

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI KELAS V SD
SWASTA BAKTI I MEDAN**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat guna
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

APRILIA NOLA LINGGA

NPM. 2102090018



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2025

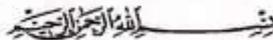


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 27 Mei 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Ndt, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Melyani Sari Sitepu, S.Sos., M.Pd.
3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

1.

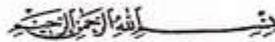
2.

3.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Medan, Mei 2025

Disetujui oleh:
Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:



Dra. Hj. Svamsu Arnita, M.Pd.

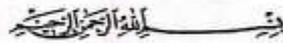
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
0/05/2025	Perbaikan bab IV	✓
0/05/2025	Perbaikan bab V	✓
15/05/2025	Perbaikan abstrak	✓
16/05/2025	Menambahkan lampiran	✓
19/05/2025	acc sidang	✓

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Mei 2025
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan”** adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



APRILIA NOLA LINGGA
NPM. 2102090018

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Aprilia Nola Lingga, 2102090018. Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Penelitian ini dilakukan karena adanya permasalahan mengenai kurangnya keaktifan belajar siswa, guru kurang menggunakan variasi metode dalam pembelajaran dan media pembelajaran oleh sebab itu hanya beberapa siswa saja yang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh menggunakan media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa pada pelajaran IPAS kelas V SD Swasta Bakti I Medan. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *sampling* jenuh dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi. Variabel bebas pada penelitian ini media pembelajaran diorama dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa. Pengujian hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan uji *independent sample T-test* mendapatkan hasil nilai signifikan $0,000 < 0,05$. Berarti hasil nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ maka hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima berarti mendapatkan pengaruh signifikan media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa dan H_0 ditolak. Jadi, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Diorama, Keaktifan Belajar Siswa, Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dengan puji syukur Alhamdulillah atas rahmat Allah SWT yang dimana telah membantu hambanya, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan”. Diajukan untuk memenuhi syarat-syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata Satu (S1) guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh dan kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta **M.Idris Lingga** tercinta dan Ibunda **Rosmawati Berutu** tercinta yang telah mendidik, membimbing dan mendukung penulis dengan penuh kasih sayang. Dan tidak pernah berhenti memanjatkan doa yang tulus kepada penulis, serta keluarga dan teman-teman yang senantiasa memberikan motivasi dan doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Tidak lupa juga saya ucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah mendukung dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Drs. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibu **Nindi Putri S.Pd** selaku Kepala Sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk penelitian di SD Swasta Bakti I Medan.

9. Ibu **Elmafiani Tanjung** selaku Wali Kelas yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian dikelas V SD Swasta Bakti I Medan.
10. Bapak/Ibu guru SD Swasta Bakti I Medan yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi ini.
11. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
12. Terimakasih untuk saudara kandung peneliti **Ibnu Fery Hamdani Lingga** dan **Suci Rahmadani Lingga** yang setia menemani penulis dalam pengerjaan skripsi ini. Dan tak henti-hentinya memberi motivasi dan dorongan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terimakasih kepada sahabat peneliti Desi dan Lina karena sudah menjadi bagian dari perjalanan kuliah saya sampai peneliti selesai mengerjakan skripsi ini.
14. Terimakasih untuk teman satu juang penulis (Ainun, Sintia, Juli, Nisa, Wandira, Wahyuti dan Dewi) yang memberi dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
15. Terimakasih untuk teman-teman (Vanny, Fifir, Tia, Jeni, Syukri, Ana, dan Rian) yang sudah mendukung dan memberikan motivasi peneliti dalam pengerjaan skripsi ini.
16. Terimakasih kepada teman-teman kelas A pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) angkatan 2021.

17. Dan terimakasih kepada pihak-pihak yang tidak dapat peneliti ucapkan satu per satu.

Akhir dengan segala kerendahan hari, peneliti menyadari bahwa penulis skripsi ini jauh dari kata sempurna apabila dalam penulisan ini terdapat kata-kata yang kurang berkenan penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Semoga Allah ta'ala senantiasa meridhoi kita semua. Amiin ya rabbal'alamin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Medan, Mei 2025

Peneliti,

Aprilia Nola Lingga

2102090018

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Masalah.....	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.3 Tujuan Media Pembelajaran	12
2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.2 Media Diorama.....	13
2.1.2.1 Pengertian Media Diorama	13
2.1.3 Keaktifan Belajar Siswa	15
2.1.3.1 Pengertian Keaktifan Belajar	15
2.1.3.2 Indikator Keaktifan Belajar Siswa	18
2.1.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa.....	19
2.1.3.4 Jenis-Jenis Keaktifan Belajar	21
2.1.4 Pengaruh Media Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa	22

