

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN
DIORAMA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATERI SIKLUS AIR
KELAS V MI TAKHASUS DARUL ULUM
NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN
2023/2024**

SKRIPSI

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



Oleh :

ADILA PUSPITASARI

2003096062

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Lengkap : Adila Puspitasari
NIM : 2003096062
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V MI TAKHASUS
DARUL ULUM NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2023/2024**

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

Semarang, 10 Juni 2024



Adila Puspitasari

NIM : 2003096062

PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Semarang 50185
Telp. (024) 7601294, Fax. 7615387

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar
Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum
Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024
Penulis : Adila Puspitasari
NIM : 2003096062
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

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 Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 2 Oktober 2024

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji I,


Dra. Ani Hidayati M.Pd.
NIP. 196112051993032001

Sekretaris/Penguji II


Zuanita Adriyani M.Pd.
NIP. 198611222023212024

Penguji III,


Kristi Liani Purwanti, S.Si., M.Pd.
NIP. 198107182009122002



Penguji IV,


Achmad Muchamad Kamil, M.Pd.
NIP. 199202172020121003

Pembimbing


Zuanita Adriyani M.Pd.
NIP. 198611222023212024

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 10 Juni 2024

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb

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

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang

Nama : Adila Puspitasari

NIM : 2003096062

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

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

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Zuanita Adriyani, M.Pd

NIP. 198611222023212024

ABSTRAK

Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum Tahun Ajaran 2023/2024**

Nama : Adila Puspitasari

Nim : 2003096062

Skripsi ini dilatar belakangi dengan permasalahan peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) terutama pada materi siklus air. Hal ini disebabkan proses pembelajaran yang kurang efektif karena metode yang digunakan adalah metode konvensional dan tidak adanya media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan mengakibatkan menurunnya motivasi belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang. Teknik pengumpulan data yang penulis gunakan yaitu observasi, kuesioner/angket, dan dokumentasi. Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 25 peserta didik Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) uji hipotesis (uji-t). Dan hasil penelitian menggunakan uji-t dengan bantuan *Microsoft Excel* yang menghasilkan nilai signifikan $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak Lalu melalui analisis uji korelasi menghasilkan nilai 0,20 dengan pernyataan ada pengaruh dengan kategori rendah. Maka dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang.

Kata Kunci : *Media pembelajaran diorama, Motivaasi belajar, Siklus air*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kekuatan, ketabahan, taufik, hidayah dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024” ini dengan baik. Tidak lupa pula, shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Semoga mendapatkan syafaatnya kelak di Yaumul Qiyamah nanti.

Pada kesempatan ini, perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini. Ucapan terima kasih ingin peneliti sampaikan kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar, M.Ag.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, Ibu Kristi Liani Purwanti, S.Si, M.Pd

4. Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Walisongo Semarang, serta selaku Dosen Wali yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan selama proses belajar di UIN Walisongo Semarang, Bapak Dr. Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.
5. Dosen Pembimbing yang bersedia meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga serta memberikan bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, Ibu Zuanita Adriyani, M.Pd.
6. Kepala Madrasah MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang. serta segenap Guru, Staff, dan Karyawan MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang yang telah bekerjasama selama penyusunan skripsi ini, Ibu Nurul Qomariah, M.S.I.
7. Segenap Dosen, pegawai dan seluruh civitas akademika di lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
8. Kedua orang tua ku yang selalu berjuang untuk kehidupan penulis, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku kuliah namun beliau mampu mendidik penulis, memotivasi serta memberikan dukungan dan beliau selalu memberikan do'a dan kasih sayang yang tidak ada hentinya sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya hingga sarjana.

9. Adiku tersayang, yang selalu memberi motivasi, semangat dan dukungannya kepada peneliti serta rangkaian do'a tulusnya yang tiada henti demi suksesnya studi peneliti.
10. Mbak Yulia dan Mas Faisal yang sudah saya anggap sebagai saudara sendiri, terima kasih sudah membantu penulis selalu memberikan semangat dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis.
11. Teman-temanku yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada penulis (Nia, Salma, Ema, Rio)
12. Terakhir, terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu sabar berusaha dan berjuang sejauh ini.

Kepada semua pihak yang telah membantu, peneliti tidak dapat memberikan apa-apa selain untaian kata terimakasih dengan tulus serta iringan do'a, semoga Allah SWT selalu memberikan kebahagiaan di dunia dan di akhirat kepada mereka. Pada akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya serta para pembaca pada umumnya.

Semarang, 11 Juli 2024

Peneliti



Adila Puspitasari

NIM : 2003096062

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN, MEDIA DIORAMA, MOTIVASI BELAJAR, SIKLUS AIR, KAJIAN PUSTAKA RELEVAN.....	9

A. Deskripsi Teori	9
1. Media Pembelajaran.....	9
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	9
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	10
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
2. Media Diorama	18
a. Pengertian Media Diorama	18
b. Jenis-Jenis Media Diorama	19
c. Tujuan dan Manfaat Media Diorama	20
d. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama	21
3. Motivasi Belajar	25
a. Pengertian Motivasi Belajar	25
b. Tujuan dan Fungsi Motivasi Belajar	28
c. Indikator Motivasi Belajar	30
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.	32
4. Siklus Air	33
a. Pengertian Siklus Air	33
b. Proses Siklus Air.....	33
c. Cara Membuat Media Diorama Siklus Air	35
B. Kajian Pustaka Relevan.....	37
C. Rumusan Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
A. Metodologi Penelitian	43

B. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	44
C. Tempat dan Waktu Penelitian	45
D. Populasi dan Sampel.....	45
E. Variabel dan Indikator Penelitian.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data	49
G. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen	52
H. Teknik Analisis Data	60
BAB iv HASIL DAN PEMBAHASAN.....	90
A. Deskripsi Data	68
B. Analisis Data.....	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian	83
D. Keterbatasan Penelitian	88
BAB V PENUTUP.....	90
A. Kesimpulan.....	90
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	99
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul
Tabel 3.1	Desain Penelitian, 46.
Tabel 3.2	Validasi Kuesioner/angket, 55.
Tabel 3.3	Validasi Media Pembelajaran, 58.
Tabel 3.4	Kategori dan Nilai Korelasi, 68.
Tabel 4.1	Hasil Validasi Kuesioner/angket, 69.
Tabel 4.2	Hasil Validasi Media Pembelajaran, 73.
Tabel 4.3	Uji Reliabilitas, 76.
Tabel 4.4	Motivasi Belajar Kondisi Awal, 77.
Tabel 4.5	Motivasi Belajar Kondisi Akhir, 78.
Tabel 4.6	Uji Normalitas, 79.
Tabel 4.7	Uji Normalitas, 80.
Tabel 4.8	Uji Paired Sampel T-test, 81.
Tabel 4.9	Nilai Analisis Korelasi, 82.
Tabel 4.10	Analisis Nilai Indikator 85.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul
Gambar 2.1	Proses Siklus Air, 33.
Gambar 4.1	Media Diorama Sebelum Revisi, 72.
Gambar 4.2	Media Diorama sesudah Revisi, 73.
Gambar 4.3	Histogram Motivasi Belajar Awal, 86.
Gambar 4.4	Histogram Motivasi Belajar Akhir, 86.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Nama Kelas V
Lampiran 2	RPP Kelas V
Lampiran 3	Validasi Kuesioner/angket
Lampiran 4	Validasi Media Pembelajaran Diorama
Lampiran 5	Lembar Observasi
Lampiran 6	Kuesioner/angket sebelum perlakuan
Lampiran 7	Kuesioner/angket sesudah perlakuan
Lampiran 8	Foto Penelitian
Lampiran 9	Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 10	Nilai Pembimbing
Lampiran 11	Surat Izin Riset
Lampiran 12	Surat Keterangan Penelitian
Lampiran 13	Surat Ko-Kulikuler
Daftar Riwayat Hidu	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia karena dengan pendidikan seseorang dapat mempersiapkan dirinya untuk masa depan. Neoloka menjelaskan bahwa pendidikan ialah terjadinya perubahan dalam diri seseorang karena adanya pengaruh dari lingkungan untuk menghasilkan perubahan yang terbaik dalam kebiasaan berperilaku, pikiran dan sifat.¹ Pendidikan adalah bagian terpenting di kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan, manusia tidak mengerti apa-apa dan tidak akan mendapatkan masa depan yang baik, karena pada hakikatnya manusia hidup membutuhkan pendidikan. Adanya pendidikan digunakan untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) supaya memiliki kepribadian yang baik dan dapat membangun generasi baru nantinya. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menerjemahkan pendidikan adalah sebuah proses mengubah perilaku dan sikap seorang individu ataupun kelompok menjadi dewasa dengan adanya upaya pengajaran dan pelatihan.²

Salah satu wujud pengajaran penunjang keberhasilan adalah adanya sekolah-sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan. Adanya lembaga pendidikan untuk membina seseorang supaya menjadi pribadi yang lebih baik lagi kedepannya. Ki Hajar Dewantara menyebutnya “Tri

¹ Nealoka, Amos dan Grace Amialia A, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2015).

² Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring* (Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2016).

Pusat Pendidikan” yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat, sedangkan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyebutnya sebagai pendidikan informal, pendidikan formal, dan pendidikan non formal.³ Terlepas dari hal tersebut, lembaga pendidikan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran hingga saat ini dan mengalami perubahan dan perkembangan untuk mencerdaskan generasi bangsa dan menjadi manusia seutuhnya. Dunia pendidikan memasuki era digitalisasi dimana proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) harus bersifat PAKEM, artinya ketika guru sedang melaksanakan proses pembelajaran, siswa harus bersifat aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga dapat tercapainya tujuan dan keberhasilan.⁴ Akan tetapi kenyataannya permasalahan masih terjadi sampai saat ini yaitu proses pembelajaran yang masih menekaankan penghafalan materi saja dan guru juga masih menggunakan metode pembelajaran konvensional, dalam penggunaan media yang kurang tepat pada materi dan kondisi seperti ini mengakibatkan proses pembelajaran akan menjadi monoton. Proses pembelajaran yang monoton akan mengakibatkan siswa sulit untuk berpikir kritis, tidak fokus dalam memecahkan suatu masalah, dan kurangnya inovasi karena siswa hanya dituntut pada menghafalkan informasi semata. Hal ini nantinya akan berpengaruh pada motivasi belajar peserta didik.

³ Marlina Ghazali, ‘Optimalisasi Peran Lembaga Pendidikan Untuk Mencerdaskan Bangsa’, *Al-Ta’dib*, 6.1 (2013), 128.

⁴ Bambang Harmanto, *Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital* (Ponogoro, Jawa Timur, 2015), hlm. 1. <<http://eprints.umpo.ac.id/1755/>>.

Proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional akan berakibat pada tujuan pembelajaran tidak tercapai dan siswa tidak mengalami peningkatan dalam motivasi dan hasil belajarnya. Proses pembelajaran alangkah baiknya dilaksanakan secara efektif dan selalu berperan aktif karena akan berpengaruh pada kualitas, motivasi dan hasil pembelajaran. Selain itu, saat proses pembelajaran sebaiknya selalu memberikan kesempatan interaksi antara guru dengan peserta didik atau siswa. Peran guru sebagai pendidik dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh di dalam kelas. Namun, perlu digaris bawahi bahwa di dalam proses pembelajaran sebaiknya guru memposisikan dirinya sebagai fasilitator yakni guru dapat memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik agar proses pembelajaran bersifat menyenangkan dan guru bukan sebagai subjek utama di dalam kelas. Jika guru kurang maksimal sebagai fasilitator maka akibatnya adalah peserta didik masih mengalami kesulitan dalam belajarnya dan tidak adanya dorongan serta perubahan belajar dalam diri peserta didik.⁵ Kondisi seperti ini guru dapat memberikan inovasi ketika pada saat proses pembelajaran berlangsung dan guru juga dapat menguasai karakter masing-masing setiap individu peserta didik agar proses pembelajaran semakin berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Kata media berasal dari latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Menurut

⁵ Esi, Endang Purwaningsih, and Okianna, ‘Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dan Motivator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas XI SMK’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.10 (2016), 1–14
<<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/17132/14624>>.

Gerlach & Ely dalam buku *Media Pembelajaran*, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.⁶ Sedangkan menurut Gagne dalam buku Sadiman menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.⁷

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran, yaitu berupa media dua dimensi ataupun tiga dimensi. Apabila media tersebut membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung inti pengajaran, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis salah satunya adalah media tiga dimensi. Contoh dari media tiga dimensi model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), *mock-up* dan diorama⁸ Media diorama ini sangat cocok apabila dilihat dari kelebihanannya, salah satu kelebihanannya adalah memberikan Gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil, dan pada pengaplikasian dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA), karena diorama umumnya

⁶ Pupuh Fathurrahman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2004). hlm. 65.

⁷ Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011). hlm. 2.

⁸ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung, 2017). hlm. 156.

dibuat sebagai miniatur keadaan alam, yang merupakan materi pokok dalam pembelajaran IPA. Pengaplikasian media diorama dalam pembelajaran diharapkan sangat dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan menjadikan peserta didik lebih aktif belajar dan membangun suasana kelas yang mendidik dan juga menyenangkan. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, khususnya pada Pelajaran IPA materi siklus air.

Hasil observasi awal yang dilakukan dengan guru di sekolah MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang, mengatakan bahwa banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membosankan, peserta didik kurang aktif dan tidak bersemangat dengan proses pembelajaran IPA sehingga mereka beranggapan IPA adalah mata pelajaran yang sulit, padahal sebenarnya mereka hanya kurang memperhatikan saja, hal ini menyebabkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA masih rendah. Masalah tersebut terjadi pada proses pembelajaran IPA kelas V MI Takhasus Darul Ulum khususnya pada materi Siklus Air, hal ini mengakibatkan motivasi peserta didik dalam belajar menurun dan peserta didik cenderung kurang memperhatikan pembelajaran akan tetapi sering mengobrol dengan temannya.

