaran kepada peserta didik tentang keanekaragaman kenampakan alam yang ada di lingkungannya.

**b. Manfaat**

Dengan media ini memotivasi peserta didik untuk belajar, memperjelas dan mempermudah untuk memahami konsep kenampakan alam.

**c. Bentuk Media**

a) Gunung Poteng



Gunung Poteng dikenal sebagai gunung jempol karena puncaknya menyerupai jempol. Gunung ini cukup unik di antara gunung-gunung lain di Indonesia karena bentuknya tersebut. Gunung Poteng mempunyai ketinggian sekitar 725 mdpl.

b) Pantai Temajuk



Pantai Temajuk ini semakin menarik dengan adanya penyu-penyu yang bisa bertelur di sekitar pantai. Kondisi pantai yang masih alami, dengan pantai pasang surut yang eksotis, pasir putih yang terhampar luas, gugusan bebatuan granit yang indah, dan perpaduan bebatuan granit dengan batuan karang



yang eksotis terhampar hingga Tanjung Datuk yang menjadi perbatasan antara Indonesia dan Malaysia.

c) Danau Sentarum



Danau Sentarum adalah musiman yang berada di Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Danau ini dipenuhi air selama 10 bulan setiap tahunnya, dan sisanya akan surut, membentuk kolam-kolam kecil yang berisi ikan-ikan kecil. Saat kemarau air Danau Sentarum memasok setengah dari aliran air Sungai Kapuas. Luas keseluruhan danau ini 132.000 hektare.

d) Sungai Kapuas



Sungai ini merupakan sungai terpanjang di Pulau Kalimantan dan sekaligus menjadi sungai terpanjang di Indonesia dengan panjang mencapai 1.143 km. Sungai Kapuas merupakan rumah dari lebih 700 jenis ikan dengan sekitar 12 jenis ikan langka dan 40 jenis ikan yang terancam punah.

e) Pegunungan Muller



Pegunungan Muller merupakan jajaran pegunungan yang berada di batas provinsi Kalimantan Barat dan Kalimantan Timur. Pegunungan ini sendiri mempunyai bentangan seluas 860.000 ha. Pegunungan Muller termasuk kawasan hutan hujan tropis yang memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi.

## A. Kajian Pustaka Relevan

Kajian pustaka merupakan uraian singkat tentang hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan

sebelumnya tentang masalah yang sejenis, secara jelas posisi dan kontribusi peneliti. Kajian pustaka ini berfungsi sebagai dasar outentik tentang keaslian penelitian. Ada beberapa karya yang cukup berkaitan diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Tri Lestari dan Mulyani dalam jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 03 Nomor 02 Tahun 2015 dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar.” Pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa (Daryanto. 2014:3), metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Diperoleh sebuah kesimpulan bahwa penggunaan media *diorama* pada tema ekosistem mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sehingga hipotesis yang telah dirumuskan berbunyi  $h_a$  dan  $h_o$  ditolak. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t dengan menggunakan taraf signifikam 5%,  $db=68$  diperoleh  $t_{hitung}$  2,678, jika dibandingkan dengan harga  $t_{total}$

1,667, maka  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $2,678 > 1,667$ ). Sehingga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media *diorama*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *diorama* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema ekosistem.<sup>15</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *diorama*, metode penelitian, objek kajiannya tentang hasil belajar siswa, dan menggunakan penelitian kuantitatif. Perbedaannya pada objek kajiannya dan tempat penelitian.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Purwosiwi Pandansari dalam jurnal dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kreativitas Menggambarkan Busana Pesta Siswa Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta” dengan metode penelitian kuasi eksperimen, menggunakan *pretest-*

---

<sup>15</sup> Tri Lestari dan Mulyani, “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 03 No. 02 Tahun 2015)

*posttest one group design*. Terdapat 4 indikator yaitu keluwesan berpikir, kelancaran berpikir, orisinalitas dan elaborasi. Diperoleh sebuah kesimpulan bahwa kreativitas menggambar busana pesta sebelum menggunakan media *dioram* terdapat 94% atau 29 siswa yang termasuk dalam kategori cukup kreatif, 2 siswa atau 6% yang termasuk kategori kreatif, nilai tertinggi pada *pretest* adalah 26 dan nilai terendah 17 sedangkan nilai rata-rata adalah 20,838. Hal ini menunjukkan bahwa 18.084 (16%) media *diorama* berpengaruh terhadap kreativitas menggambar busana pesta siswa kelas XI SMK Karya Rini.<sup>16</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan pembelajaran *diorama*, jenis penelitian eksperimen dan menggunakan metode penelitian kuantitatif. Perbedaannya terdapat pada objek kajiannya tentang kreativitas menggambar, desain penelitian, dan tempat penelitian.

---

<sup>16</sup> Purwosiwi Pandansari, “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta”.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Mitah Devi Amalia, Ferina Agustini, dan Joko Sulianto dalam jurnal *Penelitian Pendidikan Pedagogia* Volume 20 Nomor 02 Tahun 2017 dengan judul “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” menggunakan metode penelitian *Research dan Development (R&D)* diperoleh sebuah kesimpulan bahwa validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sehingga didapat hasil rata-rata presentase keidealan dari ahli media sebesar 97%, 91,25%, dan hasil dari ahli materi 88,3%, 70%, 75%, dan 93,30%. Dalam tahap uji coba lapangan, telah dilakukan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba di perluas. 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 dilaksanakan 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 presentase tanggapan dari siswa sebesar 92%

dan hasil tanggapan guru sebesar 87,5%. Berdasarkan dari hasil tanggapan siswa maupun guru terhadap media *diorama* dapat dinyatakan bahwa media dinyatakan diterima dan dapat dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran.<sup>17</sup>

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *diorama*, dan metode pembelajaran kuantitatif. Perbedaannya terdapat pada jenis penelitian *Research* dan *Development* (R&D), desain penelitian, objek kajiannya, dan tempat penelitian.

#### **4. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis adalah suatu dugaan atau jawaban yang bersifat sementara dimana kebenarannya masih diragukan, sebab itu harus diuji secara empiris.<sup>18</sup> Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap

---

<sup>17</sup> Miftah Devi Amalia, dkk, “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” (Vol. 20 No. 02 Tahun 2017)

<sup>18</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. (Bandung: CV . Alfabeta, 2014), hlm. 94

rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah “Terdapat Pengaruh Media Diorama Dalam Pembelajaran Tema 9 Sub Tema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Pelajaran 2021/2022.”



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari sesuatu yang dikenakan pada subjek yang diteliti melalui uji-t terhadap pengaruh hasil belajar dalam mata pelajaran IPS. Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka, dan analisis menggunakan statistik.<sup>1</sup>Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*.

Desain *Nonequivalent Control Group Design* adalah hampir sama dengan *pretest – posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan, kelompok tersebut dipilih secara random. Dua

---

<sup>1</sup>Sugiyono,2008,*MetodePenelitianPendidikan(PendekatanKuantitatif, Kualitatif, DanR&D)*,(Bandung: CV. Alfabeta,2011),hlm.13.

kelompok yang ada diberi *pretest* kemudian diberikan perlakuan, dan terakhir diberikan proses.

### **Desain Penelitian *Nonequivalent Control Group Design***

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eksperimen	O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
Kontrol	O <sub>3</sub>	-	O <sub>4</sub>

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai *pretest* kelas eksperimen

O<sub>2</sub> : Nilai *posttest* kelas eksperimen

O<sub>3</sub> : Nilai *pretest* kelas kontrol

O<sub>4</sub> : Nilai *pretest* kelas kontrol

X : Perlakuan (penggunaan media *diorama*)

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di MI Salafiyah Kajen Pati pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Alasan saya memilih penelitian ditempat tersebut karena saya cukup mengetahui perkembangan pendidikan di Madrasah tersebut. Selain itu saya sudah mewawancarai salah satu guru disana dan ternyata permasalahannya relevan dengan apa yang akan saya teliti, maka dari itu saya memilih melakukan penelitian

di Madrasah tersebut. Waktu yang digunakan untuk proses penelitian yaitu 06 Maret 2022 – 06 April 2022.

No.	Tanggal	Kegiatan Penelitian
1.	06 Maret 2022	Meminta izin riset di Madrasah
2.	07 Maret 2022	Bertemu dengan Kepala Madrasah
3.	08 Maret – 13 Maret 2022	Melakukan penelitian di kelas VI (menyebarkan soal <i>pretest</i> )
4.	14 Maret – 20 Maret 2022	Mengolah data untuk mengetahui uji normalitas dan uji reabilitas soal <i>pretest</i> kelas VI
5.	21 Maret – 27 Maret 2022	Melakukan penelitian di kelas V (menyebarkan soal <i>posttest</i> )
6.	28 Maret – 03 April 2022	Mengolah data
7.	04 April – 05 April 2022	Mengikuti kegiatan <i>classmeeting</i> di Madrasah
8.	06 April 2022	Meminta surat izin telah melakukan riset di Madrasah tersebut dan berpamitan.

## C. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>2</sup> Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MI Salafiyah Kajen, yang terdiri dari 1 kelas yang terbagi menjadi 2 sif. Sift pertama terdiri dari 13 siswa, sift kedua terdiri dari 12 siswa. Sehingga populasi siswa kelas V MI Salafiyah Kajen sejumlah 25 siswa.

### 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.<sup>3</sup> Teknik atau pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Cluster Random Sampling*. Pengambilan sampel dengan cara klaster (*Cluster Random Sampling*) adalah melakukan randomisasi terhadap kelompok, bukan terhadap subjek secara

---

<sup>2</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua*, (Kencana, 2005), hlm. 141

<sup>3</sup> Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti. 2015), hlm. 31

individual.<sup>4</sup> Pada teknik ini peneliti tidak membagi kelas menjadi 2, peneliti hanya meneruskan kelompok kelas yang dibagi oleh pihak Madrasah yaitu 50% sift pertama (masuk pagi) dan 50% sift kedua (masuk siang). Sift pertama ditetapkan sebagai kelas kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan media *diorama*, sedangkan sift kedua ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media *diorama*.

#### **D. Variabel dan Indikator Penelitian**

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>5</sup> Peneliti menggunakan dua variabel dalam melakukan penelitian ini yaitu *Variabel Independen (x)* dan *Variabel Dependen (y)*

##### *a. Variabel Independen (x)*

*Variabel Independen (x)* merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab *variabel*

---

<sup>4</sup> Azwar Saifuddin, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustakan Pelajar, 2010), hlm. 87

<sup>5</sup> Prof Sugiyono, hlm. 61

*dependen. Variabel Independen (x)* dalam penelitian ini adalah media *diorama*.