2.2.	Penelitian Yang Relevan	23
2.3.	Kerangka Konseptual	25
2.4.	Hipotesis	27
BAB III	28
METODE PENELITIAN	28
3.1.	Pendekatan Penelitian.....	28
3.2.	Lokasi Dan Waktu Penelitian	29
3.2.1	Lokasi Penelitian	29
3.2.2	Waktu Penelitian	29
3.3.	Populasi Dan Sampel.....	30
3.3.1	Populasi.....	30
3.3.2	Sampel	30
3.4.	Variabel Dan Definisi Operasional	31
3.5.	Instrumen Penelitian	32
3.6.	Teknik Analisis Data	34
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1.	Deskripsi Hasil Penelitian	36
4.1.1.	Kecenderungan Variabel Penelitian	36
4.1.2.	Pengujian Persyaratan Data.....	37
4.1.3.	Pengujian Hipotesis.....	41
4.2.	Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB V	44
KESIMPULAN DAN SARAN	44
5.1.	Kesimpulan.....	44
5.2.	Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	50
DOKUMENTASI	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rencana Dan Pelaksanaan Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Tabel Populasi	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Belajar.....	33
Tabel 3. 4 Skala Pengukuran	34
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Ahli.....	38
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Sebelum Menggunakan Media Diorama	38
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Sesudah Menggunakan Media Diorama.....	40
Tabel 4. 4 Hasil Uji Hipotesis (Uji T).....	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Silabus	51
Lampiran 2: Modul Ajar	63
Lampiran 3: Instrumen Penelitian	74
Lampiran 4: Lembar Observasi.....	77
Lampiran 5: Lembar Validasi	86
Lampiran 6: Nilai Lembar Observasi.....	89

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu bagian penting dalam hidup seseorang, dengan pendidikan seseorang akan mengalami proses pembelajaran yang berkelanjutan dalam konteks sosial, yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Proses ini dilakukan oleh individu atau kelompok untuk mengembangkan kemampuan diri yang akan berguna bagi kehidupan masyarakat. Tujuan pendidikan adalah membantu siswa memahami apa yang telah mereka pelajari dengan cara yang potensial dan faktual. Pendidikan bukan hanya tentang mencapai hasil atau proses pembelajaran, tetapi juga tentang bagaimana menafsirkan hasil atau proses tersebut bagi anak-anak.

Berdasarkan pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional bertujuan untuk: mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap dan kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab”. Dalam mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan kegiatan pendidikan formal dan nonformal (Apriyanti, 2021).

(Cholidah & Himawati, 2024) Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi yang berlangsung antara guru dan murid, dengan tujuan agar siswa dapat belajar dengan lebih baik. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator, melibatkan siswa serta sumber belajar yang ada. Interaksi yang terjalin antara guru dan siswa sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang tidak hanya memudahkan siswa dalam menyerap pengetahuan, tetapi juga membantu mereka memahami

fakta, keterampilan, nilai, dan konsep yang penting, serta bagaimana cara hidup harmonis dengan orang lain (Kisma dkk., 2020).

Proses pembelajaran memiliki beberapa komponen yang saling terkait erat. Komponen pendidikan dalam proses pembelajaran meliputi tujuan, mata pelajaran, metode, media pembelajaran, lingkungan, guru, dan siswa. Beberapa komponen ini memiliki kekuatan yang berbeda tetapi secara umum membantu dalam proses pembelajaran. Menurut (Putra & Suniasih, 2021) mengatakan bahwa elemen pendidikan seperti media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi dan pesan ajar dengan lebih mudah kepada siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu pembelajaran menjadi lebih efektif karena memotivasi siswa dan menarik perhatian mereka selama proses pembelajaran (Muchtar dkk., 2023).

Media dapat dianggap sebagai alat yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran antara guru dan siswa. Dengan menggunakan media, pengalaman belajar menjadi lebih nyata, yang tidak hanya memotivasi siswa, tetapi juga meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka. Penting untuk memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan, karena media yang tepat akan meningkatkan motivasi siswa, membuat mereka lebih aktif, dan memudahkan mereka dalam menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru. Di samping itu, penggunaan media yang sesuai juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan (Hendrik dkk., 2021).

Penggunaan alat bantu mengajar telah berubah karena kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi. Sekolah-sekolah yang lebih maju dan mampu telah menggunakan alat ini untuk membantu pembelajaran di kelas dalam semua mata pelajaran, yang membuat pembelajaran lebih efisien dan efektif. Berbagai jenis media sebagai alat bantu pembelajaran telah berkembang karena kemajuan

teknologi informasi. Jadi, materi media pembelajaran ini sebagian besar dirancang untuk guru, dan diharapkan para guru dapat menggunakannya secara efektif dan efisien untuk menyampaikan pelajaran di kelas kepada siswa mereka. Para guru perlu menjadi lebih mahir dalam menggunakan media saat ini karena banyak dari mereka belum mahir menggunakannya (Yeni dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan bentuk perantara atau pengantar penyampaian materi selama proses pembelajaran. Guru harus mempertimbangkan banyak hal saat memilih media, seperti karakter siswa, materi yang disampaikan, tujuan pembelajaran, dan respons yang diharapkan siswa setelah kegiatan pembelajaran. Namun, peran utama media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk mengubah kondisi dan lingkungan belajar dengan menggunakan alat yang telah dirancang oleh guru untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu mereka menyampaikan materi kepada siswa agar lebih mudah dipahami. Diorama adalah salah satu media yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran IPAS (Pentianasari & Firmannandya, 2022).