Maka dari itu, dibutuhkannya upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dan pengajaran, salah satunya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dilihat dari kelebihan yang dimiliki media diorama ini, dalam menyampaikan materi Pelajaran, agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran IPA materi Siklus Air. Selain itu harus disesuaikan dengan jenis materi,

karakteristik peserta didik serta situasi atau kondisi dimana proses pembelajaran itu akan berlangsung.⁹ Hal ini dapat menumbuhkembangkan motivasi belajar peserta didik.

Dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai: Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024 ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan di atas maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat. Manfaat tersebut ialah sebagai berikut :

⁹ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009). hlm. 7.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam pembelajaran IPA, Selain itu juga dapat memperbanyak karya ilmiah khususnya pada pembelajaran IPA materi siklus air di Madrassah Ibtidaaiyah atau Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Dengan media diorama tersebut diharapkan peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran diorama.

b. Bagi Guru

Dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dalam menyampikan materi dan memilih menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan membantu guru untuk menciptakan pembaharuan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar, terutama untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman dalam merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media diorama terhadap motivasi belajar siswa.

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN, MEDIA DIORAMA, MOTIVASI BELAJAR, SIKLUS AIR, KAJIAN PUSTAKA RELEVAN

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu kebutuhan bahan penunjang di dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yakni "*medius*" atau bentuk jamaknya "*medium*" yang memiliki arti tengah, pengantar, atau perantara. Banyak yang memberikan batasan tentang media, salah satunya yaitu *Association of Education and Communication Technology (AECT)* menyatakan bahwa media memiliki arti sebagai suatu perantara atau suatu macam bentuk yang bertujuan untuk menyampaikan segala pesan atau informasi kepada seseorang.¹ Adanya media berarti mampu memberikan kemudahan kepada penerima pesan ketika menerima pembelajaran yang akan diberikan oleh sumber pesan yaitu guru. Menurut Suryani dan Agung, media pembelajaran yaitu media yang digunakan guru ketika mengajar dan membawa sarana pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar yaitu peserta didik. Senada dengan Suryani dan Agung, Briggs mendefinisikan media pembelajaran adalah suatu sarana yang

¹ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016). hlm. 2-3.

diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk memberikan rangsangan supaya terjadi proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).²

Kustandi dan Sutjipto mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran yang mempunyai fungsi untuk memperjelas makna dari pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Media pembelajaran adalah alat untuk memberikan rangsangan kepada siswa agar mudah ketika menerima materi atau pesan dari guru.³

Dari beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran adalah suatu alat yang dipakai oleh pendidik atau guru pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung guna untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber belajar yang sudah dipersiapkan oleh guru, kemudian disampaikan kepada peserta didik sebagai penerima pesan dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berhasil, tercapai, dan efektif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran berguna untuk membantu memudahkan guru dalam menjelaskan materi, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Terdapat enam fungsi pokok media

² Nunuk Suryani, DKK. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018). hlm. 4.

³ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019). hlm. 45.

pembelajaran sebagai penunjang pada saat proses pembelajaran, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Penerapan media ketika Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung bukan sebagai fungsi tambahan, akan tetapi mempunyai fungsi khusus yaitu sebagai sarana dalam proses pembelajaran agar terwujudnya situasi belajar yang optimal dan efektif.
- b. Penggunaan media pada saat proses pembelajaran merupakan suatu bagian yang utuh dari keseluruhan di dalam proses belajar mengajar.
- c. Penggunaan media di dalam proses pembelajaran harus lengkap dan terstruktur sesuai dengan tujuan dan isi materi pelajaran.
- d. Media pembelajaran di dalam proses pengajarannya tidak hanya sebagai alat hiburan semata, namun bertujuan agar proses pembelajaran semakin menarik dan dapat meningkatkan konsentrasi siswa terhadap isi pembelajaran yang sedang dipelajari.
- e. Di dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat membantu siswa mudah untuk paham penjelasan materi dari guru, sekaligus mempercepat proses belajar mengajar agar tidak tertinggal.
- f. Penggunaan media pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan mutu belajar peserta didik agar memiliki

motivasi sehingga aktivitas belajar akan menjadi efektif dan efisien.⁴

Selain itu, fungsi utama media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton terbagi menjadi tiga bagian yang mana dapat digunakan untuk personal (individu), kelompok, maupun kelompok yang jumlahnya besar, diantaranya ialah :

- a. Memotivasi minat, dapat disampaikan dengan beberapa teknik yang bersifat drama atau hiburan yang mana hasil atau capaian yang diharapkan dapat membentuk minat dan peserta didik untuk bertindak dengan tanggung jawab dalam belajarnya.
- b. Menyajikan suatu informasi, media pembelajaran digunakan untuk menyajikan informasi berupa materi pelajaran dihadapan sekelompok peserta didik.
- c. Memberikan instruksi, maksudnya materi yang disajikan dalam bentuk media tersebut dapat melibatkan peserta didik, hal ini bertujuan agar dapat mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi dalam diri siswa sehingga tercapainya tujuan yang diharapkan.⁵

Berdasarkan fungsi media pembelajaran yang telah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwasannya adanya fungsi media di dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu atau pelengkap guru

⁴ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Pustaka Abadi, 2017). hlm. 11.

⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012).

ketika mengajar dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekaligus memberikan pengalaman yang berwujud nyata dari materi yang disampaikan sehingga terwujudnya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan optimal.

Adapun manfaat atau kegunaan media pembelajaran ketika proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) diantaranya sebagai berikut: 1) Media pembelajaran mampu menguraikan penyajian pesan atau informasi agar lebih dipahami oleh peserta didik sehingga meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya. 2) Adanya media pembelajaran mampu untuk meningkatkan perhatian dan rangsangan kepada siswa dengan berinteraksi secara langsung antar peserta didik dengan lingkungannya sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dan mengatasi tindakan pasif dari peserta didik. 3) Media pembelajaran mampu mengatasi suatu keterbatasan indra, ruang, maupun waktu.⁶

Sedangkan menurut Rohani, manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat membantu kemudahan belajar peserta didik dan juga memberikan kemudahan dalam mengajar bagi guru karena peserta didik lebih cepat dalam memahami materi

⁶ Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT; Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017). hlm. 71.

pelajaran yang sedang diajarkan dan secara langsung peserta didik berinteraksi dengan objek yang sedang dipertunjukkan.

- b. Media pembelajaran sebagai alat bantu pengajaran dari materi yang sulit untuk dicerna dan dipahami oleh peserta didik, sehingga diperlukan adanya media agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
- c. Media pembelajaran menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) tidak membosankan dan tidak monoton hanya dengan menggunakan metode ceramah saja, karena daya serap dan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda sehingga sebagai guru harus cepat mengetahui kebosanan peserta didik. Sebagai seorang guru harus membekali dirinya pengetahuan, kreativitas, dan strategi ketika hendak melaksanakan kegiatan mengajar.
- d. Media pembelajaran sebagai penguat alat indra dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh guru. Ketika siswa menerima pelajaran dan guru menggunakan alat peraga maka alat indra secara langsung akan menerima, bukan hanya alat indra penglihatan (mata) yang dapat dilihat saja akan tetapi juga menggunakan alat indra pendengaran (telinga).⁷

Berdasarkan penjelasan kegunaan media pembelajaran di atas, peneliti menguraikan bahwasannya media pembelajaran

⁷ Rohani, *Diktat Media Pembelajaran* (Sumatra Utara, 2019). hlm. 19-21.

sangat dibutuhkan ketika proses pembelajaran yakni sebagai pelengkap agar siswa tidak jenuh saat pembelajaran berlangsung serta mampu mengubah proses pembelajaran lebih menyenangkan dan bervariasi.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pada saat proses pembelajaran dilakukan sebagai penunjang agar tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Masing-masing media memiliki ciri khas atau karakteristik tertentu dan berbeda-beda. Maka dari itu, dalam memilih media harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan dibahas kepada peserta didik, dengan memperhatikan beberapa kriteria dibawah ini:

- a. Harus tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran, maksudnya pemilihan media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan. Tujuan tersebut dapat berisi unsur pemahaman, analisa, maupun aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dimana harus jelas dan spesifik.
- b. Sesuai dengan isi atau bahan pembelajaran, maksudnya isi pembelajaran tersebut harus bersifat fakta, prinsi, maupun konsep yang mana isi materi tersebut sangat membutuhkan media agar peserta didik lebih mudah dalam memahami isi materi.
- c. Media dapat diperoleh dengan mudah, maksudnya ketika hendak menggunakan media setidaknya mudah dalam memperolehnya

baik dari segi alat maupun bahan dan mudah dibuat oleh guru. Disamping itu, biaya yang dikeluarkan harus seimbang dengan hasil yang diinginkan, tidak perlu terlalu mahal akan tetapi praktis dan mudah untuk digunakan.

- d. Guru dapat terampil dalam penggunaannya, maksudnya syarat utama yang harus dipenuhi guru apabila menggunakan media pembelajaran ialah dapat mengoperasikan media dengan baik dan benar. Impak dari menggunakan media pada saat proses pembelajaran ialah hasil dan manfaat dari materi yang disampaikan bukan pada medianya, karena media sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa memahami isi materi yang disampaikan.
- e. Adanya waktu dalam menggunakannya, maksudnya sebelum kegiatan pembelajaran, guru terlebih dulu harus mempertimbangkan waktu berapa lama akan menggunakan media dan bisa memberi manfaat bagi siswa selama proses pembelajaran.
- f. Sesuai dengan tingkat pemikiran peserta didik, maksudnya pemilihan media harus disesuaikan dengan kemampuan tingkat berpikir siswa karena pada saat digunakan peserta didik dapat mudah memahami secara lebih cepat.

Selain itu, media pembelajaran bisa dipakai dengan melihat kondisi atau keadaan sebagai berikut: 1) Menurunnya perhatian peserta didik terhadap proses pembelajaran yang

disebabkan oleh seringnya guru dalam menjelaskan materi atau menggunakan metode ceramah sehingga timbulnya kebosanan dalam diri peserta didik. 2) Kurangnya pemahaman peserta didik atas penjelasan materi atau isi oleh guru. Hal ini biasanya disebabkan oleh penyampaian bahasa guru yang terlalu tinggi atau bahasa kurang disederhanakan lagi menjadi bahasa anak-anak. 3) Sumber pembelajaran sebagai penunjang proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sangat terbatas. 4) Guru sudah tidak bersemangat lagi karena sudah terlalu lelah dalam menyampaikan materi akibat lamanya waktu atau jam dalam mengajar.⁸

Berdasarkan kriteria media pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya dalam menggunakan media pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) harus dipilih dengan tepat dengan mempertimbangkan beberapa kriteria pemilihan media. Selain itu, ketika dalam menggunakan media harus disesuaikan dengan materi bahasan yang bisa disampaikan oleh guru dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik memiliki minat dan motivasi dalam belajarnya, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang bagus.

⁸ Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012). Hlm. 11-12.

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Media diorama menurut Sudjana dan Rivai adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.⁹

Menurut Setyosari dan Sihkabuden dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar memberikan definisi bahwa media diorama ialah suatu media yang berbentuk kotak atau memiliki bentuk media lain dengan mengilustrasikan suatu pemandangan yang berbentuk tiga dimensi dan memiliki latar atau sudut pandang yang sebenarnya.¹⁰ Sedangkan menurut Cecep Kustandi dan Bambang mendefinisikan bahwa diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil.¹¹

Dari berbagai macam definisi media diorama menurut para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya media diorama ialah

⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, hlm. 170.

¹⁰ Ulfatul Munifah, Akhmad Nugraha, and Nana Ganda, 'Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.4 (2020), 167–74 <<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26439>>.

¹¹ Tri Lestari, 'Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar', 03.02 (2015), 16, hlm. 16.

salah satu bentuk media pemandangan kecil dengan bentuk tiga dimensi dan bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pelajar dalam bentuk atau keadaan yang sebenarnya yang disesuaikan dengan bahan pengajaran yang akan diberikan.

b. Jenis-Jenis Media Diorama

Adapun jenis-jenis media diorama ada tiga macam yaitu diorama tertutup, diorama lipat, dan diorama terbuka. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Diorama tertutup adalah diorama yang dibatasi oleh alas atau dasar dengan dinding samping kanan, dinding belakang dan dinding samping kiri. Sedangkan bagiannya dibatasi dengan kaca tranparan atau bening. Sehingga diorama ini hanya bisa dilihat dari sisi depannya saja.
- b. Diorama lipat adalah diorama yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, dimana antara dinding atau ruangan samping kanan dengan samping kiri bisa dilipat (dibuka atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya.
- c. Diorama terbuka adalah diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis diorama sebelumnya. Diorama jenis ini karakteristiknya hampir sama

dengan maket yaitu suatu penggambaran suatu objek di atas bidang datar.¹²

Berdasarkan berbagai jenis diorama di atas, peneliti bisa mengartikan bahwasannya diorama dapat dibuat dimana saja sesuai dengan kebutuhan yang ingin disampaikan dengan memilih salah satu jenis atau model dari media diorama tersebut dan dapat disesuaikan dengan materi yang diajarkan.

c. Tujuan dan Manfaat Media Diorama

Media diorama ketika dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran berlangsung memiliki beberapa macam tujuan, diantaranya adalah untuk menggambarkan suatu mata pelajaran atau digunakan untuk memperkenalkan suatu topik utama yang akan dipelajari. Selain itu, untuk menarik motivasi siswa supaya proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuan dari penggunaan media diorama adalah sebagai berikut: a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar. b. Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah dimasa lamapau. c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik. d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai misalnya mata manusia, telinga. e. Untuk mempelajari konstruksi yang abstrak. f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.¹³

¹² Ibid,... hlm. 18.

¹³ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hlm 31-32.