Indikator:

- Siswa mengamati media *diorama* dengan seksama.
- Siswa dapat mengklasifikasi kenampakan alam buatan dan alami dalam media *diorama*.
- Siswa dapat mempresentasikan hasil klasifikasi terdapat media *diorama*.
- Siswa mendiskusikan permasalahan setelah melakukan pengamatan media *diorama*.

b. *Variabel Dependen (y)*

*Variabel Dependen (y)* merupakan variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya *variabel independen (x)*. *Variabel Dependen (y)* dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Indikator:

- Siswa aktif dalam pembelajaran serta memiliki daya ingat yang kuat.
- Siswa dapat memahami materi yang sudah dipelajari.
- Siswa dapat menyimpulkan tentang materi yang sudah dipelajari.

## E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara atau teknik untuk memperoleh suatu data dalam penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

### a. Metode Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Didalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya.<sup>6</sup>

Dokumentasi dalam penelitian ini untuk mengambil data berupa foto-foto yang digunakan sebagai barang bukti jika peneliti sudah melaksanakan penelitian serta mengetahui aktivitas siswa selama penelitian di kelas V MI Salafiyah Kajen Pati.

### b. Metode Tes

Tes merupakan tolak ukur hasil belajar. Tes yaitu sehipunan pertanyaan yang harus dijawab atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dipilih, ditanggapi,

---

<sup>6</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hlm. 158

atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh orang yang dites (*testee*) dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari *testee*.<sup>7</sup>Tes diartikan sebagai alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.<sup>8</sup>

Tes penelitian ini berupa *posttest* yang digunakan dengan tujuan untuk mengukur pengetahuan siswa. Dengan 15 soal pilihan ganda, soal *posttest* diberikan setelah sampel memperoleh perlakuan. Berfungsi untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tes digunakan kepada kedua kelas dengan alat tes yang sama dan hasil pengolahan data digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis penelitian.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil

---

<sup>7</sup> Sumarna Surapranata, *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 19

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm. 205



wawancara, catatan lapangan, dokumentasi, maupun tes. Pada bagian ini peneliti akan menganalisis data yang telah terkumpul melalui tes.

### **1. Analisis Validitas Diorama**

Dari hasil validasi tentang media *diorama* dianalisis secara deskriptif. Dalam penelitian ini diperoleh dengan menghitung jumlah skor setiap aspek penilaian media *diorama* oleh validator. Pedoman penilaian dan teknik penskoran selengkapnya terdapat pada lembar validasi dengan kriteria penilaian menggunakan skala likert. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti 1-5 respon yang menunjukkan tingkatan. Teknik penskoran pada penelitian ini memiliki 4 kriteria diantaranya adalah 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik).

### **2. Analisis Uji Instrumen**

Analisis uji instrumen alat evaluasi perlu diuji coba terlebih dahulu untuk mengetahui apakah alat evaluasi yang digunakan tersebut layak digunakan atau tidak. Kelayakan instrumen alat evaluasi diuji menggunakan beberapa rumus sebagai berikut:

### a. Uji Validitas

Validitas pada masing-masing butir soal objektif (pilihan ganda) menggunakan rumus *korelasi biseral*. Rumus uji validitas seperti persamaan:

$$r_{\text{biseral}} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$r_{\text{biseral}}$  = Koefisien korelasi point biseral

$M_p$  = Rerata skor dari subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi

$M_t$  = Rerata skor total

$SD_t$  = Standar deviasi dari skor total

$p$  = Proporsi siswa yang menjawab benar per item

$q$  = Proporsi siswa yang menjawab salah per item ( $q = 1-p$ )

### b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen objektif (pilihan ganda) dapat diuji menggunakan rumus *Kuder-Ricchardson*.

Persamaan rumus *Kuder-Ricchardson* seperti persamaan:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum p_i q_i}{St^2} \right]$$

Keterangan:

K = Banyaknya butir tes

St = Varian skor tes total

$p_i$  = Proporsi jawaban benar pada sebuah butir tes

$q_i$  = Proporsi jawaban salah pada sebuah butir tes

<b>Range Kategori</b>	<b>Keterangan</b>
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$-1,00 < r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

### c. Taraf Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah angka yang menjadi indikator mudah sukarnya soal. Persamaan yang digunakan untuk menghitung tingkat kesukaran soal pilihan ganda seperti:

$$P = \frac{B}{J_s}$$

Keterangan:

P = Tingkat Kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal benar

J<sub>s</sub> = Jumlah seluruh peserta tes

Adapun tingkat kesukaran butir soal terdapat pada tabel berikut:

<b>Range Tingkat Kesukaran</b>	<b>Kategori</b>	<b>Keputusan</b>
0,7 – 1,0	Mudah	Ditolak/diterima
0,3 – 0,7	Sedang	Diterima
0,0 – 0,3	Sukar	Ditolak/diterima

Soal yang dianggap baik yaitu soal-soal sedang, maksudnya soal yang memiliki indeks kesukaran 0,3-0,7.

#### **d. Daya Beda Soal**

Instrumen yang baik harus memiliki daya pembeda yang tinggi. Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan rendah. Angka yang

menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi. Daya beda soal pilihan ganda dihitung menggunakan persamaan:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

$D$  = Daya beda soal

$P_A$  = Proporsi kelompok atas yang menjawab benar

$P_B$  = Proporsi kelompok bawah yang menjawab benar

$J_A$  = Banyaknya peserta kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya peserta kelompok bawah

Adapun kriteria daya beda soal yang dapat digunakan terdapat pada tabel seperti berikut:

<b>Range Daya Beda</b>	<b>Kategori</b>
0,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik sekali

### 3. Uji Pra Syarat Analisis

#### a. Uji Normalitas

Uji Normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data berdistribusi normal atau bukan. Uji yang digunakan dalam normalitas adalah uji lillifors karena data < 30.

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Keterangan:

$X_i$  = data/nilai

$X$  = rata-rata

$S$  = standar deviasi

Kriteria:

Jika  $L_{Hitung} < L_{Tabel}$  maka  $H_0$  diterima

Jika  $L_{Hitung} > L_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah bentuk pengujian mengenai sama tidaknya variasi-variasi dua buah

distribusi atau lebih. Fungsi dari uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah kedua kelompok populasi itu bersifat homogen atau heterogen. Uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan menggunakan statistik F yang menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

Keterangan:

Jika  $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  diterima (Homogen)

Jika  $F_{\text{hitung}} > F_{\text{tabel}}$ , maka  $H_0$  ditolak (Heterogen)

#### **4. Analisis Uji Hipotesis**

Uji penelitian digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Teknik analisa yang digunakan adalah teknik t-tes. Teknik ini digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata yang menyatakan ada perbedaan yang signifikan atau tidak antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hipotesis  $H_0$  dan  $H_a$  adalah:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

$\mu_1$  = rata-rata kelas eksperimen

$\mu_2$  = rata-rata kelas kontrol.

Selain itu hipotesis yang dibuat diuji signifikasinya dengan analisis uji-t, dengan rumus t-test sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

$n_1$  = jumlah sampel kelas eksperimen

$n_2$  = jumlah sampel kelas kontrol

$\bar{x}_1$  = rata-rata sampel kelas eksperimen

$\bar{x}_2$  = rata-rata sampel kelas kontrol

$s_1^2$  = varians sampel kelas eksperimen

$s_2^2$  = varians sampel kelas kontrol

## 5. Analisis Uji Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh variabel digunakan untuk membuktikan hipotesis antara dua variabel dan akan mencari besarnya pengaruh penggunaan media *diorama* terhadap hasil belajar siswa. Adapun teknik analisis yang digunakan adalah menggunakan koefisien korelasi biserial (*rbis*) dengan menggunakan rumus:

$$r_{bis} = \frac{(\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2)}{u.sy}$$



Keterangan:

$\bar{Y}_1$  = rata-rata variabel Y yang didapat karena kategori pertama

$\bar{Y}_2$  = rata-rata variabel Y yang didapat karena kategori kedua

$p$  = proporsi pengamatan yang ada didalam kategori pertama

$q$  = proporsi pengamatan yang ada didalam kategori kedua

$u$  = tinggi ordinat dari kurva normal baku pada titik  $z$  yang memotong bagian luas<sup>9</sup>

Berikut adalah kategori tingkatan kekuatan pada korelasi biserial (*rbis*):

<b>Korelasi biserial</b>	<b>Kategori</b>
0,0 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah/lemah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Tinggi/kuat
0,81 – 1,00	Sangat kuat

Atas dasar kriteria tersebut, maka:

---

<sup>9</sup> Sudjana, *Metode Statistika*, (Bandung: PT. Tarsito, 2002), hlm.

$r = 0,15$  menunjukkan hubungan positif yang sangat lemah

$r = -0,50$  menunjukkan hubungan negatif yang sedang

$r = 0,75$  menunjukkan hubungan positif yang kuat  
Setelah mengetahui koefisien korelasi biserial langkah selanjutnya adalah mencari koefisien determinasi. Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar variabel x dapat mempengaruhi variabel y. Rumus yang digunakan adalah:

$$KD = r_{bis} \times 100\%$$

Keterangan:

KD = koefisien determinasi

$r_{bis}$  = koefisien korelasi biserial

## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Deskripsi Data

Pemakaian media pembelajaran dalam proses mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. (hamalik, 1986 dalam kutipan Arsyad 2009:15). Pemanfaatan media *diorama* akan mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar siswa yang akan dilaksanakan oleh guru.

Hasil belajar dapat diketahui hasil peningkatannya berdasarkan hasil pemanfaatan media *diorama*. Media *diorama* mampu untuk menjelaskan proses materi secara terinci sehingga siswa mampu menyerap materi dengan baik dengan menggunakan media *diorama*. Maka dengan penggunaan media *diorama* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Salafiyah Kajen Pati.

Penelitian ini dilaksanakan di MI Salafiyah Kajen Pati. Pengambilan data dan penelitian dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2022 – 06April 2022. Populasi peneliti adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah siswa 25. Sift 1 (kelas kontrol) yang berjumlah 13 siswa dan sift 2 (kelas

eksperimen) yang berjumlah 12 siswa. Kelas eksperimen (sift 2) diberi perlakuan pembelajaran IPS materi kenampakan alam dengan dibantu media *diorama*, sedangkan kelas kontrol (sift 1) diberi perlakuan pembelajaran IPS materi kenampakan alam tanpa menggunakan media *diorama*.

Adapun langkah awal yang dilakukan yaitu dengan menguji soal *pretest* dikelas yang lebih tinggi yaitu kelas VI MI Salafiyah Kajen dengan 20 soal pilihan ganda. Setelah diperoleh hasil, maka diolah untuk mengetahui valid dan tidaknya, reliabel dan tidaknya soal tersebut. Setelah dilakukan uji validitas dan reabilitas soal, ada 15 soal valid dan reliabel. Soal yang valid dan reliabel tersebut digunakan untuk *posttest* di kelas V MI Salafiyah Kajen. Soal *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada lampiran 23.