Sedangkan fungsi dari media diorama menurut Hujair AH. Sanaky adalah diorama dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang memiliki fungsi bisa dipakai pada mata pelajaran sejarah (ilmu sosial), ilmu bumi, ilmu hayat (ilmu alam), dan dapat diupayakan untuk berbagai macam mata pelajaran lainnya.¹⁴

Berdasarkan tujuan dan manfaat yang telah dijelaskan oleh para ahli, penulis menyimpulkan bahwasannya penggunaan media diorama di dalam KBM bisa diterapkan berbagai macam pelajaran baik umum maupun agama, namun guru dapat melihat isi materi atau topik yang akan disampaikan terlebih dahulu. Selain itu, penggunaan media diorama sangat mempengaruhi proses belajar siswa, karena siswa dapat melihat secara nyata isi materi pelajaran dalam bentuk nyata, sehingga dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama

Adapun kelebihan media diorama dalam proses pembelajaran menurut Subhana dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPSD) diantaranya sebagai berikut:

- a. Media diorama dapat menggambarkan objek yang berasal dari keadaan yang sebenarnya.
- b. Media diorama dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga tidak dipakai sekali saja.

¹⁴ Tri Lestari, hlm 19.

- c. Bahan yang dibutuhkan dalam membuat media diorama sangat mudah sekali untuk didapat;
- d. Media diorama dapat menunjukkan bagian dalam dari keadaan yang sulit untuk dilihat.
- e. Penggunaan media diorama bisa memicu ketertarikan dan memotivasi siswa agar memperoleh pengalaman belajar.¹⁵

Sedangkan kekurangan atau kelemahan dari penggunaan media diorama diantaranya sebagai berikut:

- a. Media diorama sangat membutuhkan kreativitas tinggi dari guru dan siswa.
- b. Dalam proses pembuatannya, media diorama sangat memerlukan biaya dan waktu yang cukup lama karena media ini bersifat tiga dimensi.
- c. Dalam pelaksanaannya, media diorama tidak menyajikan unsur gerak dalam tampilannya, hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan tafsir dari suatu peristiwa yang terkandung dalam media diorama.
- d. Media diorama tidak dapat mencapai target dalam jumlah yang besar.¹⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwasannya kelebihan dari media diorama ialah media ini termasuk salah satu media tiga dimensi yang mana berwujud konkrit atau nyata dan berasal dari keadaan

¹⁵ Daryanto, *Belajar Dan Mengajar* (Bandung: Yrama Widya, 2010), hlm. 2.

¹⁶ Sobry Sutikno, *Belajar Dan Pembelajaran* (Lombok: Holistika, 2015), hlm.

yang sebenarnya. Selain itu, media diorama juga dapat memperlihatkan gambaran materi kepada siswa secara jelas sehingga dapat memotivasi siswa agar mendapatkan pengalaman belajar yang baik. Sedangkan kelemahan dari media diorama adalah media ini membutuhkan waktu lama dalam proses pembuatannya karena bersifat tiga dimensi serta penyimpanan ruang harus mencukupi.

e. Indikator Media Pembelajaran Diorama

Menurut Sudjana sebagaimana dikutip dalam Putri D. A & Hidayat R. Indikator media pembelajaran diorama yaitu:

1) Menarik Perhatian dan Memotivasi Peserta Didik.

Media pembelajaran yang baik, termasuk diorama, harus dapat menarik perhatian peserta didik sehingga mereka termotivasi untuk belajar. Dengan bentuk visual yang menarik, diorama membantu siswa fokus pada materi yang disampaikan.

2) Mengembangkan Pemahaman Melalui Visualisasi.

Diorama merupakan media visual yang efektif untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dengan menghadirkannya dalam bentuk yang nyata dan konkret. Memfasilitasi siswa dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan realitas sehari-hari.

3) Meningkatkan Partisipasi aktif peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran seperti diorama dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam pengamatan dan interaksi langsung dengan media.

4) Memfasilitasi pembelajaran kontekstual.

Media diorama membantu siswa mempelajari materi secara kontekstual. Diorama memungkinkan siswa melihat hubungan antara teori yang dipelajari dengan situasi dunia nyata, membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam.

5) Mengembangkan imajinasi dan kreativitas peserta didik.

Media seperti diorama juga berfungsi untuk merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Mereka dapat berperan aktif dalam membayangkan dan menciptakan visualisasi dari konsep yang dipelajari.

6) Memudahkan pemahaman konsep yang kompleks.

Media diorama dapat memecah konsep-konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih mudah dipahami, khususnya bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual. Dengan bantuan diorama, siswa bisa melihat hubungan antar konsep dengan lebih jelas.¹⁷

Menurut Sudirman sebagaimana dikutip dalam Rizqi A. & Widiastuti E. Indikator media pembelajaran diorama ialah sebagai berikut :

1) Kesesuaian Dengan Kurikulum

Materi dalam diorama harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang berlaku.

¹⁷ Putri, D. A., & Hidayat, R. *Pengembangan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, , hlm 150-159..

2) Interaktivitas

Diorama harus mendorong siswa untuk berinteraksi dengan model dan berdiskusi tentang konten.¹⁸

Menurut Miarso sebagaimana dikutip dalam Hendriyani Y. & Sari, R.

P. Indikator media pembelajaran diorama ialah :

1. Kreativitas Siswa : Diorama dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam menyajikan informasi.
2. Kemampuan Memfasilitasi Pemahaman : Diorama membantu siswa memahami konsep yang kompleks dengan cara yang lebih konkret.¹⁹

Dari beberapa pendapat diatas, indikator-indikator tersebut menunjukkan bagaimana diorama sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui aspek-aspek visualisasi, interaksi aktif, dan pemahaman kontekstual.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki peranan penting di dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar terdiri dari kata motivasi dan belajar yang

¹⁸Rizqi, A., & Widiastuti, E. *Penggunaan Diorama dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.2020, hlm 12.

¹⁹Hendriyani, Y., & Sari, R. P. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2019.hlm 1-10.

mempunyai arti atau definisi masing-masing. Motivasi awal mulanya berasal dari dari bahasa latin yakni “*movere*” dimana memiliki arti daya penggerak, dorongan, atau kekuatan yang dapat menimbulkan adanya tindakan. Kata “*movere*” di dalam bahasa Inggris disetarakan dengan kata “*motivation*” yang memiliki arti memberikan motif atau yang dapat menumbuhkan tindakan atau dorongan sehingga kata motivasi dalam bahasa Indonesia berasal dari kata “motif”. Menurut Gredler, Broussard, dan Garison motivasi dinyatakan sebagai suatu ciri yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu.²⁰ Sementara menurut Sardiman, motivasi yang berasal dari kata “motif” didefinisikan sebagai upaya untuk mendorong manusia agar melakukan sesuatu. Kata “motif” sendiri memiliki arti sebagai daya penggerak yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melaksanakan suatu aktivitas tertentu agar tercapainya suatu tujuan. Pernyataan tersebut sesuai dengan Mc. Donald bahwa yang dikutip dari Sardiman bahwa *motivation is an energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reaction*. Dari makna tersebut, mengartikan bahwa motivasi merupakan suatu perubahan energi dari dalam diri individu karakteristik manusia dengan ditandai adanya “*feeling*” dan didahului dengan adanya tanggapan dari adanya suatu tujuan.²¹

Berdasarkan paparan dari para ahli mengenai motivasi di atas, dapat disimpulkan bahwasannya motivasi merupakan suatu upaya yang berupa dorongan atau tindakan seseorang dengan ditandai adanya perubahan

²⁰ Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017), hlm. 110.

²¹ Sardiman A. M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 73.

berupa perasaan dalam dirinya untuk melakukan sesuatu dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

Belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) merupakan berusaha memperoleh ilmu atau kepandaian, berlatih, berubahnya suatu tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.²² Hal ini sesuai dengan menurut ahli James O. Whittaker, belajar merupakan proses dimana tingkah laku dari seseorang biasanya timbul atau diubah melalui adanya latihan atau pengalaman. Sementara itu, Winkel mengartikan belajar yaitu suatu aktivitas mental yang berlangsung di dalam interaksi atau hubungan di dalam lingkungan yang dapat mewujudkan suatu perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai, maupun sikap.²³ Sedangkan menurut Syaiful Bahri Djamarah mendefinisikan belajar sebagai suatu rangkaian aktivitas jiwa maupun raga agar memperoleh perubahan berupa tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman seseorang yang diperolehnya dalam bentuk interaksi dengan lingkungannya berkaitan dengan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.²⁴

Dari beberapa pemaparan para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwasannya definisi belajar ialah suatu perubahan berupa tingkah laku baik jiwa maupun raga yang terjadi dalam diri seseorang berupa aktivitas atau usaha yang timbul dari adanya pengalaman atau latihan dalam bentuk

²² Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbud RI), “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)” 2016.

²³ Teguh Fachmi, *Psikologi Pendidikan* (Banten: Media Madani, 2021), hlm. 81.

²⁴ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 13.

interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut dengan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Menurut perpektif Islam, motivasi belajar sangat diperlukan untuk setiap ummatnya karena agama Islam mengajarkan untuk selalu menjunjung tinggi ilmu pengetahuan. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh hadits Rasulullah bahwasannya, “Menuntut ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim”, artinya di dalam menuntut ilmu Islam tidak membedakan antara laki-laki dengan perempuan yang ingin belajar dan ketika belajar diharapkan untuk memiliki semangat tinggi. Ajaran agama Islam sangat memuliakan ummatnya yang memiliki semangat tinggi dalam menuntut ilmu agar mendapatkan kemudahan hidup di dunia maupun di akhirat.

Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar harus ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku di dalam diri seseorang. Di dalam perspektif Islam, motivasi belajar telah dijelaskan pada Al-Qur'an dan Hadits dengan tujuan agar setiap siswa dapat memperoleh pengetahuan. Pengetahuan ini dapat menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan tujuan agar mencapai suatu tujuan yang diharapkan.

b. Tujuan dan Fungsi Motivasi Belajar

Secara umum adanya motivasi belajar bertujuan untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu hingga timbul adanya kemauan maupun keinginan sehingga mendapatkan hasil dan tercapainya tujuan yang telah ditentukan.²⁵ Pemberian motivasi dapat mendorong seseorang untuk

²⁵ Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan* (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), hlm. 111.

melakukan tindakan yang dimaksud adalah belajar sehingga nantinya diharapkan mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Sementara itu, fungsi dari motivasi belajar dalam buku *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* karya Sardiman A.M mengemukakan bahwa terdapat tiga fungsi, diantaranya sebagai berikut: 1) Mendorong manusia untuk berbuat, maksudnya adanya motivasi dapat dijadikan sebagai penggerak dalam setiap kegiatan yang nantinya akan dikerjakan dan juga sebagai motor yang melepaskan energi. 2) Menentukan arah perbuatan, maksudnya adanya motivasi dapat menentukan arah suatu tujuan yang akan dicapai dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. 3) Menyeleksi perbuatan, maksudnya adanya pemberian motivasi dapat menentukan suatu perbuatan yang harus dikerjakan agar tercapainya suatu tujuan dan membuang suatu perbuatan yang kurang bermanfaat untuk tujuan tersebut.²⁶

Berdasarkan uraian tujuan dan fungsi motivasi belajar yang telah dijelaskan, peneliti menyimpulkan bahwasannya motivasi belajar sangat berperan penting bagi siswa terutama pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Motivasi mendorong siswa untuk belajar agar tercapainya suatu tujuan yang diharapkan, yakni adanya hasil dan prestasi belajar. Peran pendidik dalam hal ini sangat dibutuhkan agar tercapainya keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, pemberian motivasi dapat terus diberikan setiap saat kepada siswa agar pada saat proses pembelajaran siswa

²⁶ Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hlm 85.

dapat berperan aktif dan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berjalan dengan optimal.

c. **Indikator Motivasi Belajar**

Motivasi belajar pada dasarnya dilakukan untuk membantu siswa dalam proses belajar. Berbagai bentuk dorongan yang telah dilakukan oleh pendidik baik internal maupun eksternal sebagai langkah untuk membentuk tingkah laku siswa agar mengalami perubahan baik dalam proses belajarnya. Untuk menunjang keberhasilan tersebut, maka diperlukannya tolak ukur dalam setiap siswa.

Menurut Hamzah B. Uno mengemukakan beberapa indikator motivasi belajar, diantaranya sebagai berikut:

1. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
2. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
3. Adanya penghargaan dalam belajar
4. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
5. Adanya lingkungan yang kondusif²⁷

Menurut Sardiman indikator motivasi belajar meliputi:

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan.
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah untuk orang dewasa.

²⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya; Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 23.

4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin.
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.
7. Tidak mudah melepaskan hal-hal yang diyakini.
8. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.²⁸

Sedangkan menurut Susanto mengemukakan indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

1. Durasi kegiatan; menunjukan bahwa berapa lama anak didik senang dalam menyukai pembelajaran
2. Frekuensi kegiatan; dalam waktu tertentu berapa kali kegiatan dilakukan.
3. Persistensi; terletak pada suatu tujuan.
4. Ketabahan; mampu menghadapi kesulitan .
5. Devosi; suatu pengabdian untuk mencapai tujuan.
6. Tingkat kerinduan; (Niat, rencana, keyakinan, tujuan dan contoh yang baik untuk dicapai melalui latihan selesai.
7. Derajat kemampuan eksekusi atau item atau hasil yang didapat melalui latihannya, seberapa banyak, masuk akal atau tidak, enak/tidak.
8. Arah mentalitasnya ke arah tindakan objektif (suka atau benci), positif atau negatif.²⁹

²⁸ A.M Sudirman. *Interaksi dan Motivasi Belajar dan Mengajar*. Jakarta : PT. Grafindo Indonesia. 2011.

²⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: 2018 Kencana Prenada Media Group.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, harus dapat terpenuhinya berbagai macam indikator motivasi belajar yang mana apabila siswa telah berhasil memenuhi setiap indikator tersebut maka siswa dapat dikatakan telah berhasil dalam meningkatkan motivasinya melalui adanya perubahan tingkah laku dalam diri siswa tersebut.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Proses belajar dikatakan berhasil dan tercapainya suatu tujuan yang telah ditentukan pada saat Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), apabila mampu memberikan motivasi dengan baik dan tepat. Untuk mencapai hasil dan proses belajar yang baik, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam motivasi belajar, diantaranya sebagai berikut:

- a. Cita-cita atau aspirasi
- b. Kemampuan belajar
- c. Kondisi siswa
- d. Kondisi lingkungan
- e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar
- f. Upaya guru membelajarkan siswa³⁰

Berdasarkan uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi motivasi dalam belajar siswa dapat membantu guru untuk mengembangkan proses belajar siswa sehingga siswa tidak kehilangan gairah dan minat dalam belajar. Selain itu, adanya berbagai

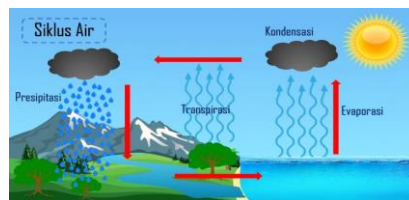
³⁰ Fadhilah Suragala, *Psikologi Pendidikan: Implikasi Dalam Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 131-132.

macam faktor dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guru untuk meningkatkan proses belajar siswa karena proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika mempunyai faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya, terutama dalam motivasi belajar.

4. Siklus Air

a. Pengertian Siklus Air

Siklus Air adalah sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer. Daur air terjadi melalui proses evaporasi (penguapan), presipitasi (pengendapan), dan kondensasi (pengembunan).



Gambar 2.1 Proses Siklus Air

b. Proses Siklus Air

1) Penguapan

Air di laut, sungai, dan danau menguap akibat panas dari sinar matahari. Proses penguapan ini sering disebut sebagai evaporasi. Pada proses ini, terjadi perubahan zat cair dari badan air menjadi zat gas yang terkumpul di bagian atmosfer bumi, ada juga bentuk evaporasi lainnya yang terjadi pada tumbuhan atau yang biasa disebut dengan transpirasi proses transpirasi merupakan

pelepasan molekul air sebagai hasil metabolisme dari tumbuh-tumbuhan.

2) Kondensasi

Uap air yang berasal dari proses evaporasi dan transpirasi akan berubah menjadi awan dan akan berada di tempat tinggi karena terbawa angin. Pada tahap ini, terjadi proses kondensasi atau yang lebih umum dikenal dengan pengembunan. Proses ini terjadi ketika awan berada di tempat yang semakin tinggi, maka suhunya akan berubah menjadi semakin rendah. Nantinya, awan akan mengalami pengembunan yang membentuk titik-titik air yang akan berubah menjadi awan.

3) Presipitasi

Proses presipitasi merupakan lanjutan dari kondensasi. Tahap ini merupakan proses turunnya air dari awan menuju bumi. Istilah ini mungkin terdengar asing di telinga. Sebutan lain dari presipitasi adalah hujan, yakni proses saat titik-titik air jatuh ke Bumi. Presipitasi ini dapat terjadi akibat pendinginan dan penambahan uap air, sehingga air yang membentuk awan mencapai titik jenuh. Semakin banyak uap air yang terbentuk, maka tetesan air hujan yang turun pun akan semakin banyak juga, teman-teman. Air tidak hanya turun dalam bentuk hujan, tetapi juga salju. Pada musim dingin, uap air akan terkondensasi menjadi es yang padat. Kristal es yang terbentuk kemudian menyerap dan membekukan uap air di sekitarnya menjadi kristal salju yang kemudian jatuh ke bumi.

4) Infiltrasi

Proses terakhir yang terjadi dalam siklus air adalah proses infiltrasi. Tahap ini sering juga disebut dengan penyerapan. Air hujan yang turun akan jatuh ke permukaan Bumi. Air hujan itu akan mengalir ke sungai, danau, laut, hingga samudra. Selain itu, air yang turun ke bumi lewat proses presipitasi ini juga akan terserap ke tanah, bahkan juga diserap oleh tumbuhan. Tanah yang tidak bisa menyerap air dengan baik bisa memicu terjadinya bencana alam, seperti banjir, erosi, hingga tanah longsor. Air yang terserap jauh ke dalam tanah juga menjadi sulit untuk dijangkau manusia yang kemudian menyebabkan kekeringan dan kesulitan air. Namun, air yang terserap dengan baik di bawah tanah dapat dimanfaatkan sebagai ketersediaan air untuk irigasi di musim kemarau.³¹

c. Cara Membuat Media Diorama Siklus Air

Alat dan bahan yang digunakan untuk membuat media diorama siklus air yaitu :

1. Akrilik bening ukuran 2 meter
2. Sterofoam
3. Dakron/kapas
4. Bola kecil
5. Miniatur tanaman

³¹ Zuhan Sahala, *Siklus Air Kelas 5 Tema 6* (Yogyakarta, 2022), hlm. 5-7.

6. Pилоk
7. Spidol hitam
8. Magnet
9. Lem akrilik
10. Kuas
11. Selang
12. Triplek kecil
13. Dinamo
14. Kabel cas
15. Cat minyak
16. Penggaris
17. 2 tombol on/of
18. Alat pertukangan (bor,paku,solder dll)

Cara membuat media diorama adalah sebagai berikut :

1. Potong akrilik dengan ukuran yang sudah ditentukan.
2. Lalu pasang dan tempelkan potongan-potongan akrilik membentuk persegi panjang.
3. Setelah lem mengering pilok warna biru pada bagian yang diinginkan.
4. Lalu tandai dengan spidol bagian yang akan dilubangi untuk pemasangan awan, matahari dan tempat slang untuk mengalirnya hujan.
5. Lubangi akrilik yang sudah ditandai dengan spidol menggunakan bor
6. Kemudian dakron/kapas diwarnai dengan spidol warna hitam.

7. Pasangkan dakron/kapas kedalam lubang yang sudah dilubangi dengan bor.
8. Pasangkan bola ke dalam lobang.
9. Lalu rakitkan dinamo dengan kabel cas supaya lampu dan hujan bisa menyala.
10. Kemudian pasangkan kotak kecil dari triplek dibagian belakang media sebagai tempat dinamo dan kabel cas.
11. Pasangkan dinamo dan cas kedalam kotak triplek.
12. Setelah itu gunting selang dengan ukuran yang sudah ditentukan dan pasangkan ujung kiri kedalam dinamo dan ujung kanan kedalam lubang akrilik.
13. Kemudian lubangi selang bagian bawah awan hitam dengan paku kecil.
14. Pasangkan lampu kedalam bola kecil.
15. Pasangkan juga 2 tompol untuk menyalakan matahari dan air hujan.
16. Lalu potong sterofoam menyerupai gundulan tanah.
17. Dan setelah strefoam dipotong lali sterofoam dicat dengan warna coklat menyerupai tanah liat.
18. Setelah catnya kering, pasangkan sterofoam kedalam kotak akrilik.
19. Lalu tusukan tanaman miniatur keatas sterofoam.
20. Lalu berikan tanda panah dan keterangan proses terjadinya hujan.

B. Kajian Pustaka Relevan

Menurut Cooper dalam Creswell mengemukakan bahwa kajian pustaka memiliki beberapa tujuan yakni; menginformasikan kepada pembaca hasil-hasil penelitian lain yang berkaitan erat dengan penelitian

yang dilakukan saat itu, menghubungkan penelitian dengan literatur-literatur yang ada, dan mengisi celah-celah dalam penelitianpenelitian sebelumnya.³² Maka dalam hal ini untuk membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya maka peneliti mengambil beberapa penelitian terdahulu diantaranya yaitu:

Pertama, Noria Willabora Samosir, Nancy Angelia Purba, Natalina Purba, mahasiswa Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2022 dengan Judul “ Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya. hal ini dibuktikan pada hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10,33 > 2,045$). kenyataan ini menunjukkan bahwa thitung yang diperoleh sangat signifikan. Dengan begitu disimpulkan bahwa ada pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh.³³

Berdasarkan penjelasan diatas, perbedaan dan persamaan pada Noria Willabora Samosir, Nancy Angelia Purba, Natalina Purba, mahasiswa Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2022 dengan Judul “ Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522

³² J. W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed* (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2010).

³³ Noria dkk . *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh di Kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya*. Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol 4 Nomor 6, 2022.

Marubun Jaya” yaitu sama-sama menggunakan penelitian eksperimen dan menggunakan metode kuantitatif akan tetapi perbedaannya kajian Pustaka ini menggunakan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa, sedangkan penelitian dalam skripsi ini menggunakan variable terikat adalah meningkatkan motivasi siswa.

Kedua, Suci Rahmadani, Dalifa, Atika Susanti, mahasiswa Universitas Bengkulu Tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPAS Siklus Air Kelas III Gugus XIX Kota Bengkulu “. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh terhadap hasil belajar IPA dan pembelajaran IPA pada materi siklus air kelas III SD Gugus XIX Kota Bengkulu, berdasarkan temuan penelitian, pengolahan data, dan pembahasan. Hal ini terlihat dari rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 77,92 lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 58,33. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{\text{(hitung)}}$ dengan menggunakan Equal Variances Assumed = 5,233 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1,679 pada taraf signifika $\alpha = 0,05$ dan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000. Dengan demikian, $t_{\text{(hitung)}}$ 5,233 > t_{tabel} 1,679 dan Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 artinya H_0 diterima oleh karena itu, terdapat perbedaan yang nyata antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar IPA dan pembelajaran IPA terkait siklus air pada kelas III SD Gugus XIX tahun Kota Bengkulu.³⁴

³⁴ Suci Rahmadani, dkk, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPAS Siklus Air Kelas III Gugus XIX Kota Bengkulu* ". Jurdiknas : Jurnal Riset Pendidikan Dasar. Vol 7 Nomor 2 Tahun 2024.

Berdasarkan penjelasan diatas, perbedaan dan persamaan pada Suci Rahmadani, Dalifa, Atika Susanti, mahasiswa Universitas Bengkulu Tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPAS Siklus Air Kelas III Gugus XIX Kota Bengkulu “ ialah sama-sama menggunakan media diorama akan tetapi pada penelitian diatas mengarah ke mata pelajaran IPAS dan sampel yang digunakan adalah kelas III sedangkan penelitian ini mengarah pada mata pelajaran IPA dan sampel yang digunakan adalah kelas V, dan variabel Y yang digunakan juga berbeda pada penelitian diatas menggunakan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini menggunakan motivasi belajar.

Ketiga, Meri Yanti Hendrik, Femberianus Sunario Tanggur, dan Roswita Lioba Nahak, mahasiswa Pendidikan Dasar Universitas Citra Bangsa Kupang tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kupang”. Berdasarkan hasil pembahasan dan penelitian, yang dilakukan tentang “pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang” dapat diambil simpulan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPS di Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji independent sample t-test dengan taraf signifikansi 5% (0.05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3.153 dan nilai ttabel sebesar 0.936 atau thitung $3.153 > t_{tabel}$

0.936 dan nilai sig. (2- tailed) $0,003 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya motivasi belajar siswa berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol atau dengan kata lain terdapat perbedaan dan pengaruh dalam penggunaan media diorama terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang.³⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, perbedaan dan persamaan Meri Yanti Hendrik, Femberianus Sunario Tanggur, dan Roswita Lioba Nahak, mahasiswa Pendidikan Dasar Universitas Citra Bangsa Kupang tahun 2021 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kupang” dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan penelitian eksperimen dan jenis metodenya kuantitatif, sama-sama dilakukan di jenjang MI akan tetapi penelitian ini mengambil pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sedangkan penelitian skripsi ini mengambil mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) khususnya materi Siklus Air.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui

³⁵ Meri Yanti Hendrik, Femberianus Sunario Tanggur, dan Roswita Lioba Nahak, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kupang* (Kupang, 2021).

pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.³⁶

Penelitian ini penulis tujuan untuk membuktikan hipotesis bahwa :

Ho : Media pembelajaran diorama tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus darul Ulum Ngaliyan Semarang..

Ha : Media pembelajaran diorama berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta di, peneliti didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang.

Berdasarkan hipotesis diatas, peneliti akan menggunakan Ha sebagai pedoman penelitian. Dalam hal ini, peneliti bermaksud membuktikan hipotesis bahwa media pembelajaran diorama berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang tahun ajaran 2023/2024.

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (ALFABETA)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metode berasal dari bahasa Yunani “*methodos*”, yaitu terdiri dari dua suku kata “*metha*” yang berarti melalui atau melewati dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Metode adalah suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan.¹ Sedangkan metodologi merupakan usaha untuk mengkaji suatu permasalahan yang terjadi secara ilmiah dengan cermat dan teliti dengan cara mengumpulkan data, mengolah data, menganalisis data, dan menarik kesimpulan secara sistematis dan objektif guna memperoleh wawasan atau pengetahuan yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Menurut Rahardjo, metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi.

Adapun tujuan dari metodologi penelitian ini adalah dapat memahami secara mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti serta menjawab permasalahan yang diteliti. Hubungan metode penelitian dengan bidang studi adalah dapat memberikan manfaat bagi peneliti, guru, orang tua, dan masyarakat serta menjadi rujukan/sumber bagi peneliti selanjutnya.

¹ Indra dan Zulfani Sesmiarni Efendi, ‘Pentingnya Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Islam’, *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1.2 (2022), 59–68.

B. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen. Penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh pemberian suatu *treatment* atau perlakuan terhadap subjek penelitian. Penelitian eksperimen dalam Pendidikan adalah kegiatan penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu jika dibandingkan dengan tindakan lain.

Desain eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini melibatkan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang dilakukan dengan membandingkan hasil dari sebelum diberi perlakuan dengan hasil setelah diberi perlakuan.²

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kondisi Awal	Perlakuan	Kondisi Akhir
O1	X	O2

Keterangan:

O1 : Motivasi belajar awal (sebelum diberi perlakuan).

O2 : Motivasi belajar Akhir (sesudah diberi perlakuan).

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010).

X : Media pembelajaran diorama³

Pada penelitian ini kelompok eksperimen diberi perlakuan dan sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran diorama.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang. Alasan peneliti melaksanakan penelitian di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang karena beberapa faktor, seperti: guru masih menggunakan media konvensional, kurangnya media/ alat peraga yang pas untuk materi yang diajarkan, terdapat mata pelajaran IPA yang sulit dipahami siswa terutama pada materi siklus air.

b. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024 Tanggal 5 Mei sampai 20 Juni tahun 2024. Penelitian ini dilakukan di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.⁴ Sedangkan

³ Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA 2013)

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 119.