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh bahwa rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

#### Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kode	V Sift 1	Kode	V Sift 2
1	K-1	60	E-1	53
2	K-2	47	E-2	73
3	K-3	87	E-3	53
4	K-4	53	E-4	67

5	K-5	80	E-5	67
6	K-6	53	E-6	40
7	K-7	53	E-7	67
8	K-8	73	E-8	67
9	K-9	60	E-9	60
10	K-10	47	E-10	60
11	K-11	67	E-11	73
12	K-12	80	E-12	80
13	K-13	80		
Jumlah		840		760
Rata-rata		64,6		63,3

Daftar Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kode	V Sift 1	Kode	V Sift 2
1	K-1	60	E-1	60
2	K-2	60	E-2	73
3	K-3	80	E-3	87
4	K-4	80	E-4	73
5	K-5	80	E-5	87
6	K-6	67	E-6	93
7	K-7	73	E-7	87
8	K-8	87	E-8	87
9	K-9	60	E-9	93
10	K-10	53	E-10	87
11	K-11	60	E-11	80
12	K-12	87	E-12	87
13	K-13	73		
Jumlah		920		994
Rata-rata		70,8		82,8

## B. Analisis Data

### 1) Analisis Validasi Media *Diorama*

Media *diorama* yang sudah jadi agar dapat digunakan sebagai media untuk penelitian harus divalidasi terlebih dahulu. Tim ahli validator yang dilibatkan adalah dua dosen yaitu sebagai ahli materi dan ahli media. Hasil validasi oleh tim ahli materi dapat dilihat pada table 4.1

Tabel 4.1 Hasil Analisis Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
<b>A</b>	<b>Isi</b>	
1	Materi pada media diorama sesuai dengan materi pelajaran	4
2	Media diorama yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
3	Media diorama dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	4
4	Media Diorama dapat digunakan sebagai sumber belajar	3

<b>B</b>	<b>Kebenaran Konsep</b>	
1	Media diorama yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	4
2	Konsep pada media diorama dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa	4
3	Kedalaman materi sesuai dengan kematangan berpikir siswa	3
<b>C</b>	<b>Kualitas dan Tampilan Media</b>	
1	Media diorama menarik perhatian siswa	4
2	Penggunaan media diorama dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	4
	<b>Jumlah</b>	<b>34</b>
	<b>Rerata</b>	<b>3,8</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Sangat valid</b>

Adapun kesimpulan yang diberikan dari validator Ahli Materi Ibu Dra. Ani Hidayati, M. Pd adalah layak digunakan tanpa revisi.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
<b>A</b>	<b>Aspek Kemenarikan Fisik</b>	
1	Kualitas bahan media diorama	3
2	Keamanan bahan media diorama	4
3	Desain media secara keseluruhan menarik	4
4	Jenis bahan yang digunakan	4
<b>B</b>	<b>Aspek Tampilan</b>	
1	Komposisi dan tata letak bahan pada media diorama	4
2	Ukuran media	4
3	Komposisi warna media	3
<b>C</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>	
1	Kepraktisan penggunaan media	4
2	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran	3
3	Kesesuaian media diorama dengan materi	4
	<b>Jumlah</b>	<b>37</b>
	<b>Rerata</b>	<b>3,7</b>
	<b>Kriteria</b>	<b>Sangat</b>



		<b>valid</b>
--	--	--------------

Adapun kesimpulan yang diberikan dari validator Ahli Media Ibu Zulaikhah, M. Ag, M. Pd adalah layak digunakan dengan revisi. Saran yang beliau berikan adalah:

- Pastikan media dapat merepresentasikan materi yang akan diajarkan.
- Media tentang kenampakan alam (alamiah dan buatan) harus merepresentasikan “aslinya”.

## 2) Analisis Uji Coba Instrumen

Uji coba instrument dilakukan terhadap kelas uji coba yaitu siswa kelas VI di MI Salafiyah Kajendengan jumlah soal uji coba 20 soal pilihan ganda. Berikut adalah hasil analisis uji coba.

### a. Analisis Validitas

Analisis validitas dilakukan untuk mengetahui soal yang disusun dalam kategori soal yang valid atau tidak valid. Perhitungan diperoleh dengan cara menghitung  $r_{pbis}$ . Dengan taraf signifikan 5% dan  $N=20$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,4438$ .

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas

<b>Kriteria</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah</b>
-----------------	-------------------	---------------

Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 20	15
Tidak Valid	8, 13, 14, 18, 19	5

Perhitungan selengkapnya pada lampiran 7

**b. Reliabilitas**

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur. Dikatakan reliable apabila  $r_{tabel} > r_{hitung}$ . Dari perhitungan uji reliabilitas didapatkan hasil koefisien reliabilitas 1,0526, hasil tersebut berada pada interval 0,80-1,00 dalam kategori sangat tinggi.

Perhitungan selengkapnya ada di lampiran 7

**c. Tingkat Kesukaran**

Uji tingkat kesukaran merupakan cara untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tersebut sukar, sedang, atau mudah.

Tabel 4.4 Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

<b>Kriteria</b>	<b>Nomor Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Sukar	-	-
Sukar	15	1
Sedang	1, 2, 3, 7, 8, 9, 12, 13, 14, 16, 19, 20	12
Mudah	4, 5, 6, 10, 11, 17, 18	7
Sangat Mudah	-	-

Berdasarkan tabel di atas, hasil perhitungan indeks kesukaran butir soal tidak terdapat butir soal dengan kriteria sangat sukar dan sangat mudah, sedangkan untuk kriteria sukar terdapat 1 butir soal, kriteria sedang terdapat 12 butir soal, dan kriteria mudah terdapat 7 butir soal.

Perhitungan selengkapnya pada lampiran 7

#### **d. Daya Pembeda**

Daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah.

Berdasarkan hasil tes daya beda soal pada 20 soal mala diperoleh 3 butir soal dengan kriteria

sangat jelek, 10 butir soal dengan kriteria jelek, 5 butir soal dengan kriteria cukup, 1 butir soal dengan kriteria baik, dan 1 butir soal dengan kriteria sangat baik.

Tabel 4.5 Daya Beda Soal

<b>Kriteria</b>	<b>Butir Soal</b>	<b>Jumlah</b>
Sangat Jelek	6, 13, 17	3
Jelek	3, 4, 8, 9, 12, 14, 15, 16, 18, 19	10
Cukup	2, 5, 7, 13, 14	5
Baik	20	1
Baik Sekali	1	1

Perhitungan selengkapnya pada lampiran 7

### 3) Uji Prasyarat Analisis Data

#### a. Uji Prasyarat Data Awal

##### 1) Uji Normalitas

Uji normalitas pada uji prasyarat analisis data awal digunakan untuk mengetahui data yang akan digunakan berdistribusi normal atau tidak. Data diambil dari nilai *pretest* siswa kelas V MI Salafiyah Kajen sebelum kelas diberi perlakuan.

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *lillifors*. Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ . Jika  $L_{Hitung} < L_{Tabel}$  maka data berdistribusi normal begitu juga sebaliknya jika  $L_{Hitung} > L_{Tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Awal

Kelas	L Hitung	D	L <sub>Tabel</sub>	Keterangan
V Sift 1 (Kontrol)	0,18	13	0,234	$L_{Hitung} < L_{Tabel}$ Normal
V Sift 2 (Eksperimen)	0,12	12	0,243	$L_{Hitung} < L_{Tabel}$ Normal

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa pada kelas V sift 1 diperoleh  $L_{Hitung} = 0,18$ , sedangkan kelas V sift 2 diperoleh  $L_{Hitung} = 0,12$ . Selanjutnya dibandingkan dengan tabel *lillifors* dengan taraf signifikasi  $\alpha = 5\%$  (0,05) yang ditetapkan pada tabel *lillifors*  $n = 13 = 0,234$ , sedangkan  $n = 12 = 0,243$ . Karena  $L_{Hitung} < L_{Tabel}$

maka distribusi data nilai statistik kelas V sift 1 dan V sift 2 dinyatakan normal.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 12

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui data tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas dihitung dengan menggunakan uji Fisher. Uji Fisher dilakukan dengan membandingkan  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$ . Data dikatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ . Berikut ini hasil perhitungan homogenitas menggunakan uji Fisher.

Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas

Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{Tabel}$
V Sift 1 (Kontrol)	196,26	1,66	2,79
V Sift 2 (Eksperimen)	118,06		

Berdasarkan tabel diatas diperoleh varians kelas V sift 1 sebesar 196,26 dan kelas V sift 2 sebesar 118,06. Hal tersebut menunjukkan bahwa  $F_{hitung} < F_{Tabel}$  maka kedua kelas homogen.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 14

**b. Uji Prasyarat Data Akhir**

**1) Uji Normalitas**

Uji normalitas ini dilakukan setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda, yaitu kelas V sift 1 sebagai kelas eksperimen menggunakan media *diorama* dan kelas V sift 2 sebagai kelas kontrol tanpa menggunakan media *diorama*. Data yang digunakan adalah data nilai akhir (*posttest*).

Uji normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *lillifors*. Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ . Jika  $L_{Hitung} < L_{Tabel}$  maka data berdistribusi normal begitu juga sebaliknya jika  $L_{Hitung} > L_{Tabel}$  maka data tidak berdistribusi normal. Hasil pengujian normalitas data akhir dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Akhir

<b>Kelas</b>	<b>L Hitung</b>	<b>n</b>	<b>L<sub>Tabel</sub></b>	<b>Keterangan</b>
--------------	---------------------	----------	--------------------------	-------------------

V Sift 1 (Eksperimen)	13,00	13	0,234	$L_{Hitung} > L_{Tabel}$ Tabel = Tidak Normal
V Sift 2 (Kontrol)	11,15	12	0,242	$L_{Hitung} > L_{Tabel}$ Tabel = Tidak Normal

Perhitungan Uji Normalitas akhir dapat dilihat pada 16

## 2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah kedua kelas mendapatkan perlakuan yang berbeda, untuk mengetahui kedua kelas homogen atau tidak setelah diberikan perlakuan.

Kriteria pengujian  $H_0$  diterima apabila  $F_{Hitung} < F_{Tabel}$ ,  $\alpha = 5\%$  data berdistribusi homogen apabila kedua kelompok mempunyai varians yang homogen (sama).

Berikut ini hasil perhitungan Uji Homogenitas Akhir.

Tabel 4.9 Uji Homogenitas Akhir

Kelas	Varians	$F_{Hitung}$	$F_{Tabel}$
-------	---------	--------------	-------------



V Sift 1 (Eksperimen)	132,19	2,20	2,79
V Sift 2 (Kontrol)	60,00		

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas di peroleh  $F_{hitung} = 2,20$  dan  $< F_{tabel} = 2,79$  maka data homogen.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 17

#### 4) Analisis Hipotesis

##### a. Uji Perbedaan dua rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan. Berpengaruh atau tidaknya perlakuan yang diberikan. Uji ini menggunakan uji t dengan criteria jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $dk = n_1 + n_2 - 2$  dengan taraf signifikansi 5% maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan diperoleh  $t_{hitung} = -2,824$  dan  $t_{tabel} = 2,069$  sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya rata-rata kelas eksperimen berbeda dengan rata-rata kelas kontrol.