Suharsimi mengatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Sedangkan ahli lain mengatakan bahwa populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan.⁵ Jadi populasi adalah keseluruhan subjek atau individu yang akan diteliti yang mendukung setiap proses penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang yang berjumlah 25 peserta didik, dan yang menjadi populasi objeknya adalah hanya terbatas pada motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media diorama.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁶ Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus bisa mewakili. Sedangkan menurut suharsimi sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari wakil populasi yang akan diteliti karena dianggap dapat mewakili dari keseluruhan populasi.⁷ Apabila populasi penelitian kurang dari 100 maka sampel yang digunakan adalah semuanya. Namun apabila populasi penelitian berjumlah lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10-15 % atau 20-25 % atau lebih.

⁵ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 118.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*,.. hlm. 120.

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 121.

Adapun pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pertimbangan tertentu sehingga sampel yang digunakan bisa mewakili dari keadaan populasi yang sebenarnya. Populasinya adalah kelas V di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang yang berjumlah 25 siswa. Karena populasinya kurang dari 100, maka sampel yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu semua siswa kelas V yang dijadikan sebagai sampel.

E. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian merupakan sebuah konsep dalam suatu penelitian yang kemudian konsep tersebut menjadi hal yang harus diamati dan juga diteliti oleh seorang peneliti. Variabel penelitian juga dapat diartikan sebagai kegiatan menguji hipotesis atau kesimpulan atau dugaan sementara yang mana bertujuan untuk menguji kecocokan antara teori dan fakta empiris yang ada di dalam dunia nyata.

Adapun Objek penelitian ada dua macam yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan Variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya Variabel terikat. Sedangkan Variabel terikat merupakan Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya Variabel bebas. Variabel pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (*Independen Variable*) merupakan Variabel yang memengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya Variabel terikat.⁸ Variabel bebas yaitu dilambangkan dengan (X).

Pada penelitian ini yang menjadi variabel bebas yaitu Media Pembelajaran Diorama.

Indikator variabel bebas dalam penelitian ini yaitu:

1. Menarik Perhatian dan Memotivasi Peserta Didik.
 2. Mengembangkan Pemahaman Melalui Visualisasi.
 3. Meningkatkan Partisipasi aktif peserta didik.
 4. Memfasilitasi pembelajaran kontekstual.
 5. Mengembangkan imajinasi dan kreativitas peserta didik.
 6. Memudahkan pemahaman konsep yang kompleks.⁹
2. Variabel terikat adalah segala sesuatu yang dijadikan sebagai tolak ukur dalam percobaan dan apa yang dipengaruhi selama percobaan berlangsung, sehingga keberadaannya sendiri merespons variabel bebas lantaran karena “tergantung” pada variabel independen. Variabel Terikat yaitu dilambangkan dengan (Y).

Jadi dapat disimpulkan bahwa variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Motivasi Belajar.

⁸ Rafika Ulfa, 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 10 (2021), 196–215
<<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>>.

⁹ Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2009, hlm. 112

Indikator variabel terikat dalam penelitian ini yaitu :

- a. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- b. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- c. Adanya penghargaan dalam belajar
- d. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- e. Adanya lingkungan yang kondusif¹⁰

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi.

1. Observasi

Sugiyono mengatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain.¹¹ Jadi dapat diketahui bahwa observasi adalah pengamatan secara langsung di tempat penelitian untuk memperoleh informasi tentang karakteristik yang berkaitan dengan objek atau keadaan yang akan diteliti.

Tujuan observasi adalah untuk mendapatkan data tentang suatu masalah, sehingga diperoleh pemahaman dan sebagai alat atau pembukti terhadap informasi/keterangan yang diperoleh sebelumnya. dan tujuan observasi juga bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan yang akan dilaksanakan layak dilakukan atau tidak. Observasi ini berisi sejumlah

¹⁰ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya; Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 23.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian*,...

pernyataan yang nantinya akan digunakan untuk memperoleh informasi penelitian. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dengan menggunakan media diorama maupun secara konvensional.

Alasan peneliti memilih teknik observasi pada penelitian ini yaitu untuk mengamati secara langsung bagaimana keadaan/situasi pada saat pembelajaran serta respon peserta didik kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang ketika pembelajaran dengan menggunakan media diorama. Dengan observasi, peneliti dapat mengidentifikasi potensi hambatan atau keberhasilan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media diorama.

2. Kuisioner atau Angket

Dalam penelitian ini angket yang digunakan oleh penulis untuk pengumpulan data mengenai motivasi belajar siswa dengan cara memberikan suatu pernyataan tertulis kepada responden. Menurut Sugiyono kuisioner adalah pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket yang digunakan pada penelitian ini adalah angket tertutup karena responden hanya memilih jawaban yang disediakan oleh peneliti. Hal ini sesuai dengan pendapat Agung dan Zahra menyatakan bahwa angket tertutup merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket atau daftar pertanyaan yang ditentukan pilihan

jawabannya.¹² Angket ini ditujukan kepada siswa kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan untuk mendapatkan data mengenai motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sarana untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan. Dokumentasi adalah “pengambilan data yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah dan sebagainya”.¹³ Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Hasil penelitian yang menggunakan dokumentasi akan lebih akurat apabila didukung dengan adanya foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada.

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan oleh peneliti yakni pertama, adalah dokumen yang berbentuk gambar dimana berkaitan dengan pengaruh media diorama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas V. Sedangkan yang kedua, data yang dikumpulkan adalah dokumen yang berbentuk tulisan, diantaranya mengenai sejarah dari madrasah mulai visi misi, tujuan, kurikulum, letak geografis, sarana atau prasarana, dan sebagainya yang berkaitan dengan MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang pada saat penelitian.

¹² Agung, W & Zara. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku., 2016.

¹³ Suharsimi Arikunto., *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hlm. 158.

G. Teknik Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang digunakan dalam mengukur motivasi belajar siswa berupa angket skala likert yang terdiri dari beberapa pilihan jawaban yaitu selalu (SL) diberi skor 5, sering (SR) diberi skor 4, kadang-kadang (KD) diberi skor 3, hampir tidak pernah (HTP) diberi skor 2, tidak pernah (TP) diberi skor 1. Dan sebaliknya untuk pemberian skor negatif. Instrumen ini akan dilakukan uji coba di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan dengan jumlah responden 25 siswa kelas V.

a. Validitasi Isi (*Content Validity*)

Pengujian validitas isi instrument pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli (*expert judgement*). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksi tentang aspek-aspek yang akan diukur dengan berlandaskan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan yang berkompeten atau melalui expert judgment. Konsultasi ini dilakukan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir. Selanjutnya hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data. Pengujian validitas isi instrument dengan cara *experts judgement* adalah melalui menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir-butir pertanyaan.¹⁴

¹⁴ Yan Fathur Ayogas, *Pengembangan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN II Sambitan Tahun Ajaran 2017/2018*, Tulungagung, 2018.

Tabel 3.2 Validasi Kuesioner/Angket

No	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A Kelayakan Isi						
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 Kebenaran Konsep						
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					
C Kualitas dan Tampilan Media						
1	Media diorama menarik perhatian siswa					
2	Penggunaan media diorama dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru					
D Aspek Kemenarikan Fisik						
1	Kualitas bahan media diorama					
2	Keamanan bahan media diorama					
3	Desain media secara keseluruhan menarik					
4	Jenis bahan yang digunakan					
E Aspek Tampilan						

1	Komposisi dan tata letak bahan pada media diorama					
2	Ukuran media					
3	Komposisi warna media					
F Aspek Pembelajaran						
1	Kepraktisan penggunaan media					
2	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran					
3	Kesesuaian media diorama dengan materi					
	Jumlah					
	Rata-rata					
	Kriteria					

b. Validitas Media Diorama

Validasi media bertujuan untuk memberikan masukan informasi dan mengevaluasi media pembelajaran yang akan digunakan. Validasi dapat dilakukan dengan cara meminta pendapat dari beberapa ahli media. Apabila media dinyatakan tidak layak atau layak sesuai

revisi dan saran, maka perlu adanya perbaikan sesuai saran yang telah disampaikan oleh para ahli, dan jika telah dinyatakan layak oleh ahli media maka media dapat digunakan untuk tahap uji coba selanjutnya.¹⁵

Tabel 3.3 Validasi Media Pembelajaran Diorama

No	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A Kelayakan Isi						
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					

¹⁵ Isna Diya Azkiya, *Pengaruh Media Diorama Dalam Pembelajaran Tema 9 Subtema (Benda Tunggal Dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Ajaran 2021/2022*, Semarang, 2022.

4	Media Diorama dapat digunakan sebagai sumber belajar					
B Kebenaran Konsep						
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					
C Kualitas dan Tampilan Media						
1	Media diorama menarik perhatian siswa					
2	Penggunaan media diorama dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru					

D Aspek Kemenarikan Fisik						
1	Kualitas bahan media diorama					
2	Keamanan bahan media diorama					
3	Desain media secara keseluruhan menarik					
4	Jenis bahan yang digunakan					
E Aspek Tampilan						
1	Komposisi dan tata letak bahan pada media diorama					
2	Ukuran media					
3	Komposisi warna media					
F Aspek Pembelajaran						
1	Kepraktisan penggunaan media					
2	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran					

3	Kesesuaian media diorama dengan materi					
	Jumlah					
	Rata-rata					
	Kriteria					

c. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen penelitian adalah uji untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti. Suatu instrumen penelitian dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi, hasil dari pengujian instrumen tersebut menunjukkan hasil yang relatif tetap atau konsisten. Uji reliabilitas dilakukan dengan pendekatan *reliability* yang menggunakan *alphacronbach*.¹⁶

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

k = mean kuadrat antara subyek

$\sum s_i^2$ = mean kuadrat kesalahan

s_t^2 = varians total

¹⁶ Agung, W.K. dan Zarah P. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cetakan Pertama. Yogyakarta. Penerbit Pandida Buku. 2016.

Perhitungan uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan di Mi Takhasus darul Ulum Ngaliyan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*.¹⁷

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Unit

Untuk mempermudah perhitungan t-test dalam uji hipotesis maka diperlukan beberapa perhitungan yaitu :

a. Rata-rata

Rata-rata adalah sering dan banyak dilakukan dalam kegiatan sehari-hari, biasanya digunakan untuk rata-rata hitung dapat ditunjukkan dari suatu Kumpulan.

Berikut ini penjelasan rumus mean :

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan :

X = rata-rata hitung

$\sum$ = sigma artinya jumlah

X_i = data n terakhir

N = jumlah populasi dalam distribusi

¹⁷ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet. 2016.

b. Median

Median adalah salah satu nilai yang berada paling tengah setelah nilai-nilai itu diurutkan.

$$M_e = b + p \left[\frac{\frac{1}{2}n - F}{f} \right]$$

Keterangan:

b = batas bawah

p = panjang kelas median

n = jumlah sampel

F = frekuensi kumulatif

f = frekuensi¹⁸

c. Modus

Modus adalah titik tengah dari kelas interval yang memiliki frekuensi paling banyak distribusi itu atau nilai yang sering muncul.

$$M_o = b + p \left[\frac{b_1}{b_1 + b_2} \right]$$

Keterangan :

b = batas bawah

p = Panjang kelas median

b₁ = f kelas modus dikurangi f kelas sebelumnya

b₂ = f kelas modus dikurangi f kelas sesudahnya

¹⁸ Armadi, Samsu. "Review Efektifitas Model Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa". Cendekia, 2017. hlm 117-128.

d. Simpangan Baku

Simpangan baku atau standar deviasinya menggunakan rumus:

$$S = \sqrt{\frac{\sum f_i(x_i - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

S = simpangan baku

$\sum f_i$ = jumlah frekuensi

X_i = rata – rata dari nilai terendah

dan tertinggi setiap interval data

$\bar{X}$ = nilai rata - rata

n = banyaknya data

2. Uji Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat untuk melakukan analisis parametik. Untuk menguji kenormalan data menggunakan uji *liliefors*. Uji Liliefors digunakan untuk mengetahui apakah data tunggal terdistribusi normal atau tidak, dan dilakukan ketika kelompok sampel yang digunakan dalam penelitian diasumsikan kecil. Penggunaan uji ini biasanya berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval.

Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku
- 2) Susunlah data dari yang terkecil ke data terbesar
- 3) Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$
- 4) Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarkan tabel Z dengan aturan:
Jika $Z > 0$, maka $Z = 0,5 +$ nilai tabel
Jika $Z < 0$, maka $Z = 0,5 -$ nilai tabel
- 5) Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
- 6) Menentukan luas maksimum (L_{maks})
- 7) Menentukan luas $L_{tabel} = L\alpha(n-1)$
- 8) Kriteria kenormalan: jika $L_{maks} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal

3. Uji Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak maka dilakukan uji normalitas. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat untuk melakukan analisis parametrik. Untuk menguji kenormalan data menggunakan uji *liliefors*.

Uji Liliefors digunakan untuk mengetahui apakah data tunggal terdistribusi normal atau tidak, dan dilakukan ketika kelompok sampel yang digunakan dalam penelitian diasumsikan kecil. Penggunaan uji ini biasanya berbentuk sebaran atau tidak disajikan dalam bentuk interval.

Dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menghitung nilai rata-rata dan simpangan baku
2. Susunlah data dari yang terkecil ke data terbesar
3. Mengubah nilai x pada nilai z dengan rumus $Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$

s

4. Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z berdasarkan tabel Z dengan aturan:

Jika $Z > 0$, maka $Z = 0,5 + \text{nilai tabel}$

Jika $Z < 0$, maka $Z = 0,5 - \text{nilai tabel}$

5. Menghitung selisih luas z dengan nilai proporsi
6. Menentukan luas maksimum (L_{maks})
7. Menentukan luas $L_{\text{tabel}} = L_{\alpha}(n-1)$
8. Kriteria kenormalan: jika $L_{\text{maks}} < L_{\text{tabel}}$ maka data berdistribusi normal¹⁹

b. Uji Hipotesis (Uji Perbedaan Rata-Rata)

Uji hipotesis yang digunakan untuk membandingkan kondisi sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran digunakan uji t paired sampel.

Rumus uji t paired sampel adalah sebagai berikut:

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

¹⁹ . Armadi, Samsu. "Review Efektifitas Model Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa". Cendekia, 2017. hlm 117-128.

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = rata-rata sampel 1

$\bar{x}_2$ = rata-rata sampel 2

s_1 = simpangan baku sampel 1

s_2 = simpangan baku sampel 2

s^2_1 = varians sampel 1

s^2_2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel

Uji hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a diterima. Artinya, ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar kelas V sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran diorama di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan.
- b) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan, motivasi belajar kelas V sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran diorama di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan.²⁰

Kriteria pengambilan keputusan dalam uji paired sample t-test adalah sebagai berikut :

1. Jika Nilai Sig (2-tailed) < 0, 05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

²⁰ Sinambela, Lijan Poltak. *Reformasi Pelayanan Publik*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.

2. Jika Nilai Sig (2-tailed) > 0, 05 maka H0 diterima dan Ha ditolak.²¹

4. Uji Korelasi

Analisis korelasi dengan uji koefisien korelasi dimaksud untuk mengetahui derajat hubungan antara variabel X dan variabel Y. Mencari koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan rumus Korelasi sederhana atau *Product Moment* sebagai berikut.

$$r = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien Korelasi

$\sum X$: Variabel X

$\sum Y$: Variabel Y

n : Banyaknya Responden

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*
(ALFABETA)

Berikut adalah tabel kategori tinggi rendahnya nilai korelasi :²²

Tabel 3.4 Kategori dan Nilai Korelasi

Nilai Korelasi	Kategori
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

²² Tim Dosen, *Metode Statistik Non Apametrik : Uji Korelasi*, Universitas Esa Unggul, Jawa Barat, 2019

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang pada siswa kelas V sebagai sampel. kelas ini berjumlah 25 siswa. Kelas diberi perlakuan dengan media pembelajaran diorama siklus air. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 tepatnya dimulai tanggal 20 Mei sampai 13 Juni 2024. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

B. Analisis Data

1. Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Hasil Analisis Validitas Kuesioner/Angket

Pada penelitian ini menggunakan validasi isi atau menggunakan pendapat para ahli (*expert judgement*). Dan instrumen nilai validasi kuesioner/angket pada penelitian ini yaitu sangat rendah diberi skor 1, rendah diberi skor 2, sedang diberi skor 3, tinggi diberi skor 4, dan sangat tinggi diberi skor 5. Berikut adalah tabel validasi kuesioner/angket :

Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Kuesioner/Angket

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Validator
A. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar		
1	Media diorama sangat menarik dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.	5
2	Media diorama membantu siswa dalam proses pembelajaran dikelas.	5
3	Media diorama ini membuat siswa lebih paham tentang materi siklus air.	5
4	Media diorama memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.	4
B. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.		
1	Media diorama menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian siswa.	5

2	Siswa lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan media diorama.	4
3	Dalam mencapai cita-cita siswa harus belajar dengan sungguh-sungguh.	5
C. Adanya penghargaan dalam belajar.		
1	Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan jika mendapatkan hadiah / pujian.	5
2	Adanya bimbingan dalam menyelesaikan tugas membuat siswa semangat belajar.	5
D. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.		
1	Siswa lebih senang pembelajaran menggunakan media yang dapat dilihat dengan nyata dan jelas.	5
2	Tampilan pada media diorama sangat menarik bagi siswa..	5
3	Pembelajaran menggunakan media diorama membuat siswa semangat untuk bertanya.	5
E. Adanya lingkungan yang kondusif.		

1	Siswa lebih fokus belajar jika pola tepat duduk diubah-ubah.	4
2	Pembelajaran menggunakan media diorama membuat suasana kelas menjadi ramai dan menyenangkan.	5
3	Bahan yang digunakan media diorama aman bagi siswa.	5
	Jumlah	72
	Rata-rata	4,8
	Kriteria	Valid

Adapun kesimpulan yang diberikan dari validator adalah layak digunakan tanpa revisi. Namun validator memberikan saran yaitu perlunya perhatian pada saat penyajian media agar siswa dapat menjawab semua pertanyaan kuesioner/angket.

b. Hasil Analisis Validitas Media Diorama

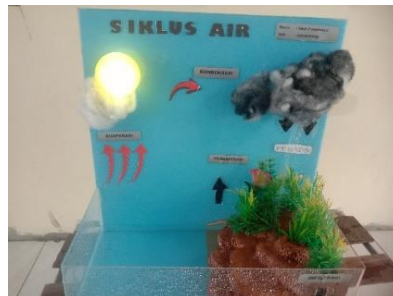
Media diorama yang sudah jadi agar dapat digunakan sebagai media untuk penelitian harus divalidasi terlebih dahulu. Pada proses validasi media diorama validator memberikan revisi pada media yaitu :

- 1) Bahan yang digunakan kurang berkualitas atau berbahaya untuk peserta didik.
- 2) Tanaman/tumbuhan yang digunakan harus bersifat tahan lama.
- 3) Tanda panah harus bervariasi
- 4) Cantumkan judul media dan nama pembuatnya.
- 5) Harus menyerupai gundukan tanah.

Berikut adalah **Gambar 4.1** media diorama sebelum direvisi



Berikut adalah **Gambar 4.2** media diorama yang sudah di revisi :



Setelah media di revisi validator mengisi lembar analisis validasi media.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Validasi Media Diorama

No	Aspek Yang Dinilai	Nilai Validator
A. Kelayakan Isi		
1	Materi pada media diorama sesuai dengan materi pelajaran.	5
2	Media diorama yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	5
3	Media diorama dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	5
4	Media Diorama dapat digunakan sebagai sumber belajar	5
B. Kebenaran Konsep		
1	Media diorama yang digunakan dapat memberikan ilustrasi	5

	yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya	
2	Konsep pada media diorama dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa	4
3	Kedalaman materi sesuai dengan kematangan berpikir siswa	5
C. Kualitas Bahan dan Tampilan Media		
1	Media diorama menarik perhatian siswa	5
2	Penggunaan media diorama dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru	5
D. Aspek Kemenarikan Fisik		
1	Penggunaan media diorama dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru.	5

2	Keamanan bahan media diorama	5
3	Desain media secara keseluruhan menarik	4
4	Jenis bahan yang digunakan	5
E. Aspek Tampilan		
1	Komposisi dan tata letak bahan pada media diorama	5
2	Ukuran media	5
3	Komposisi warna media	4
F. Aspek Pembelajaran		
1	Kepraktisan penggunaan media	5
2	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran	5
3	Kesesuaian media diorama dengan materi	4
	Jumlah	91
	Rata-rata	4,8

	Kriteria	Valid
--	----------	-------

Jadi, setelah media diorama direvisi dan berdasarkan tabel analisis validasi media , dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama valid atau layak digunakan.

c. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas instrumen penelitian adalah uji untuk mengetahui kehandalan (tingkat kepercayaan) suatu item pernyataan dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji reliabilitas dilakukan dengan pendekatan *reliability* yang menggunakan *alphacronbach*.

Dengan kriteria

Jika nilai *Cronbach alpha* > 0,60 = Reliabel

Jika nilai *Cronbach alpha* < 0,60 = tidak reliabel

Berikut adalah tabel reliabilitas *alphacronbach*:

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas

Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	0,81
Standar	0,60
Keterangan	Reliabel

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas menunjukkan $0,81 > 0,60$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai *cronbach alpha* $> 0,60$ yaitu Reliabel.

2. Hasil Angket Motivasi Belajar

a. Motivasi Belajar Awal

Hasil data angket motivasi belajar awal yang diolah dengan microsof excel diperoleh skor tertinggi motivasi belajar adalah 64, dan skor terendah motivasi belajar adalah 23. Berdasarkan hasil perhitungan dengan microsof excel diperoleh nilai mean = 34,28, median = 31, modus = 30, dan standar deviasi = 9,02.

Berikut data tabel motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran diorama, yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi

Tabel 4.4 Motivasi Belajar Awal

No	Kategori	Interval Kelas	Frekuensi	%
1	Sangat Tinggi	$> 43,31$	4	16
2	Tinggi	$34,28 - 43,31$	3	12
3	Rendah	$25,25 - 34,28$	17	68
4	Sangat Rendah	$< 25,25$	1	4

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa motivasi belajar awal siswa menunjukkan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa, pada kategori rendah sebanyak 17 siswa, pada kategori tinggi sebanyak 3 siswa, dan kategori sangat tinggi sebanyak 4 siswa.

b. Motivasi Belajar Akhir

Hasil data angket motivasi belajar akhir yang diolah dengan microsof excel diperoleh skor tertinggi motivasi belajar kelas V adalah 73 dan skor terendah motivasi belajar kelas V adalah 31. Berdasarkan hasil perhitungan angket dengan bantuan microsof excel diperoleh mean = 64,48, median = 68, modus = 70, dan standar deviasi = 9,83.

Berikut ini adalah gambaran motivasi belajar sesudah menggunakan media pembelajaran diorama yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 4.5 Motivasi Belajar Akhir

Kategori	Interval Kelas	Frekuensi	%
Sangat Tinggi	$> 74,31$	0	0
Tinggi	64,48 - 74,48	18	72
Rendah	54,65 - 64,48	3	12
Sangat Rendah	$< 54,65$	4	16

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa motivasi belajar akhir siswa menunjukkan kategori sangat rendah sebanyak 4 siswa, pada kategori rendah sebanyak 3 siswa, pada kategori tinggi sebanyak 18 siswa, dan pada kategori sangat tinggi sebanyak 0 atau tidak ada siswa.

3. Uji Analisis Data Awal

a. Uji Normalitas

Syarat pengujian hipotesis penelitian ini adalah data yang diuji berdistribusi normal. Uji normalitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan batuan *Microsoft Excel*.

Pengambilan kesimpulan dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Jika nilai Sig. 2-tailed $> 0,18$ berarti data normal.
2. Jika nilai Sig. 2-tailed $< 0,18$ berarti data tidak normal.

Tabel 4.6 Uji Normalitas

No	Variabel	Sig. 2-tailed	α	Kesimpulan
1	Motivasi Belajar Siswa Kelas V (Awal)	0,23	0,18	Normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data bahwa distribusi data tentang motivasi belajar siswa kelas V sebelum perlakuan secara keseluruhan berdistribusi normal.

4. Uji Analisis Data Akhir

a. Uji Normalitas

Syarat pengujian hipotesis penelitian ini adalah data yang diuji berdistribusi normal. Uji normalitas distribusi data dilakukan dengan menggunakan batuan *Microsoft Excel*.

Tabel 4.7 Uji Normalitas

No	Variabel	Sig.2 - tailed	A	Kesimpulan
1	Motivasi Belajar Siswa Kelas V (Akhr)	0,26	0,18	Normal

Berdasarkan hasil pengujian normalitas data bahwa distribusi data tentang motivasi belajar siswa kelas V sesudah perlakuan secara keseluruhan berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis (Uji Perbedaan Rata-Rata)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh pembelajaran menggunakan media diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air. Uji hipotesis pada penelitian ini digunakan untuk membandingkan kondisi sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan media pembelajaran yang menggunakan uji t paired sampel.

Tabel 4.8 Uji Paired Sampel T-test

	<i>Sebelum</i>	<i>Sesudah</i>
Mean	34,28	63
Variance	81,46	159,0833333
Observations	25	25
Pearson Correlation	0,20167674	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	24	
t Stat	-10,2932677	
P(T<=t) one-tail	0,00000000	
t Critical one-tail 81	1,71088208	
P(T<=t) two-tail	0,00000000	
t Critical two-tail	2,06389856	

Berdasarkan tabel tersebut, nilai signifikan menunjukkan hasil $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Dapat disimpulkan maka ada pengaruh antara media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang.

Selanjutnya untuk mengetahui kategori tinggi rendahnya pengaruh peneliti menggunakan uji korelasi. Uji korelasi adalah cara yang digunakan untuk menentukan keeratan hubungan antara dua atau lebih variable berbeda yang digambarkan dengan ukuran koefisien korelasi. Koefisien korelasi merupakan koefisien yang menggambarkan kedekatan hubungan antara dua atau lebih variable.

Tabel 4.9 Nilai Analisis Korelasi

Nilai Korelasi	Kategori
0,20	Rendah

Berdasarkan tabel analisis diatas hasil uji korelasi dengan bantuan *Microsoft Excel* dapat dilihat bahwa nilai korelasi yaitu 0,20 dengan pernyataan kategori rendah.

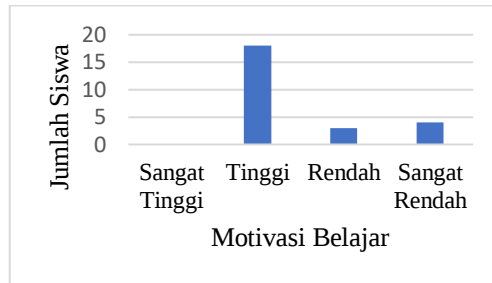
Dari analisis uji hipotesis diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dengan kategori rendah dalam penggunaan media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024. Untuk mencapai tujuan tersebut dilakukan penelitian dengan metode kuantitatif eksperimen diuji dengan uji t. Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data berupa angket yang diberikan kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas V menggunakan media pembelajaran di MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang.

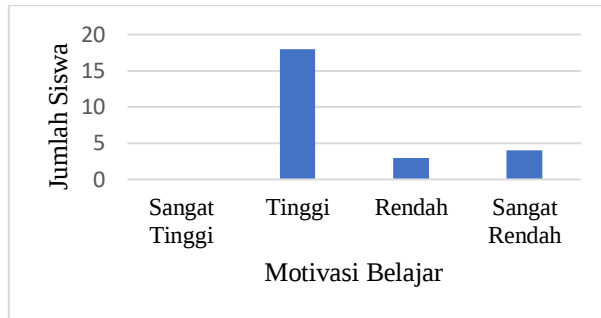
Hasil angket motivasi belajar kelas eksperimen kondisi awal diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 64 dan skor terendah adalah 23 serta rata-rata skor 34,28. Sedangkan hasil angket kelas eksperimen kondisi akhir diperoleh hasil berupa skor, yang mana skor tertinggi adalah 73 dan skor terendah adalah 31 serta rata-rata 64,48.