Hasil perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 18

## b. Analisis Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh dua variabel berfungsi untuk mengetahui pengaruh antara dua variabel x (media *diorama*) dan variabel y (hasil belajar siswa). Rumus yang digunakan adalah:

$$r_{bis} = \frac{(\bar{Y}_1 - \bar{Y}_2)}{u.sy}$$

Hipotesis penelitiannya adalah:

$H_0 = r_{bis} = 0$  ~ tidak ada korelasi media *diorama* terhadap hasil belajar siswa.

$H_a = r_{bis} > 0$  ~ ada korelasi media *diorama* terhadap hasil belajar siswa.

Hasil perhitungan koefisien korelasi biserial diperoleh  $r_{bis} = 0,836$  dikonsultasikan dengan  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $r_{tabel} = 0,553$  (dk=25), sehingga  $r_{bis} > r_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media *diorama* berpengaruh

terhadap hasil belajar siswa dengan kriteria yang sangat kuat/tinggi.

Selanjutnya menghitung koefisien determinasi dengan menggunakan rumus:

$$KD = r_{bis}^2 \times 100\%$$

Hasil perhitungan koefisien korelasi biserial  $r_{bis}$  diperoleh sebesar 0,836. Sehingga diperoleh  $r_{bis}^2$  sebesar 0,6989.

Berdasarkan hasil perhitungan koefisien determinasi diperoleh presentase sebesar 69,89%. Artinya variabel media *diorama* memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa sebesar 69,89% dan sisanya ditentukan oleh variabel lain.

Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran19

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh hasil belajar media *diorama* kelas V pada mataeri kenampakan alam di Indonesia. Pada penelitian ini terdapat kelas eksperimen (V sift 1) dan kelas kontrol (V sift 2). Pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa media

*diorama* dan pada kelas kontrol diberi perlakuan pembelajaran tanpa menggunakan media.

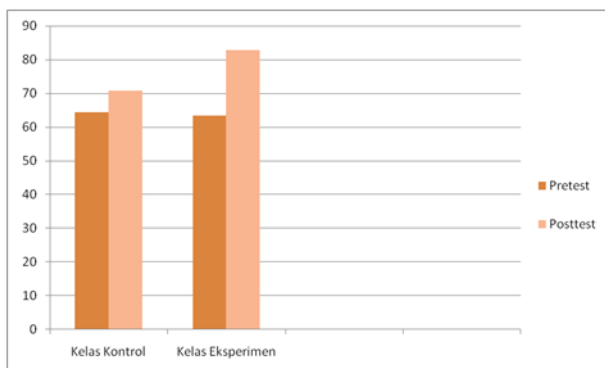
Perbedaan perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat mempengaruhi atau tidak terhadap hasil belajar siswa kelas V. Berikut pembahasan hasil penelitiannya:

Ada tidaknya pemanfaatan penggunaan media *diorama* kelas V materi kenampakan alam di Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Salafiyah Kajen.

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pada penelitian ini terdapat kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana masing-masing kelas diberi perlakuan yang berbeda.

Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti melakukan perhitungan uji perbedaan dua rata-rata dengan menggunakan uji-t, didapatkan  $t_{hitung}$  sebesar -2,824 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,069 dengan taraf signifikansi 5% (0,05),  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang artinya rata-rata kelas eksperimen berbeda dengan rata-rata kelas kontrol. Grafik

perolehan nilai antara kelas kontrol dan kelas eksperimen di MI Salafiyah Kajen dapat dilihat pada gambar. 4.1



Gambar 4.1 Rata-rata perolehan nilai antara kelas eksperimen dan kelas control

Pada gambar 4.1 rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu 64,4 dan kelas eksperimen 63,3. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 70,8 dan kelas eksperimen 82,8. Rata-rata perolehan nilai *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Perbedaan tersebut dikarenakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu diantaranya adalah perbedaan penggunaan media pembelajaran.

Tahap akhir adalah analisis pengaruh dua variabel. Dilakukan uji korelasi biseral dan koefisien determinasi untuk mengetahui adanya pengaruh antar dua variabel yaitu

penggunaan media *diorama* dan hasil belajar siswa kelas V MI Salafiyah Kajen. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien korelasi ( $r_{bis}$ ) = 0,836 dengan  $\alpha = 5\%$  (0,05) diperoleh  $r_{tabel} = 0,553$  ( $dk=25$ ), sehingga  $r_{bis} > r_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa media *diorama* terdapat pemanfaatan terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya mencari besarnya pengaruh dengan menggunakan rumus koefisien determinasi. Hasil yang diperoleh sebesar 69,89%, dapat disimpulkan bahwa media *diorama* memberikan kontribusi sebesar 69,89% yang sisanya dipengaruhi oleh variabel lain.

Penggunaan media *diorama* memberikan pengaruh yang positif, kelebihan media *diorama* diantaranya: (a) memberikan pengalaman secara langsung (b) penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme (c) dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya (d) dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas (e) dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.<sup>10</sup>

Media pembelajaran yang digunakan dikelas eksperimen menggunakan media *diorama* yang berisi materi kenampakan alam di Indonesia dilengkapi dengan miniatur

---

<sup>10</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 29

yang relevan agar peserta didik lebih mudah memahami materi kenampakan alam di Indonesia yang akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian telah dilakukan semaksimal mungkin, peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna. Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dengan bantuan Guru kelas V dan dosen pembimbing, hal-hal yang sulit dikendalikan diantaranya:

1. Waktu yang diberikan masih kurang sehingga peneliti kurang maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Kelas yang kurang kondusif sehingga proses pembelajaran sedikit terhambat.
3. Kesungguhan belajar peserta didik dalam belajar masih kurang.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di MI Salafiyah Kajen Pati tentang pemanfaatan media *diorama* terhadap hasil belajar peserta didik dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat perbedaan rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol atau rata-rata kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol dengan  $\alpha = 5\%$  diperoleh  $t_{hitung} = -2,824 > t_{tabel} = 2,069$ . Terdapat pemanfaatan media *diorama* terhadap hasil belajar siswa, berdasarkan hasil perhitungan koefisien korelasi biserial diperoleh  $r_{bis} = 0,836 > r_{tabel} = 0,553$  untuk taraf signifikan 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, sedangkan pada perhitungan koefisien determinasi diperoleh 69,89%

#### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dapat dikemukakan beberapa saran yang berkaitan dengan hasil penelitian ini, yaitu:

1. Bagi guru untuk memudahkan dalam tercapainya tujuan pembelajaran hendaknya menggunakan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



2. Bagi siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran agar materi yang diajarkan lebih mudah diterima dan hasil yang diperoleh sangat memuaskan.
3. Dengan adanya penelitian ini, dapat digunakan oleh peneliti lain sebagai acuan dalam menyelesaikan tugas akhir.

### **C. Kata Penutup**

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, pastinya banyak kekurangan dan kelemahan sebab terbatasnya pengetahuan serta minimnya referensi. Penulis menyadari apabila ada kesalahan-kesalahan dalam penyusunan skripsi ini.

Puji syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan segala keterbatasan. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca. Aamiin

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara. 2012
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta. 2006
- Asyar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta: Referensi. 2021
- Bahri, Saiful Djamaroh dan Arwan Dzain. *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta. 2002
- Bisri, Hasan dan Muhammad Ichsan. " *Penilaian Otentik Dengan Teknik Nontes di Sekolah Dasar*", *Jurnal Sosial Humaniora*, (Vol. 06, No, 02, tahun 2015)
- Bungin, Burhan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua*, Kencana. 2005
- Daryanto. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Gava Media. 2010
- Devi, Miftah Amalia, dkk. "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" (Vol. 20 No. 02 Tahun 2017)
- Hamalik, Oemar. *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya. 1989
- Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*. Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema .2014
- Kurniawan, D.. *Pembelajaran Terpadu Tematik*, Bandung: Alfabeta. 2014
- Lestari, Tri dan Mulyani. "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Sekolah

Dasar”, *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (Vol. 03 No. 02 Tahun 2015)

Mudjiono, Dimiyati. *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: PT Rineke Cipta. 2006

Nyoman, I Sudana Degeng dkk. *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*, Malang: Depdikbud. 1993

Pandansari, Purwosisi. “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kreativitas Menggambar Busana Pesta Siswa Kelas XI di SMK Karya Rini Yogyakarta”.

S. Sadiman, Arief. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT Grafindo Persada. 2009

Saifuddin, Azwar. *Metode Penelitian*, Yogyakarta: Pustakan Pelajar. 2010

Satiadarma, Monty P dan Fidelis E. Waruwu. *Mendidik Kecerdasan*, Jakarta, Pustaka Populer Obor. 2003

Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2010

Sudjana, *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito. 2002

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo. 2011

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai.. *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2013

Sudjiono, Anas. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 1996

Sugiyono, Prof. hlm. 61

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV . Alfabeta. 2014

- Sugiyono.  
*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, Bandung: CV. Alfabeta. 2008
- Surapranata, Sumarna. *Panduan Penulisan Tes Tertulis Implementasi Kurikulum 2004*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2007
- Suryabrata, Sumadi. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011
- Susilana, Redi dan Cepi Riyana.. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, CV. Wacana Prima. 2008
- Trijono, Rachmat. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: Papas Sinar Sinanti. 2015
- W.S, Winkel. *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: PT Grasindo. 1991
- Wina, Sanjaya. *Perencanaan dan Desain Pengajaran Pembelajaran*, Jakarta: Kencana. 2008

## Lampiran 1

### **PROFIL SEKOLAH**

Nama Sekolah : MI Salafiyah Kajen

Alamat : Desa Kajen, Kec. Margoyoso, Kab. Pati

Nama Kepala Madrasah : Maria Ulfah, S. Ag

#### **Visi Madrasah**

Beriman, Bertaqwa, Cerdas, dan Berkualitas (Beta Celita)

#### **Misi Madrasah**

1. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan pada peserta didik dengan cerdas dan berkualitas.
2. Menanamkan jiwa cerdas bersosial, baik sesama teman maupun lingkungan sekitar pada peserta didik.
3. Menyenggarakan pendidikan yang berkualitas dalam pencapaian prestasi akademik secara religious, didiplin, jujur, dan bertanggung jawab.
4. Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan dunia secara religious dan bertanggung jawab.
5. Memberikan bimbingan dalam pelaksanaan ibadah dan muamalah ala ahli sunnah wal jamaah.