Berdasarkan deskripsi data diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar kelas eksperimen kondisi awal dengan kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa atau 4% , kategori rendah 17 siswa atau 68%, kategori tinggi sebanyak 3 siswa atau 12%, kategori sangat tinggi sebanyak 4 siswa atau 16%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 4.3 Diagram Motivasi Belajar Awal

Sedangkan hasil penelitian yang menunjukkan motivasi belajar siswa kelas eksperimen kondisi akhir dalam kategori sangat rendah 4 siswa atau 16%, kategori rendah sebanyak 3 siswa atau 12%, kategori tinggi sebanyak 18 siswa atau 72%, kategori sangat tinggi sebanyak 0 atau tidak ada siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini :



Gambar 4.4 Diagram Motivasi Belajar Akhir

Kemudian melalui analisis, indikator motivasi belajar yang sangat menonjol pada penelitian ini adalah Adanya dorongan dan kebutuhan belajar dengan jumlah nilai 248. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini :

Tabel 4. 10 Analisis Nilai Indikator

Indikator	Nilai
Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	248
Adanya harapan dan cita-cita masa depan	160
Adanya penghargaan dalam belajar	117
Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	169
Adanya lingkungan yang kondusif	163

Lalu dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air dengan menggunakan uji t. Setelah dilakukan pengujian data diperoleh nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$, pada data sebelum dan sesudah perlakuan sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan dari uji hipotesis dan analisis korelasi bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar sebelum dan sesudah media pembelajaran diorama di kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang dengan kategori rendah atau lemah dikarenakan peneliti masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media pembelajaran diorama dan adanya factor yang lain seperti peneliti hanya menggunakan satu pendapat indikator saja

Penelitian ini diperkuat dengan teori Umaroh yaitu pembelajaran menggunakan media diorama dapat membuat siswa lebih bersemangat dan tidak bosan, karena dapat memberikan pengalaman secara langsung dengan sebagai objek pengganti media sesungguhnya. Media diorama memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggairahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, media diorama dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa kelas V khususnya pada materi siklus air.¹

¹ Umaroh, *Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Kelas V Pada Materi Siklus Air*, 2018.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Meri Yanti Hendrik dkk tentang Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis nilai motivasi belajar siswa menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata ($\bar{X}$) 80.22, sedangkan kelas control memiliki nilai rata-rata ($\bar{X}$) 76.46. Dari deskripsi data yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara penggunaan media konvensional dan media diorama dalam mengikuti pembelajaran IPS. Artinya pembelajaran menggunakan media diorama dibandingkan dengan pembelajaran biasa menghasilkan sesuatu yang berbeda.²

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ismilasari tentang Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi yang menyatakan bahwa media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis. Dari hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media diorama tidak hanya berpengaruh untuk keterampilan menulis tetapi juga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran

² Meri Yanti Hendrik, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang*, 2021.

diorama dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru.³

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dapat pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Keterbatasan Penelitian

Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna, masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Berbagai usaha telah dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini supaya diperoleh hasil yang optimal. Namun demikian, masih ada beberapa faktor yang sulit dikendalikan sehingga penelitian ini mempunyai keterbatasan diantaranya :

1. Dalam proses pengambilan data, informasi yang diberikan responden melalui kuesioner terkadang tidak menunjukkan pendapat responden yang sebenarnya, hal ini terjadi karena kadang perbedaan pemikiran, anggapan dan pemahaman yang berbeda tiap responden, juga faktor lain seperti faktor kejujuran dalam pengisian pendapat responden dalam kuesionernya.

³ Ismilasari, *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keteampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa sekolah dasar*, 2013.

2. Terkadang penulis di hadapkan pada masalah-masalah seperti pada saat penugasan skripsi laptop tiba-tiba rusak sehingga memperlambat proses penelitian.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data pengujian hipotesis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan yaitu : rata-rata data kelas eksperimen kondisi awal (sebelum perlakuan) sebesar 34,28 dan rata-rata kelas eksperimen kondisi akhir (sesudah perlakuan) sebesar 64,48. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik kelas V pada materi siklus air Mi Takhasus Darul Ulum maka dilakukan uji t. Setelah diuji dengan bantuan *Microsoft Excel* nilai signifikan $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti Ada pengaruh. Lalu melalui uji analisis korelasi terdapat pengaruh dengan nilai korelasi 0,20 dengan kategori rendah atau lemah antara media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang, kenapa bisa pengaruhnya rendah atau lemah ? dikarenakan peneliti masih menggunakan metode ceramah dengan bantuan media pembelajaran diorama dan beberapa factor lain seperti peneliti hanya menggunakan satu pendapat indikator. antara media pembelajaran diorama terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi siklus air kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah dikemukakan oleh penulis, maka peneliti menyampaikan saran-

saran yang kiranya dapat bermanfaat. Adapun saran-saran yang dapat disampaikan yaitu :

1. Peran guru sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kompetensi dan kemampuan serta membangun pengetahuan secara aktif.
2. Diharapkan orang tua dapat meningkatkan motivasi belajar anak dengan membantu belajar di rumah.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk menerapkan model pembelajaran yang lebih aktif dan efektif dengan bantuan media pembelajaran diorama supaya peserta didik lebih semangat dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

C. Penutup

Puji syukur alhamdulillah atas segala limpahan dan rahmat Allah SWT. Sehingga skripsi ini dapat dapat terselesaikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena berbagai keterbatasan yang penulis miliki. Untuk itu kritik dan saran yang konstruktif senantiasa penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, W & Zara. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.. 2016.
- Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito , *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011).
- Armadi, Samsu. "Review Efektifitas Model Cooperative Learning dalam Pembelajaran Bahasa". Cendekia, 2017.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring* (Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2016).
- Bambang Harmanto, *Merancang Pembelajaran Menyenangkan Bagi Generasi Digital* (Ponogoro, Jawa Timur, 2015).
- Binti Maunah, *Psikologi Pendidikan* (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014).
- Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2010).
- Donni Juni Priansa, *Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2017).
- Esi, Endang Purwaningsih, and Okianna, 'Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dan Motivator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Di Kelas XI SMK', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.10 (2016).
- Fadhilah Suragala, *Psikologi Pendidikan: Implikasi Dalam Pembelajaran* (Depok: PT Rajagrafindo Persada, 2011).
- Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi Dan Pengukurannya; Analisis Di Bidang Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).

- Haniam Maria Rizqiya, *Penerapan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di MI NU Nurul Haq Kudus* (Kudus, 2022).
- Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT; Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Kencana, 2017).
- Indra dan Zulfani Sesmiarni Efendi, 'Pentingnya Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Islam', *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 1.2 (2022), 59–68.
- Ismilasari, *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keteampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa sekolah dasar*, 2013.
- Isna Diya Azkiya, *Pengaruh Media Diorama Dalam Pembelajaran Tema 9 Subtema (Benda Tunggal Dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Ajaran 2021/2022*, Semarang, 2022.
- J. W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed* (Yogyakarta: PT Pustaka Pelajar, 2010).
- Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014), hlm. 118.
- Marlina Ghazali, 'Optimalisasi Peran Lembaga Pendidikan Untuk Mencerdaskan Bangsa', *Al-Ta'dib*, 6.1 (2013).
- Meri Yanti Hendrik, Femberianus Sunario Tanggur, dan Roswita Lioba Nahak, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada*

- Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kupang* (Kupang, 2021).
- Muhammad Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2012).
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung, 2017).
- Nealoka, Amos dan Grace Amialia A, *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup* (Depok: Kencana, 2015).
- Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media Dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016).
- Nunuk Suryani, DKK. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018).
- Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Jawa Timur: UMSIDA Press, 2019).
- Pupuh Fathurrahman dan M. Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Refika Aditama, 2004).
- Rafika Ulfa, 'Variabel Dalam Penelitian Pendidikan', *Al-Fathonah : Jurnal Pendidikan Dan Keislaman*, 10 (2021), 196–215 .
- Rohani, *Diktat Media Pembelajaran* (Sumatra Utara, 2019).
- Sardiman A. M., *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014).
- Sinambela, Lijan Poltak. *Reformasi Pelayanan Publik*. Jakarta: Bumi Aksara. 2014.
- Sobry Sutikno, *Belajar Dan Pembelajaran* (Lombok: Holistika, 2015).

- Sonah, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yakin NW Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018*, (Mataram, 2018).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (ALFABETA)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2010).
- Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012).
- Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011).
- Teguh Fachmi, *Psikologi Pendidikan* (Banten: Media Madani, 2021).
- Tim Dosen, *Metode Statistik Non Apametriks : Uji Korelasi*, Universitas Esa Unggul, Jawa Barat, 2019
- Tri Lestari, 'Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar', 03.02 (2015),
- Ulfatul Munifah, Akhmad Nugraha, and Nana Ganda, 'Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar', *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7.4 (2020), 167–74 <<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26439>>.
- Yan Fathur Ayogas, *Pengembangan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN II Sambitan Tahun Ajaran 2017/2018*, Tulungagung, 2018.

Zuhan Sahala, *Siklus Air Kelas 5 Tema 6* (Yogyakarta, 2022).

Lampiran 1 Data Kelas V

No	Nama
1	Aqiela Kamila Faiha
2	Aqila Putri Khalifa
3	Arin Hanifa Hasna
4	Askana Sakhi Kirana
5	Azwwa Nabila Alfika
6	Candelino Sabian Alfa Razaq
7	Challysta Aquila Prasetyo
8	Danniswara Evan Hariawan
9	Edgar Hafidz Maulana
10	Fayola Mahesti Fenushe
11	Gadiza Naura Sakhi
12	Gavin Irhab Syahir Muhammad
13	Ibrahim Asyam Ar Rasyid
14	Khumaira Zahra Resda

15	Muhammad Adzmar El Prisa
16	Muhammad Azka Zamzami
17	Muhammad Chanif Kafabillah
18	Nafiza Belva Syakira
19	Naureen Adzkiya Wahda
20	Qirani Dhesita Maharani
21	Ramhadani Anggar Gunarto
22	Rumaisha Farzana
23	Sarah Aulia Putri
24	Syakira Daniys Ghassani
25	Yasmin Zahira Naila Astna

Lampiran 2 RPP Kelas V

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KURIKULUM 2013

Satuan

Pendidikan : MI Takhasus Darul Ulum Kelas /

Semester : 5 / 2

Tema : Lingkungan Sahabat Kita (Tema 8)

Sub Tema : Manusia dan Lingkungan (Sub Tema 1)

Muatan Terpadu : IPA

Pembelajaran Ke 1

Alokasi Waktu : 1 x 45 Menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
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, di sekolah dan ditempat bermain.
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 DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.8 Menganalisis siklus air dan dampaknya pada peristiwa di bumi serta kelangsungan makhluk hidup.	3.8.1 Menjelaskan proses terjadinya hujan.
4.8 Membuat karya tentang bagian siklus air berdasarkan informasi dan berbagai sumber.	4.8.1 Membuat bagan sederhana untuk menjelaskan proses siklus air.

C. TUJUAN

1. Melalui kegiatan mengamati, siswa mampu menjelaskan terjadinya siklus air dengan baik dan benar.
2. Melalui kegiatan diskusi dengan media diorama, siswa dapat membuat bagan sederhana untuk menjelaskan siklus air dengan tepat.

D. PENDEKATAN DAN METODE

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, Penugasan, Diskusi, Tanya Jawab

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Kelas dimulai dengan salam dilanjutkan dengan membaca Doa. 2. Guru mengaitkan materi sebelumnya dengan materi yang akan	5 Menit

	dipelajari. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	
Isi	1. Guru memberi tahu materi yang akan dipelajari hari ini. 2. Guru menjelaskan materi pertama yaitu tentang Siklus Air dengan menggunakan media Diorama. 3. Siswa menyimak penjelasan guru. 4. Guru menjelaskan proses terjadinya siklus air. 5. Siswa mengamati media diorama yang sedang dijelaskan guru. 6. Siswa mencatat proses terjadinya siklus air. 7. Guru memberi pertanyaan kepada siswa tentang proses terjadinya siklus air.	25 Menit

Penutup	1. Guru mengulas kembali materi yang telah disampaikan. 2. Guru memberikan tugas dikerjakan di rumah (PR) yaitu membuat bagan sederhana proses siklus air. 3. Guru menanyakan bagaimana perasaan siswa mengikuti pelajaran hari ini. 4. Pembelajaran diakhiri dengan Doa. 5. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.	5 Menit
---------	--	---------

F. MEDIA PEMBELAJARAN

- Media Pembelajaran Diorama.

G. SUMBER BELAJAR

- Buku BUPETIK Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk SD/MI Kelas V

H. PENILAIAN

1. Penilaian Sikap Spiritual

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Ketaatan Beribadah				
2	Perilaku Bersyukur				
3	Sikap Berdoa				
4	Kreatif				

5	Mandiri				
Jumlah	Skor				

2. Penilaian Sikap Sosial

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
1	Datang tepat waktu				
2	Sopan santun terhadap guru maupun orang tua				
3	Memiliki sikap percaya diri				
4	Peduli terhadap sesama				
5	Bersikap tanggung jawab				
Jumlah	Skor				

- 4 (Sangat Baik)
- 3 (Baik)
- 2 (Cukup Baik)
- 1 (Kurang)

3. Penilaian Pengetahuan

- Penilaian pengetahuan dengan menggunakan tugas rumah (PR).

4. Penilaian Keterampilan

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1	Aktif dalam diskusi pada saat dikelas				

2	Menyelesaikan tugas dengan tepat waktu				
3	Ketepatan saat mengambil kesimpulan				
Jumlah Skor					

Mengetahui

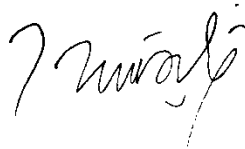
Semarang, 11 Juni 2024

Guru Kelas V

Kepala MI Takhasus Darul Ulum



Dwi Nuraeni Permatasari, S.Pd.



Nurul Qomariyah, M.S.I

Lampiran 3 Validasi Kuesioner/Angket Motivasi Belajar

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

No	Pernyataan	Nilai				
		1	2	3	4	5
A Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar						
1	Media diorama sangat menarik dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar.					✓
2	Media diorama membantu siswa dalam proses pembelajaran di kelas.					✓
3	Media diorama ini membuat siswa lebih paham tentang materi siklus air.		✓			✓
4	Media diorama memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri.				✓	
B Adanya harapan dan cita-cita masa depan.						
1	Media diorama menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian siswa.					✓
2	Siswa lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan media diorama.				✓	
3	Dalam mencapai cita-cita siswa harus belajar dengan sungguh-sungguh.					✓
C Adanya penghargaan dalam belajar.						
1	Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan jika mendapatkan hadiah / pujian.					✓
2	Adanya bimbingan dalam menyelesaikan tugas membuat siswa semangat belajar.					✓
D Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar						
1	Siswa lebih senang pembelajaran menggunakan media yang dapat dilihat dengan nyata dan jelas.					✓
2	Tampilan pada media diorama sangat menarik bagi siswa..					✓

3	Pembelajaran menggunakan media diorama membuat siswa semangat untuk bertanya.					✓
E Adanya lingkungan yang kondusif						
1	Siswa lebih fokus belajar jika pola tepat duduk diubah-ubah.				✓	
2	Pembelajaran menggunakan media diorama membuat suasana kelas menjadi ramai dan menyenangkan.					✓
3	Bahan yang digunakan media diorama aman bagi siswa.					✓
Jumlah		72				
Rataa-rata		7,2				
Kriteria		Valid				

Saran : perlunya perhatian pd saat penyajian media

Semarang, Mei 2024

Validator



Zuanita Adhyaning, M.Pd

NIP. 198611222023212024

Lampiran 4 Validasi Media Pembelajaran Diorama

ANALISIS AHLI MEDIA

No	Aspek yang Dinilai	Nilai				
		1	2	3	4	5
A Kelayakan Isi						
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 Kebenaran Konsep						
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					✓
C Kualitas dan Tampilan Media						
1	Media diorama menarik perhatian siswa					✓
2	Penggunaan media diorama dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru					✓
D Aspek Kemenarikan Fisik						
1	Kualitas bahan media diorama					✓
2	Keamanan bahan media diorama					✓
3	Desain media secara keseluruhan menarik				✓	
4	Jenis bahan yang digunakan					✓

E Aspek Tampilan						
1	Komposisi dan tata letak bahan pada media diorama					✓
2	Ukuran media					✓
3	Komposisi warna media				✓	
F Aspek Pembelajaran						
1	Kepraktisan penggunaan media					✓
2	Media diorama sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran					✓
3	Kesesuaian media diorama dengan materi				✓	
	Jumlah	81				
	Rata-rata	4,8				
	Kriteria	Valid				

SARAN : Sebelum media direvisi, Validator memberikan saran.

yaitu : 1. Bahan yang digunakan kurang berkualitas.

2. Tanaman yang digunakan harus tahan lama.

3. Tanda panah harus harus bervariasi.

4. Cantumkan judul media dan nama pembuatnya.

5. Harus menyerupai bentuk bundaran tanah.

Semarang, Juni 2024

Validator Media



Dr. Hamdan Husein Batubara M.Pd.I

NIP. 198908222019031014

Lampiran 5 Instrumen Observasi

No	Aspek yang Diamati	Ya	Tidak
1	Apakah guru membuka Pelajaran ?	✓	
2	Apakah guru mengecek kehadiran peserta didik ?	✓	
3	Apakah guru menyampaikan tujuan pembelajaran?	✓	
4	Apakah guru bertanya materi sebelumnya ?		✓
5	Apakah guru menyampaikan materi yang dipelajari ?	✓	
6	Apakah guru menjelaskan materi siklus air?	✓	
7	Apakah guru memberi sebuah pertanyaan kepada siswa ?	✓	
8	Apakah guru menggunakan media pembelajaran ?		✓
9	Kerika pembelajaran berlangsung apakah peserta didik memperhatikan guru ?		✓
10	Apakah peserta didik memahami proses siklus air ?		✓

11	Apakah materi siklus air sulit dipahami peserta didik ?		✓
12	Apakah peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung ?		✓
13	Apakah materi siklus air termasuk materi banyak deskripsi ?		✓
14	Apakah guru memberikan penguatan di akhir pembelajaran ?	✓	
15	Pada saat proses pembelajaran apakah peserta didik ada yang ngobrol sendiri ?	✓	

Lampiran 6 Kuesioner/angket Sebelum Perlakuan

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SEBELUM ESKPERIMEN

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : ..Rumaisha Farzana (Ica).....
KELAS : 5..kh..ridwan.....
NO. ABSEN : 22 dua puluh dua.....

PENTUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda di minta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu jawaban yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda sudah menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SL = Selalu

SR = Sering

KD = Kadang-kadang

HTP = Hampir Tidak Pernah

TP = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1	Media diorama sangat menarik dan menumbuhkan motivasi saya untuk belajar.				✓	

2	Media diorama sangat membantu saya dalam proses pembelajaran di kelas.					✓
3	Saya menjadi lebih paham materi siklus air karena adanya media diorama.				✓	
4	Media diorama memungkinkan saya untuk belajar secara mandiri.					✓
5	Media diorama menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian saya.					✓
6	Saya lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan media diorama.					✓
7	Dalam mencapai cita-cita siswa harus belajar dengan sungguh-sungguh.				✓	
8	Saya lebih aktif menjawab pertanyaan jika mendapatkan hadiah/ pujian.				✓	
9	Adanya bimbingan dalam menyelesaikan tugas membuat siswa semangat belajar.				✓	
10	Saya lebih senang jika pembelajaran menggunakan media yang dapat dilihat dengan nyata dan jelas.					✓
11	Saya sangat tertarik dengan tampilan media diorama.					✓
12	Saya semangat bertanya pada saat pembelajaran menggunakan media diorama.				✓	
13	Saya lebih fokus belajar jika pola tempat duduk diubah-ubah.				✓	
14	Pembelajaran menggunakan media diorama membuat suasana kelas menjadi ramai dan menyenangkan.					✓
15	Bahan yang digunakan media diorama aman bagi saya.					✓

Lampiran 7 Kuesioner/angket sesudah perlakuan

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SESUDAH ESKPERIMEN

IDENTITAS RESPONDEN

NAMA : Alvin Alvin
 KELAS : 5
 NO. ABSEN : 23

PENTUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda di minta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik semua pernyataan sebelum anda menjawab.
3. Berilah tanda *check list* (✓) pada salah satu jawaban yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya.
4. Hasil jawaban pada pernyataan ini tidak mempengaruhi nilai akademik anda, sehingga diharapkan anda sudah menjawab dengan jujur setiap pernyataan yang diberikan agar mencerminkan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan:

SL = Selalu
 SR = Sering
 KD = Kadang-kadang
 HTP = Hampir Tidak Pernah
 TP = Tidak Pernah

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	SR	KD	HTP	TP
1	Media diorama sangat menarik dan menumbuhkan motivasi saya untuk belajar.		✓			

2	Media diorama sangat membantu saya dalam proses pembelajaran di kelas.	✓				
3	Saya menjadi lebih paham materi siklus air karena adanya media diorama.		✓			
4	Media diorama memungkinkan saya untuk belajar secara mandiri.	✓				
5	Media diorama menciptakan suasana belajar yang dapat menarik perhatian saya.		✓			
6	Saya lebih aktif dalam pembelajaran menggunakan media diorama.		✓			
7	Dalam mencapai cita-cita siswa harus belajar dengan sungguh-sungguh.	✓				
8	Saya lebih aktif menjawab pertanyaan jika mendapatkan hadiah/ pujian.	✓				
9	Adanya bimbingan dalam menyelesaikan tugas membuat siswa semangat belajar.	✓				
10	Saya lebih senang jika pembelajaran menggunakan media yang dapat dilihat dengan nyata dan jelas.		✓			
11	Saya sangat tertarik dengan tampilan media diorama.		✓			
12	Saya semangat bertanya pada saat pembelajaran menggunakan media diorama.		✓			
13	Saya lebih fokus belajar jika pola tempat duduk diubah-ubah.		✓			
14	Pembelajaran menggunakan media diorama membuat suasana kelas menjadi ramai dan menyenangkan.	✓	✓			
15	Bahan yang digunakan media diorama aman bagi saya.	✓				

Lampiran 8 Foto Penelitian



Peserta Didik Mengerjakan Kuesioner/Angket



Guru menjelaskan proses siklus air menggunakan media diorama

Lampiran 9 Surat Penunjukan Pembimbing

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jl. Prof. Hamka (Kampus II) Ngaliyan, Semarang 50185, Telp. 024-7615387
Semarang, 5 November 2023	
Nomor : 3905/U.n.10.3/J5/DA.04.09/11/2023	
Lamp : -	
Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi	
Yth. Zuanita Adriyani, M.Pd. di Tempat	
<i>Assalamualaikum, Wr. Wb</i> Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa :	
Nama	: Adila Puspitasari
NIM	: 2003096062
Judul skripsi	: PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SIKLUS AIR KELAS V MI TAKHASUS DARUL ULUM NGALIYAN SEMARANG TAHUN AJARAN 2023/2024
Dan menunjuk Ibu : Zuanita Adriyani, M.Pd. Sebagai Pembimbing	
Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.	
<i>Wassalamualaikum Wr. Wb.</i>	
a.n Dekan, Mengetahui, Ketua Jurusan PGMI  Hj. Zulaikhah, M.Ag, M.Pd NIP. 19760130 200501 2001	
Tembusan :	
1. Dekan Pembimbing	
2. Mahasiswa yang bersangkutan	
3. Arsip	

Lampiran 10 Surat Nilai Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan. Prof. Dr. Hamka.Km. 2 Ngaliyan, Semarang 50185
Telepon (024) 761294 Fax. 7615385

Hal : Nilai Bimbingan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Walisongo
Di Semarang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan hormat kami beritahukan, setelah kami membimbing skripsi mahasiswa
/mahasiswi :

Nama : Adila Puspitasari

NIM : 2003096062

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar Peserta
Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan
Semarang Tahun Ajaran 2023/2024

Maka nilai naskah skripsinya adalah : 3,9

Catatan khusus pembimbing : Skripsi siap diujikan, Persiapkan
Semuanya dengan baik

Demikian untuk dipergunakan sebagaimana mestinya .

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Semarang, 10 Juli 2024

Pembimbing

Zuanita Adriyani, M.Pd.

NIP. 198611222023212024

Lampiran 11 Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 1759/Un.10.3/D1/TA.00.01/05/2024

Semarang, 29 Mei 2024

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Adila Puspitasari

NIM : 2003096062

Yth. Kepala Sekolah MI Takhasus Darul Ulum Ngaliyan Semarang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

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

Nama : Adila Puspitasari

NIM : 2003096062

Alamat : Ds. Botoreco Rt 02/Rw 02 Kec. Kunduran Kab. Bora

Judul skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Motivasi Belajar
Peserta Didik Pada Materi Siklus Air Kelas V MI Takhasus Darul Ulum
Ngaliyan Semarang Tahun Ajaran 2023/2024.

Pembimbing : Zuanita Adriyani, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama 30 hari, mulai tanggal 29 Mei 2024 sampai dengan tanggal 28 Juni 2024.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik



Tembusan :

Dekan FITK UIN Walisongo Semarang

Lampiran 12 Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM DARUL ULUM
MADRASAH UNGGULAN
MI TAKHASUS DARUL ULUM

NSM : 111233740096 NPSN : 70033262
Alamat : Jl. Bukit Gondoriyo RT 07/RW 04 Gondoriyo Ngaliyan Semarang
(024) 76434526 081333163025 mitakhasusdarululum@gmail.com
MI Takhasus Darul Ulum <https://mitakhasusdarululum.sch.id/>

SURAT KETERANGAN
123.6/MIT-DU/VI/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurul Qomariyah, M.S.I
Jabatan : Kepala Madrasah
Tempat Tugas : MI Takhasus Darul Ulum

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Adila Puspitasari
NIM : 2003096062
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu
Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang
Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI SIKLUS AIR
KELAS V MI TAKHASUS DARUL ULUM NGALIYAN SEMARANG
TAHUN AJARAN 2023/2024

Nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian di MI Takhasus Darul Ulum pada tanggal 20 Mei sampai dengan 13 Juni 2024.

Demikian surat keterangan ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 Juni 2024
Kepala MI Takhasus Darul Ulum



Nurul Qomariyah, M.S.I
Nurul Qomariyah, M.S.I

Lampiran 13 Surat Ko Kulikuler



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://iitk.walisongo.ac.id>

TRANSKIP KO-KURIKULER

Nama : Adila Puspitasari
NIM : 2003096062
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No	Nama Kegiatan	Jumlah Kegiatan	Nilai Kumulatif	Presentase
1.	Aspek Kebangsaan dan Keagamaan	11	25	27%
2.	Aspek Kepemimpinan Mahasiswa	5	17	18%
3.	Aspek Pemenuhan Bakat dan Minat Mahasiswa	6	17	18%
4.	Aspek Penalaran dan Idealisme	5	11	12%
5.	Aspek Pengabdian Masyarakat	10	24	26%
	Jumlah	37	94	100%

Semarang, 13 Juni 2024

Korektor,

Achmad Muchamad Kamil, M.Pd
NIP. 199202172020121003



An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan
dan Kerjasama

Prof. Dr. H. Muslih, M.A.
NIP. 196908131996031003

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

- b. Nama Lengkap : Adila Puspitasari
- c. Tempat & Tanggal Lahir : Blora, 01 Oktober 2002
- d. NIM : 2003096062
- e. Alamat Rumah : Ds. Botoreco Rt 02/Rw 02
Kec. Kunduran Kab. Blora
- f. HP : 082339591406
- g. Email : adilapuspitasari13@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. SDN 2 Ngronggah
2. SMP IP Al Banjari Blora
3. MAN Blora