## Lampiran 2

### Daftar Nama Siswa Uji Coba Soal

No.	Nama Siswa	Kode
1	Ahmad Ikbal Sholikin	UC-1
2	Ahmad Miftahul Falah	UC-2
3	Alifia Zahira Safitri	UC-3
4	Arda Graha Putra Kurniawan	UC-4
5	Ayu Nur Aini	UC-5
6	Beby Khairina Istiqomah	UC-6
7	Himmatul Auliya	UC-7
8	Indra Permana Putra	UC-8
9	Khilwa Zahwatunnufus	UC-9
10	Manna Bina Vijaya	UC-10
11	Marsya Widiatama	UC-11
12	Muhammad Fardan Abdillah	UC-12
13	Muhammad Mujiburrahman	UC-13
14	Nabila Roudhotul Afifah	UC-14
15	Nindya Dita Qoirunnisa	UC-15
16	Nur Rahmat	UC-16
17	Queenna Elviana Alfuad Putri	UC-17
18	Rahardian Rasya Putra	UC-18
19	Shella Salsa Bila	UC-19
20	Sifa Nurul Nikmah	UC-20

Lampiran 3

**Daftar Nama Siswa Kelas Kontrol**

No.	Nama Siswa	Kode
1	Ainaya Silvia Aorora	K-1
2	Alya Husna Alisya	K-2
3	Ananda Nur Rizqy	K-3
4	Fahira Ashfa Rusyda	K-4
5	Fahri Shofa Maula	K-5
6	Ilham Yasin	K-6
7	Khairunnisa' Azka Zafirah	K-7
8	M. Agus Sholihun Na'im	K-8
9	Muhammad Fachri Saputra	K-9
10	Muhammad Fadhil An Nas	K-10
11	Muhammad Farid Najmus Tsaqib	K-11
12	Muhammad Faza Al Mahrus	K-12
13	Muhammad Ibrahim Kholil	K-13

Lampiran 4

**Daftar Nama Siswa Kelas Eksperimen**

No.	Nama Siswa	Kode
1	Muhammad Izzat Ar Rayyan	E-1
2	Muhammad Jilan Al Mannaan	E-2
3	Naylil Hana	E-3
4	Nayra Azmi Tazki	E-4
5	Kirani Alifatus Syafinaa	E-5
6	Nurul Isna Choirunnisa	E-6
7	Rizha Agistina Syafitri	E-7
8	Safa Mediana Sheryl	E-8
9	Tiara Adila Putri	E-9
10	Vania Yosheta Maharani	E-10
11	Zilvira Layanul Khusna	E-11
12	Zulikah Umi Kholisoh	E-12



Lampiran 5

**Kisi-kisi Soal Uji Coba**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta transportasi.	Ketampakan alam dan buatan	Mengidentifikasi ketampakan alam wilayah daratan dan perairan	Pilihan Ganda	1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 19
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis		Menganalisis ketampakan alam wilayah daratan dan		

Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi		perairan		
---	--	----------	--	--

## Lampiran 6

### Soal Uji Coba

Di ujicobakan di kelas VI

Sekolah : MI Salafiyah Kajen Pati

Mata Pe;ajaran : IPS

Kela/Semester : V/II

Materi : Kenampakan Alam di Indonesia

Alokasi Waktu : 30 menit

#### **Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!**

1. Tanah yang rendah dan umumnya terletak di daerah pantai dan digenangi air di sebut ...
  - a. Rawa
  - b. Danau
  - c. Sungai
  - d. Tanjung
2. Ketampakan wilayah di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu ...
  - a. Alam dan buatan
  - b. Daratan dan lautan
  - c. Dataran dan lautan
  - d. Alam dan lautan
3. Dibawah ini contoh ketampakan daratan, kecuali ...
  - a. Gunung
  - b. Lembah
  - c. Bukit

- d. Pantai
- 4. Bagian dari bentang alam dipermukaan bumi yang menempati wilayah yang luas dan digenangi air disebut ...
  - a. Dataran tinggi
  - b. Perairan
  - c. Daratan
  - d. Pantai
- 5. Laut yang sangat luas di sebut ...
  - a. Laut
  - b. Teluk
  - c. Selat
  - d. Samudra
- 6. Manusiamenciptakan lingkungan buatan karena ...
  - a. mempunyai uang
  - b. Mempunyai otak
  - c. Bersekolah
  - d. Membaca buku
- 7. Pada peta, gunung yang masih aktif diberi simbol ...
  - a. Segitiga sama kaki
  - b. Segitiga warna hijau
  - c. Segitiga warna merah
- 8. Segitiga warna hitamPegunungan yang ada di Wonosobo adalah ...
  - a. Dieng
  - b. Sudirman
  - c. Semeru
  - d. Jaya Wijaya
- 9. Gunung tertinggi di Pulau Jawa adalah ...
  - a. Semeru
  - b. Merapi
  - c. Kerinci
  - d. Raya
- 10. Warna biru pada peta menunjukkan ...
  - a. Perairan
  - b. Hutan

- c. Langit
  - d. Pegunungan
11. Keuntungan tinggal di daerah dataran tinggi bagi kesehatan adalah ...
- a. Cepat sakit
  - b. Udaranya sejuk dan bersih
  - c. Udaranya sangat dingin
  - d. C dan b benar
12. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu ama lain disebut ...
- a. Gunung
  - b. Bukit
  - c. Pegunungan
  - d. Perbukitan
13. Gunung tertinggi di Indonesia adalah ...
- a. Semeru
  - b. Puncak Jaya
  - c. Dieng
  - d. Slamet
14. Di bawah ini salah satu manfaat dari wilayah dataran tinggi adalah ...
- a. Berkebun
  - b. Beternak
  - c. Bersawah
15. Semua benaBagian laut yang menyempit dan masuk ke wilayah daratan disebut ...
- a. Tanjung
  - b. Teluk
  - c. Pantai
  - d. Laut dangkal
16. Bagian dari peta yang berisi tentang simbol-simbol beserta maknanya disebut ...
- a. Legenda
  - b. Simbol

- c. Tanda
  - d. Lambang
17. Danau buatan manusia disebut ...
- a. Waduk
  - b. Ranu
  - c. Tanjung
  - d. Telaga
18. Sungai di Jawa pada umumnya digunakan untuk ...
- a. Transportasi
  - b. Olahraga
  - c. Pengairan
  - d. Rekreasi
19. Laut sempit di antara dua pulau adalah ...
- a. Tanjung
  - b. Pantai
  - c. Teluk
  - d. Selat
20. Ketampakan yang sengaja dibuat oleh manusia disebut ...
- a. Ketampakan alam
  - b. Ketampakan manusia
  - c. Ketampakan buatan
  - d. Ketampakan pembuat

## Kunci Jawaban Soal Uji Coba

1. A
2. A
3. D
4. B
5. D
6. B
7. C
8. A
9. A
10. A
11. B
12. C
13. B
14. A
15. B
16. A
17. B
18. C
19. D
20. C

Lampiran 7

## Perhitungan Validitas, Reabilitas, Tingkat Kesukaran, Daya Beda Soal

### Uji Validitas

No.	Nama Siswa	Nomor Soal												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	UC-1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1
2	UC-2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
3	UC-3	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1
4	UC-4	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
5	UC-5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	UC-6	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0
7	UC-7	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
8	UC-8	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0
9	UC-9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
10	UC-10	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
11	UC-11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
12	UC-12	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
13	UC-13	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
14	UC-14	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
15	UC-15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
16	UC-16	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
17	UC-17	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
18	UC-18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
19	UC-19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	UC-20	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
	rxv	0,52301503	0,474161273	0,544063	0,529361	0,6453852	0,60288	0,483209	0,061854	0,509542	0,4977267	0,558367	0,562208	0,2666351
	rtabel	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438
	Status	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid

#### Ringkasan Hasil Uji Validitas

14	15	16	17	18	19	20	Total	No Soal	rxv	rtabel	Status
0	0	1	1	0	1	0	11	1	0,523015	0,4438	valid
1	0	1	1	1	1	1	18	2	0,474161	0,4438	valid
0	0	1	1	1	1	1	13	3	0,544063	0,4438	valid
1	0	0	1	1	1	0	14	4	0,529361	0,4438	valid
1	0	0	1	1	1	1	17	5	0,645385	0,4438	valid
1	0	0	1	0	1	0	9	6	0,60288	0,4438	valid
0	1	1	1	1	1	1	16	7	0,483209	0,4438	valid
1	0	0	1	1	0	1	10	8	0,061854	0,4438	tidak valid
1	1	1	1	1	0	1	17	9	0,509542	0,4438	valid
0	0	1	1	1	0	1	9	10	0,497727	0,4438	valid
0	1	1	1	1	0	0	15	11	0,558367	0,4438	valid
1	0	1	1	1	1	0	15	12	0,562208	0,4438	valid
0	0	0	1	1	1	0	13	13	0,266635	0,4438	tidak valid
1	0	0	1	1	1	0	14	14	0,364813	0,4438	tidak valid
0	0	0	0	1	0	1	4	15	0,512533	0,4438	valid
1	0	1	1	1	1	0	10	16	0,592032	0,4438	valid
1	1	1	1	1	1	1	17	17	0,464472	0,4438	valid
0	1	1	1	1	0	0	6	18	0,255387	0,4438	tidak valid
0,36481263	0,512533	0,592032	0,464719984	0,25538666	-0,0171164	0,49357	15	19	-0,01712	0,4438	tidak valid
0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	0,4438	20	20	0,49357	0,4438	valid
tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	15	20			



## Uji Reabilitas

No.	Nama Siswa	Nomor Soal												
		1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	15	
1	UC-1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	
2	UC-2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0
3	UC-3	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	
4	UC-4	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	
5	UC-5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
6	UC-6	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	
7	UC-7	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
8	UC-8	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	
9	UC-9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	UC-10	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	
11	UC-11	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	
12	UC-12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
13	UC-13	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
14	UC-14	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	
15	UC-15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
16	UC-16	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	
17	UC-17	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	
18	UC-18	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	
19	UC-19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	Sifa Nurul Nikmah	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
Varians Butir		0,253	0,221	0,261	0,197	0,197	0,168	0,239	0,239	0,134	0,197	0,239	0,221	
Jumlah Varians Butir		3,181												
Varians Total		14,379												
r11		1,0526												
Reliabilitas		Sangat Tinggi												

## Uji Tingkat Kesukaran Soal

No.	Nama Siswa	Nomor Soal												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	UC-1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1
2	UC-2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
3	UC-3	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
4	UC-4	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
5	UC-5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
6	UC-6	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0
7	UC-7	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
8	UC-8	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0
9	UC-9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
10	UC-10	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
11	UC-11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
12	UC-12	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
13	UC-13	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
14	UC-14	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
15	UC-15	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
16	UC-16	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
17	UC-17	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
18	UC-18	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
19	UC-19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	UC-20	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
Jumlah (X)		12	14	9	15	15	16	13	11	13	17	15	13	12
B		12	14	9	15	15	16	13	11	13	17	15	13	12
JS		20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
P		0,6	0,7	0,45	0,75	0,75	0,8	0,65	0,55	0,65	0,85	0,75	0,65	0,6
Kriteria		Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang

## Uji Daya Beda Soal

No.	Nama Siswa	Nomor Soal												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	UC-1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
2	UC-2	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1
3	UC-3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
4	UC-4	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1
5	UC-5	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0
6	UC-6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
7	UC-7	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
8	UC-8	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
9	UC-9	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
10	UC-10	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0
11	UC-11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	UC-12	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1
13	UC-13	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1
14	UC-14	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1
15	UC-15	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0
16	UC-16	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0
17	UC-17	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0
18	UC-18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
19	UC-19	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
20	UC-20	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0
<b>Total Benar</b>		<b>12</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>15</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>13</b>	<b>11</b>	<b>13</b>	<b>17</b>	<b>15</b>	<b>13</b>	<b>12</b>
BA		10	9	3	7	9	8	8	4	7	10	9	7	6
BB		2	5	6	8	6	8	5	7	6	7	6	6	6
JA		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
JB		10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
D		0,8	0,4	-0,3	-0,1	0,3	0	0,3	-0,3	0,1	0,3	0,3	0,1	0
Kriteria		Baik Sekali	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Baik Sekali	Cukup	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Jelek Sekali

Lampiran 8

**Kisi-kisi Soal *Pretest* dan *Posttest***

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi</b>	<b>Indikator</b>	<b>Bentuk Soal</b>	<b>Nomor Soal</b>
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, social, budaya, komunikasi serta transportasi.	Ketampakan alam dan buatan	Mengidentifikasi ketampakan alam wilayah daratan dan perairan	Pilihan Ganda	1, 2, 4, 5, 7, 9, 10, 12, 15, 16.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai		Menganalisis ketampakan alam wilayah daratan dan perairan		

Negara kepulauan/mariti me dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi				
---	--	--	--	--

Lampiran 9

**Soal *Pretest* dan *Posttest***

Sekolah : MI Salafiyah Kajen Pati  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas/Semester : V/II  
Materi Pokok : Kenampakan Alam di Indonesia  
Alokasi Waktu : 30 menit

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!**

1. Tanah yang rendah dan umumnya terletak di daerah pantai dan digenangi air di sebut ...
  - a. Rawa
  - b. Danau
  - c. Sungai
  - d. Tanjung
2. Ketampakan wilayah di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu ...
  - a. Alam dan buatan
  - b. Daratan dan lautan
  - c. Dataran dan lautan
  - d. Alam dan lautan
3. Di bawah ini contoh ketampakan daratan, kecuali ...

- a. Gunung
  - b. Lembah
  - c. Bukit
  - d. Pantai
4. Bagian dari bentang alam di permukaan bumi yang menempati wilayah yang luas dan digenangi air disebut ...
- a. Dataran tinggi
  - b. Perairan
  - c. Daratan
  - d. Pantai
5. Laut yang sangat luas di sebut ...
- a. Laut
  - b. Teluk
  - c. Selat
  - d. Samudra
6. Manusia mampu menciptakan lingkungan buatan karena ...
- a. Mempunyai uang
  - b. Mempunyai otak
  - c. Bersekolah
  - d. Membaca buku

7. Pada peta, gunung yang masih aktif diberi simbol ...
  - a. Segitiga sama kaki
  - b. Segitiga warna hijau
  - c. Segitiga warna merah
  - d. Segitiga warna hitam
8. Gunung tertinggi di pulau Jawa adalah ...
  - a. Semeru
  - b. Merapi
  - c. Kerinci
  - d. Raya
9. Warna biru pada peta menunjukkan ...
  - a. Perairan
  - b. Hutan
  - c. Langit
  - d. Pegunungan
10. Keuntungan tinggal di daerah dataran tinggi bagi kesehatan adalah ...
  - a. Cepat sakit
  - b. Udaranya masih sejuk dan bersih
  - c. Udaranya sangat dingin
  - d. c dan b benar

11. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut ...
- Gunung
  - Bukit
  - Pegunungan
  - Perbukitan
12. Bagian laut yang menyempit dan masuk ke wilayah daratan disebut ...
- Tanjung
  - Teluk
  - Pantai
  - Laut dangkal
13. Bagian dari peta yang berisi tentang simbol-simbol beserta maknanya disebut ...
- Legenda
  - Simbol
  - Tanda
14. Lambang Danau buatan manusia disebut ...
- Waduk
  - Ranu
  - Tanjung
  - Telaga



15. Ketampakan yang sengaja dibuat oleh manusia disebut ...

- a. Ketampakan alam
- b. Ketampakan manusia
- c. Ketampakan buatan
- d. Ketampakan pembuat

Lampiran 10

**Kunci Jawaban**

1. A
2. A
3. D
4. B
5. D
6. B
7. C
8. A
9. A
10. B
11. C
12. B
13. A
14. B
15. C

Lampiran 11

**Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kontrol**

No.	Kode	V Sift 1	Kode	V Sift 2
1	K-1	60	E-1	53
2	K-2	47	E-2	73
3	K-3	87	E-3	53
4	K-4	53	E-4	67
5	K-5	80	E-5	67
6	K-6	53	E-6	40
7	K-7	53	E-7	67
8	K-8	73	E-8	67
9	K-9	60	E-9	60
10	K-10	47	E-10	60
11	K-11	67	E-11	73
12	K-12	80	E-12	80
13	K-13	80		
<b>Jumlah</b>		840		760
<b>Rata-rata</b>		64,6		63,3

Lampiran 12

**Uji Normalitas Kelas Kontrol**

No.	Kontrol	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	47	-1,26	0,02	0,15	0,138
2	47	-1,26	0,10	0,15	0,050
3	53	-0,83	0,20	0,38	0,181
4	53	-0,83	0,20	0,38	0,181
5	53	-0,83	0,20	0,38	0,181
6	60	-0,33	0,37	0,54	0,168
7	60	-0,33	0,37	0,54	0,168
8	67	0,17	0,57	0,62	0,048
9	73	0,60	0,73	0,69	0,033
10	80	1,10	0,86	0,92	0,059
11	80	1,10	0,86	0,92	0,059
12	80	1,10	0,86	0,92	0,059
13	87	1,60	0,94	1,00	0,055

Rata-rata                    64,62  
 Standar Deviasi            14,01

L Hitung                      0,18  
 L Tabel                        0,234

**Kesimpulan:**                Jika L Hitung < L Tabel Maka Data Berdistribusi Normal

Lampiran 13

Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No.	Eksperimen	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	40	-2,15	0,02	0,08	0,07
2	53	-0,95	0,17	0,25	0,08
3	53	-0,95	0,17	0,25	0,08
4	60	-0,31	0,38	0,42	0,04
5	60	-0,31	0,38	0,42	0,04
6	67	0,34	0,63	0,75	0,12
7	67	0,34	0,63	0,75	0,12
8	67	0,34	0,63	0,75	0,12
9	67	0,34	0,63	0,75	0,12
10	73	0,89	0,81	0,92	0,10
11	73	0,89	0,81	0,92	0,10
12	80	1,53	0,94	1,00	0,06

Rata-rata 63,33  
 Standar Deviasi 10,87

L Hitung 0,12  
 L Tabel 0,243

**Kesimpulan:** Jika L Hitung < L Tabel Maka Data Berdistribusi Normal

## Lampiran 14

### Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.	Kontrol	Eksperimen
1	60	53
2	47	73
3	87	53
4	53	67
5	80	67
6	53	40
7	53	67
8	73	67
9	60	60
10	47	60
11	67	73
12	80	80
13	80	

Varians 1 (Kontrol)                      196,26  
Varians 2 (Eksperimen)                118,06

F Hitung                                      1,66  
F Tabel                                        2,79

Kesimpulan                                Jika F Hitung < F Tabel Maka Data Homogen

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

Lampiran 15

**Nilai *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**

No.	Kode	V Sift 1	Kode	V Sift 2
1	K-1	60	E-1	60
2	K-2	60	E-2	73
3	K-3	80	E-3	87
4	K-4	80	E-4	73
5	K-5	80	E-5	87
6	K-6	67	E-6	93
7	K-7	73	E-7	87
8	K-8	87	E-8	87
9	K-9	60	E-9	93
10	K-10	53	E-10	87
11	K-11	60	E-11	80
12	K-12	87	E-12	87
13	K-13	73		
<b>Jumlah</b>		<b>920</b>		<b>994</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>70,8</b>		<b>82,8</b>

## Lampiran 16

### Uji Normalitas Kelas Eksperimen

No.	Eksperimen	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	60	-2,36	0,01	1,00	0,991
2	73	-1,01	0,16	3,00	2,845
3	73	-1,01	0,16	3,00	2,845
4	80	-0,29	0,39	4,00	3,615
5	87	0,43	0,67	10,00	9,334
6	87	0,43	0,67	10,00	9,334
7	87	0,43	0,67	10,00	9,334
8	87	0,43	0,67	10,00	9,334
9	87	0,43	0,67	10,00	9,334
10	87	0,43	0,67	10,00	9,334
11	93	1,05	0,85	12,00	11,147
12	93	1,05	0,85	12,00	11,147

Rata-rata	82,83
Standar Deviasi	9,69
L. Hitung	-2,845
L. Tabel	0,242

Kesimpulan: Jika L. Hitung < L. Tabel Maka Data Berdistribusi Normal

### Uji Normalitas Kelas Kontrol

No.	Kontrol	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	53	-1,55	0,06	1,00	0,826
2	60	-0,94	0,17	5,00	4,826
3	60	-0,94	0,17	5,00	4,826
4	60	-0,94	0,17	5,00	4,826
5	60	-0,94	0,17	5,00	4,826
6	67	-0,33	0,37	6,00	5,423
7	73	0,19	0,58	8,00	7,423
8	73	0,19	0,58	8,00	7,211
9	80	0,80	0,79	11,00	10,211
10	80	0,80	0,79	11,00	10,211
11	80	0,80	0,79	11,00	10,079
12	87	1,41	0,92	13,00	12,079
13	87	1,41	0,92	13,00	13,000

Rata-rata	70,77
Standar Deviasi	11,50
L. Hitung	-4,826
L. Tabel	0,294

Kesimpulan: Jika L. Hitung < L. Tabel Maka Data Berdistribusi Normal



## Lampiran 17

### Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Kontrol	Eksperimen
1	60	60
2	60	73
3	80	87
4	80	73
5	80	87
6	67	93
7	73	87
8	87	87
9	60	93
10	53	87
11	60	80
12	87	87
13	73	

Varians 1 (Kontrol)	132,19
Varians 2 (Eksperimen)	60,00
<b>F Hitung</b>	<b>2,20</b>
<b>F Tabel</b>	<b>2,79</b>

Kesimpulan                      Jika F Hitung < F Tabel Maka Data Homogen

$$F_{hitung} = \frac{\text{varians besar}}{\text{varians kecil}}$$

## Lampiran 18

### Uji Perbedaan Dua Rata-rata

No.	Kontrol	Eksperimen
1	60	60
2	60	73
3	80	87
4	80	73
5	80	87
6	67	93
7	73	87
8	87	87
9	60	93
10	53	87
11	60	80
12	87	87
13	73	

Uji-T		
Uji Perbedaan Dua Rata-rata (2 sisi)		
	<i>Kontrol</i>	<i>Eksperimen</i>
Mean	70,77	82,83
Variance	132,19	93,97
Observations	13	12
Pooled Variance	113,91	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	23	
t Stat (t-hitung)	-2,824	
P(T<=t) one-tail	0,005	
t Critical one-tail	1,71	
P(T<=t) two-tail	0,01	
t Critical two-tail (t-tabel)	2,069	

Kesimpulan: Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak  
(ada pengaruh rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol)

## Lampiran 19

### Koefisien Korelasi Biseral

No.	Kontrol (X)	Eksperimen (Y)	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	60	53	3180	3600	2809
2	47	73	3431	2209	5329
3	87	53	4611	7569	2809
4	53	67	3551	2809	4489
5	80	67	5360	6400	4489
6	53	40	2120	2809	1600
7	53	67	3551	2809	4489
8	73	67	4891	5329	4489
9	60	60	3600	3600	3600
10	47	60	2820	2209	3600
11	67	73	4891	4489	5329
12	80	80	6400	6400	6400
13	80		0	6400	0
?	840	760			

$\sum X^2$	56632	$\sum X \cdot Y$	638400
$(\sum X)^2$	705600	$\sum XY$	48406
$\sum Y^2$	49432		
$(\sum Y)^2$	577600		
$r_{bis}$	0,836		
$r_{tabel}$	0,553		

$r_{bis} > r_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima

## Lampiran 20

### Angket Validasi Ahli Media

Nama : Zulaikhah, M. Ag

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini, kemudian pilihlah salah satu jawaban dan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan
3. Keterangan pilihan jawaban:  
4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Tidak Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Aspek Kemenarikan Fisik</b>				
1	Kualitas bahan media diorama			✓	
2	Keamanan bahan media diorama				✓
3	Desain media secara keseluruhan menarik				✓
4	Jenis bahan yang digunakan				✓
<b>B</b>	<b>Aspek Tampilan</b>				
1	Komposisi dan tata letak bahan pada media diorama				✓
2	Ukuran media				✓

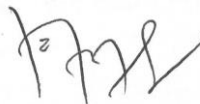
3	Komposisi warna media			✓	
<b>C</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1	Kepraktisan penggunaan media				✓
2	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran			✓	
3	Kesesuaian media diorama dengan materi				✓

Catatan:

- Pastikan media dapat merepresentasikan materi yang akan diajarkan.
- Media tentang kenampakan alam (alamiah&buatan) harus merepresentasikan “aslinya”.

Rekomendasi:Dapat digunakan dengan revisi.

Mengetahui,



Zulaikhah, M. Ag, M. Pd

NIP. 1969122019950310001

## Lampiran 21

### Angket Validasi Ahli Materi

Nama : Dra. Ani Hidayati, M. Pd. I

Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini, kemudian pilihlah salah satu jawaban dan memberikan tanda (✓) pada kolom yang disediakan
3. Keterangan pilihan jawaban:  
4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang Baik, 1 = Tidak Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
<b>A</b>	<b>Isi</b>				
1	Materi pada media diorama sesuai dengan materi pelajaran				✓
2	Media diorama yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Media diorama dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran				✓
4	Media Diorama dapat digunakan sebagai sumber belajar			✓	

<b>B Kebenaran Konsep</b>					
1	Media diorama yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya				✓
2	Konsep pada media diorama dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa				✓
3	Kedalaman materi sesuai dengan kematangan berpikir siswa			✓	
<b>C Kualitas dan Tampilan Media</b>					
1	Media diorama menarik perhatian siswa				✓
2	Penggunaan media diorama dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru				✓

Mengetahui



Dra. Ani Hidayati, M.Pd.I

NIP. 196112051993032001

Lampiran 22

**Hasil Revisi Media**





**Sampel Pengisian Soal *Pretest* dan *Posttest***

**Soal *Pretest* dan *Posttest*** Zilvira

617

Sekolah : MI Salafiyah Kajen Pati

Mata Pelajaran : IPS

Kelas/Semester : V/II

Materi Pokok : Kenampakan Alam di Indonesia

Alokasi Waktu : 30 menit

S ~~2~~ B = ~~2~~ .10  
J

**Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!**

1. Tanah yang rendah dan umumnya terletak di daerah pantai dan digenangi air di sebut ...

a. Rawa	c. Sungai
b. Danau	<input checked="" type="checkbox"/> d. Tanjung

2. Ketampakan wilayah di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu ...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Alam dan buatan	c. Dataran dan lautan
b. Daratan dan lautan	d. Alam dan lautan

3. Di bawah ini contoh ketampakan daratan, kecuali ...

a. Gunung	c. Bukit
b. Lembah	<input checked="" type="checkbox"/> d. Pantai

4. Bagian dari bentang alam di permukaan bumi yang menempati wilayah yang luas dan digenangi air disebut ...

a. Dataran tinggi	c. Daratan
<input checked="" type="checkbox"/> b. Perairan	d. Pantai

5. Laut yang sangat luas di sebut ...

a. Laut	c. Selat
b. Teluk	<input checked="" type="checkbox"/> d. Samudra

6. Manusia mampu menciptakan lingkungan buatan karena ...

a. Mempunyai uang	c. Bersekolah
<input checked="" type="checkbox"/> b. Mempunyai otak	d. Membaca buku

7. Pada peta, gunung yang masih aktif diberi simbol ...

a. Segitiga sama kaki	<input checked="" type="checkbox"/> c. Segitiga warna merah
b. Segitiga warna hijau	d. Segitiga warna hitam

8. Gunung tertinggi di pulau Jawa adalah ...
- a. Semeru
  - b. Merapi
  - c. Kerinci
  - d. Raya
9. Warna biru pada peta menunjukkan ...
- a. Perairan
  - b. Hutan
  - c. Langit
  - d. Pegunungan
10. Keuntungan tinggal di daerah dataran tinggi bagi kesehatan adalah ...
- a. Cepat sakit
  - b. Udaranya masih sejuk dan bersih
  - c. Udaranya sangat dingin
  - d. c dan b benar
11. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut ...
- a. Gunung
  - b. Bukit
  - c. Pegunungan
  - d. Perbukitan
12. Bagian laut yang menyempit dan masuk ke wilayah daratan disebut ...
- a. Tanjung
  - b. Teluk
  - c. Pantai
  - d. Laut dangkal
13. Bagian dari peta yang berisi tentang simbol-simbol beserta maknanya disebut ...
- a. Legenda
  - b. Simbol
  - c. Tanda
  - d. Lambang
14. Danau buatan manusia disebut ...
- a. Waduk
  - b. Ranu
  - c. Tanjung
  - d. Telaga
15. Ketampakan yang sengaja dibuat oleh manusia disebut ...
- a. Ketampakan alam
  - b. Ketampakan manusia
  - c. Ketampakan buatan
  - d. Ketampakan pembuat

Zilwa

Soal Pretest dan Posttest

Sekolah : MI Salafiyah Kajen Pati  
Mata Pelajaran : IPS  
Kelas/Semester : V/II  
Materi Pokok : Kenampakan Alam di Indonesia  
Alokasi Waktu : 30 menit

0,3

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Tanah yang rendah dan umumnya terletak di daerah pantai dan digenangi air di sebut ...  
a.  Rawa  
b. Danau  
c. Sungai  
d. Tanjung
2. Ketampakan wilayah di Indonesia terbagi menjadi dua, yaitu ...  
a.  Alam dan buatan  
b. Daratan dan lautan  
c. Dataran dan lautan  
d. Alam dan lautan
3. Di bawah ini contoh ketampakan daratan, kecuali ...  
a. Gunung  
b. Lembah  
c. Bukit  
d.  Pantai
4. Bagian dari bentang alam di permukaan bumi yang menempati wilayah yang luas dan digenangi air disebut ...  
a. Dataran tinggi  
b.  Perairan  
c. Daratan  
d. Pantai
5. Laut yang sangat luas di sebut ...  
a. Laut  
b. Teluk  
c. Selat  
d.  Samudra
6. Manusia mampu menciptakan lingkungan buatan karena ...  
a. Mempunyai uang  
b.  Mempunyai otak  
c. Bersekolah  
d. Membaca buku
7. Pada peta, gunung yang masih aktif diberi simbol ...  
a. Segitiga sama kaki  
b. Segitiga warna hijau  
c.  Segitiga warna merah  
d. Segitiga warna hitam

8. Gunung tertinggi di pulau Jawa adalah ...
- a. Semeru
  - b. Merapi
  - c. Kerinci
  - d. Raya
9. Warna biru pada peta menunjukkan ...
- a. Perairan
  - b. Hutan
  - c. Langit
  - d. Pegunungan
10. Keuntungan tinggal di daerah dataran tinggi bagi kesehatan adalah ...
- a. Cepat sakit
  - b. Udaranya masih sejuk dan bersih
  - c. Udaranya sangat dingin
  - d. c dan b benar
11. Rangkaian gunung yang sambung menyambung satu sama lain disebut ...
- a. Gunung
  - b. Bukit
  - c. Pegunungan
  - d. Perbukitan
12. Bagian laut yang menyempit dan masuk ke wilayah daratan disebut ...
- a. Tanjung
  - b. Teluk
  - c. Pantai
  - d. Laut dangkal
13. Bagian dari peta yang berisi tentang simbol-simbol beserta maknanya disebut ...
- a. Legenda
  - b. Simbol
  - c. Tanda
  - d. Lambang
14. Danau buatan manusia disebut ...
- a. Waduk
  - b. Ranu
  - c. Tanjung
  - d. Telaga
15. Ketampakan yang sengaja dibuat oleh manusia disebut ...
- a. Ketampakan alam
  - b. Ketampakan manusia
  - c. Ketampakan buatan
  - d. Ketampakan pembuat

## Lampiran 24

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : MI Salafiyah Kajen  
Kelas/Semester : 5/2  
Tema : Tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita)  
Sub Tema : 1 (Benda Tunggal dan Campuran)  
Muatan Terpadu : IPS  
Pembelajaran ke : 4  
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

#### A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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 (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	3.1.1 Menganalisis kenampakan alam daratan dan perairan.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1.1 Mempresentasikan hasil analisis kenampakan alam daratan dan perairan.
--	---

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan mengamati media *diorama* siswa dapat menganalisis kenampakan alam daratan dan perairan dengan teliti.
2. Dari hasil pengamatan siswa dapat mempresentasikan hasil analisis kenampakan alam daratan dan perairan dengan percaya diri.
3. Dengan kegiatan diskusi siswa dapat menyajikan hasil identifikasi manfaat dari kenampakan alam daratan dan perairan dengan percaya diri.

### D. Materi Pembelajaran

- Kenampakan alam daratan dan perairan
- Manfaat kenampakan alam daratan dan perairan

### E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

- Pendekatan : Saintifik
- Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

### F. Media/alat, dan Sumber Belajar

- Media/alat : Media *diorama*
- Sumber Belajar :
  - *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 9, Benda-benda di Sekitar Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

### G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	15 menit

<p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.</p>	<p>4.1.1 Mempresentasikan hasil analisis kenampakan alam daratan dan perairan.</p>
---	--

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mengamati media *diorama* siswa dapat menganalisis kenampakan alam daratan dan perairan dengan teliti.
2. Dari hasil pengamatan siswa dapat mempresentasikan hasil analisis kenampakan alam daratan dan perairan dengan percaya diri.
3. Dengan kegiatan diskusi siswa dapat menyajikan hasil identifikasi manfaat dari kenampakan alam daratan dan perairan dengan percaya diri.

**D. Materi Pembelajaran**

- Kenampakan alam daratan dan perairan
- Manfaat kenampakan alam daratan dan perairan

**E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

**F. Media/alat, dan Sumber Belajar**

- Media/alat : Media *diorama*
- Sumber Belajar :
  - *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 9, Benda-benda di Sekitar Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	15 menit

	<p>materi dan manfaat kenampakan alam daratan dan perairan.</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan instruksi untuk mengerjakan soal di lembar diskusi.</li> <li>2. Peserta didik berdiskusi untuk menjawab soal yang ada pada lembar diskusi.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perwakilan kelompok maju untuk menyampaikan hasil diskusinya.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik.</li> <li>3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi kenampakan alam daratan dan perairan.</li> </ol>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan terhadap materi kenampakan alam daratan dan perairan.</li> <li>2. Guru memberikan pekerjaan rumah tentang materi kenampakan alam daratan dan perairan.</li> <li>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.</li> </ol>	10 menit

#### H. Penilaian

##### Instrumen Penilaian

##### 1. Penilaian Pengetahuan

- Teknik : Tertulis
- Bentuk Instrumen : Lembar diskusi



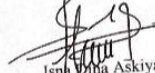
Pati, 06 Maret 2022

Guru Kelas



Luluk Hikmah, S. Pd. I

Peneliti



Isnah Dina Askiya



## Lampiran 25

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Satuan Pendidikan : MI Salafiyah Kajen  
Kelas/Semester : 5/2  
Tema : Tema 9 (Benda-benda di Sekitar Kita)  
Sub Tema : 1 (Benda Tunggal dan Campuran)  
Muatan Terpadu : IPS  
Pembelajaran ke : 4  
Alokasi Waktu : 2 X 35 menit

#### A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
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 (KD) dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	3.1.1 Menganalisis kenampakan alam daratan dan perairan.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1.1 Mempresentasikan hasil analisis kenampakan alam daratan dan perairan.
--	---

**C. Tujuan Pembelajaran**

1. Dengan mengamati media *diorama* siswa dapat menganalisis kenampakan alam daratan dan perairan dengan teliti.
2. Dari hasil pengamatan siswa dapat mempresentasikan hasil analisis kenampakan alam daratan dan perairan dengan percaya diri.
3. Dengan kegiatan diskusi siswa dapat menyajikan hasil identifikasi manfaat dari kenampakan alam daratan dan perairan dengan percaya diri.

**D. Materi Pembelajaran**

- Kenampakan alam daratan dan perairan
- Manfaat kenampakan alam daratan dan perairan

**E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

- Pendekatan : Saintifik
- Metode Pembelajaran : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan

**F. Media/alat, dan Sumber Belajar**

- Media/alat : Media *diorama*
- Sumber Belajar :
  - *Buku Guru dan Buku Siswa Kelas V, Tema 9, Benda-benda di Sekitar Kita. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

**G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dibuka dengan salam, menanyakan kabar, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa.	15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru menyampaikan apresiasi dengan memberi kesempatan untuk mengingat kembali pembelajaran minggu lalu.</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> </ol>	
<b>Kegiatan Inti</b>	<p><b>Mengamati:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mengamati gambar kenampakan alam daratan dan lautan yang ada di buku siswa.</li> <li>2. Peserta didik membaca materi yang ada di buku siswa guna menemukan informasi.</li> </ol> <p><b>Menanya:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya setelah mengamati gambar kenampakan alam daratan perairan yang ada di buku siswa.</li> <li>4. Guru membimbing peserta didik untuk mengajukan pendapat terkait kenampakan alam daratan dan perairan.</li> </ol> <p><b>Mencoba:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 peserta didik.</li> <li>2. Kelompok 1 maju memahami materi kenampakan alam daratan dan perairan dan mempresentasikan di depan kelas. Kelompok 2 mendengarkan dan memperhatikan kelompok yang sedang maju.</li> <li>3. Kelompok 2 maju memahami manfaat kenampakan alam daratan dan perairan</li> </ol>	45 menit

	<p>dan mempresentasikan di depan kelas. Kelompok 1 mendengarkan dan memperhatikan kelompok yang sedang maju.</p> <p>4. Guru memberi penjelasan tentang materi dan manfaat kenampakan alam daratan dan perairan.</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan instruksi untuk mengerjakan soal di lembar diskusi.</li> <li>2. Peserta didik berdiskusi untuk menjawab soal yang ada pada lembar diskusi.</li> </ol> <p><b>Mengkomunikasikan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perwakilan kelompok maju untuk menyampaikan hasil diskusinya.</li> <li>2. Guru memberikan penguatan terhadap hasil diskusi peserta didik.</li> <li>3. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya terkait materi kenampakan alam daratan dan perairan.</li> </ol>	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan penguatan terhadap materi kenampakan alam daratan dan perairan.</li> <li>2. Guru memberikan pekerjaan rumah tentang materi kenampakan alam daratan dan perairan.</li> <li>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membaca hamdalah dan salam.</li> </ol>	10 menit

#### H. Penilaian

##### Instrumen Penilaian

##### 1. Penilaian Pengetahuan

- Teknik : Tertulis
- Bentuk Instrumen : Lembar diskusi

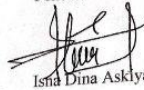
Pati, 06 Maret 2022

Guru Kelas



Lulky Hikmah, S. Pd. I

Peneliti



Isna Dina Asklya



Maria Lufah, S. Ag

**Pembelajaran dikelas Eksperimen**



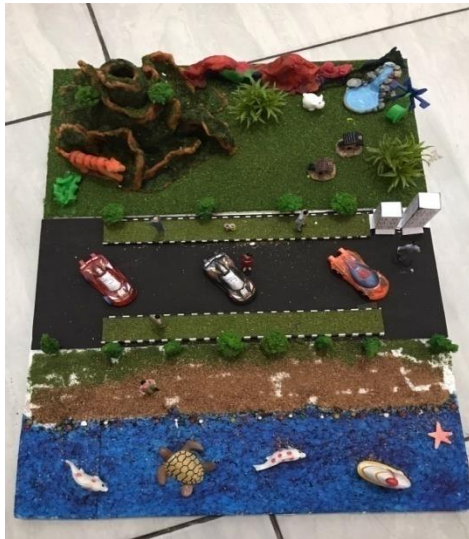
Guru bersama siswa mengamati media *diorama*



Siswa berdiskusi mengerjakan tugas kelompok



Guru dan siswa melakukan kegiatan evaluasi



*Media Diorama*



### Pembelajaran dikelas Kontrol



Guru menjelaskan materi pembelajaran



Siswa mengamati dan membaca materi



Siswa mengerjakan tugas kelompok



Guru dan siswa melakukan kegiatan evaluasi

## Surat Penunjukan Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK  
INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
WALISONGO FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN  
KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Kampus II Ngaliyan Telp.7601295

Nomor : B-2214/Un.10.3/J.5/DA.04.09/07/2021

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.

**Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd**

di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Isna Dina Askiya

NIM : 1803096098

Judul Skripsi : **"Pemanfaatan Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Kenampakan Alam Pada Tema Benda-Benda di Sekitar Kita Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen"**

Dan Menunjuk Saudara : **Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd** Sebagai Pembimbing

Demikian Penunjukkan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

A.n. Dekan  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI,



**Zulaikhah, M.Ag**  
NIP. 197601302005012001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan

## Surat Izin Riset



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387  
www.walisongo.ac.id

Nomor: 1946/Un.10.3/D1/TA.00.01/03/2022

2 Maret 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Isna Dina Askiya

NIM : 1803096098

Yth.

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Salafiyah Kajen  
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa :

Nama : Isna Dina Askiya

NIM : 1803096098

Alamat : Bulumanis Kidul 01/01, Margoyoso, Pati

Judul skripsi : Pemanfaatan Media Diorama dalam Pembelajaran Tema 9 Sub  
Tema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar  
Kelas V MI Salafiyah Kajen Tahun Pelajaran 2021/2022

Pembimbing :

1. Dra. Hj. Ani Hidayati, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 1 bulan, mulai tanggal 06 Maret 2022 sampai dengan tanggal 06 April 2022

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.



a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik

MAHFUD JUNAEDI

Tembusan :

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

## Surat Keterangan Telah Riset



**YAYASAN "SALAFIYAH KAJEN"**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH SALAFIYAH KAJEN**  
TERAKREDITASI B

Alamat : Kajen, Kec. Margoyoso, Kab. Pati 59154 (0295) 4150720 Email : salafiyah\_mi@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 252/C/03/SLE/MI/IV/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MI Salafiyah Kajen Kecamatan Margoyoso Kabupaten Pati menerangkan bahwa :

Nama : Isna Dina Askiya  
NIM : 1803096098  
Universitas : UIN Walisongo Semarang  
Jurusan / Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Benar - benar telah melakukan riset di MI Salafiyah Kajen pada tanggal 6 Maret 2022 - 6 April 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kajen, 07 April 2022

Kepala MI Salafiyah Kajen



Maria Liffah, S.Ag

## Surat Keterangan Bebas Kuliah



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185  
Website: <http://frik.walisongo.ac.id>

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 3874/Un. 10.3/K/DA.04.09/12/2021

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama	: Isna Dina Askiya
Tempat, Tgl lahir	: Pati, 20 Juli 2000
NIM	: 1803096098
Program/Semester/Tahun	: Semester 7
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	: Ds. Bulumanis Kidul (01/01) Margoyoso Pati

Bahwa yang bersangkutan:

Dinyatakan sudah bebas kuliah di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang.

Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan: Persyaratan Ujian Komprehensif.

Demikian harap maklum bagi yang berkepentingan.

Semarang, 14 Desember 2021

An. Dekan,  
Kepala Bagian Tata Usaha



Hj. Siti Khotimah, S.Ag., MM  
NIP. 19681010 199703 2 001

## RIWAYAT HIDUP

### A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Isna Dina Askiya
2. Tempat & Tanggal Lahir : Pati, 20 Juli 2000
3. Alamat Rumah : Bulumanis Kidul 01/01  
Margoyoso Pati
- HP : 089699832599
- E-mail : [isnadinaaskya@gmail.com](mailto:isnadinaaskya@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
  - a. TK/RA : TK Tarbiyatul Athfal
  - b. SD/MI : SD N Sekarjalak 02
  - c. SMP/MTs : MTs Salafiyah Kajen
  - d. SMA/MA : MA Salafiyah Kajen
  - e. Perguruan Tinggi : UIN Walisongo Semarang

Semarang, 14 April 2022



**Isna Dina Askiya**

NIM. 1803096098