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Swasta Bakti I Medan melalui observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Wali kelas V ditemukan permasalahan bahwa keaktifan belajar siswa kelas V sangat kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada wali kelas V. Wali kelas tersebut mengatakan bahwa siswa cenderung bosan dalam pembelajaran dikarenakan mereka masih di fase bermain. Wali kelas juga mengatakan bahwa alasan keaktifan belajar siswa kurang dikarenakan media dalam pembelajaran kurang bervariasi untuk proses belajar. Wali kelas V menggunakan buku dan media gambar sebagai pembelajaran, tetapi siswa sangat cepat bosan dikarenakan media pembelajarannya hanya melihat dan mengamati saja.

Media diorama adalah alat bantu mengajar yang menyampaikan mata pelajaran tertentu dalam bentuk miniatur kecil tiga dimensi. Media diorama ini dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan pendidik. Adanya media pembelajaran akan memudahkan siswa untuk memahami apa yang diajarkan guru dan juga memudahkan pendidik untuk mentransfer materi yang akan diajarkan. Setiap mata pelajaran dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengajar. Misalnya, pelajaran IPAS dapat menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran IPAS adalah suatu pelajaran yang mempelajari tentang alam semesta dan isinya. Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah pelajaran yang harus dipelajari oleh semua siswa. Pelajaran ini melibatkan proses penemuan, bukan hanya pemahaman konsep dan prinsip (Ainurrahmah & Erwin, 2022).

Proses belajar IPAS menunjukkan jiwa yang sangat aktif dalam mengolah data, menganalisis, manafsirkan, dan mengambil kesimpulan. Kegiatan fisik, mental, dan emosional peserta didik memungkinkan situasi belajar yang aktif. Keaktifan belajar dapat dilihat dari gairah dan semangat belajar peserta didik. Hal ini termasuk rasa ingin tahu yang besar untuk belajar, upaya untuk menyelesaikan masalah, mencari, berpikir kritis, dan menyimpulkan pelajaran. Peserta didik yang aktif juga akan sangat memperhatikan pelajaran dengan bertanya dan memberikan pendapat mereka (Evitasari & Aulia, 2022).

Pengaruh media diorama sangat membantu guru dalam proses pembelajaran. Diharapkan melalui media pembelajaran diorama, guru dapat dengan mudah mengajar siswa menggunakan materi yang dapat diperagakan melalui media tersebut. Sehingga, proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Di dalam kelas, penggunaan media pembelajaran yang relevan dapat

mengoptimalkan pembelajaran. Untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran, tenaga pengajar harus mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran mereka dan kesulitan yang akan dihadapi siswa. Media juga dapat memotivasi siswa untuk belajar secara aktif dan memberi mereka cara untuk berpikir kritis. Dengan demikian, media harus ditingkatkan berdasarkan kemampuan dasar siswa, karakteristik mereka, dan materi (Amalia & Hakim, 2024).

Dari fakta yang telah ditemukan maka diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran, konteks pembelajaran, dan karakter siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan dalam Mata Pelajaran IPAS pada materi siklus air. Peneliti menggunakan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran visual yang menggunakan diorama, benda konkret, dianggap sebagai media pembelajaran yang sesuai. Media ini dianggap sesuai karena semi-konkret dan sesuai dengan tahap perkembangan anak menurut Piaget. Peneliti menggunakan media ini untuk membuat pelajaran atau materi lebih mudah dipahami siswa. Hal ini karena pelajaran atau materi disajikan secara jelas dan nyata, sehingga tidak ada perbedaan pemahaman antara guru dan siswa.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, media diorama bisa digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternative dalam meningkatkan proses pembelajaran IPAS terkhususnya materi dalam pembelajaran siklus air. Maka dari itu judul yang akan diangkat untuk diteliti yaitu **“Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran.
2. Kurangnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran IPAS karena metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.
4. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dari pada menggunakan media pembelajaran.
5. Guru belum pernah menggunakan media diorama di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini sesuai dengan kajian maka perlu merujuk penelitian agar sesuai dengan tujuan. Oleh karena itu, masalah penelitian harus dibatasi sehingga tidak berkembang lebih jauh dari yang diharapkan. Adapun batasan dalam rujukan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di SD Swasta Bakti I Medan.
2. Kelas yang digunakan dalam penelitian ini hanya diterapkan kepada siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan.
3. Pelajaran yang digunakan peneliti hanya pelajaran IPAS materi siklus air.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media diorama di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa sesudah menggunakan media diorama di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan pada pelajaran IPAS?

1.5 Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media diorama di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sesudah menggunakan media diorama di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan
3. Untuk mengetahui terdapat pengaruh signifikan penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan pada pelajaran IPAS

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan secara teoritis mampu memberikan kontribusi untuk meningkatkan pembelajaran IPAS menggunakan media diorama.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa, tentunya diharapkan lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran IPAS mengenai siklus air melalui media pembelajaran diorama.
- b. Bagi guru, Media diorama diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru karena merupakan alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumber informasi tambahan terkait pengaruh media pembelajaran terhadap keaktifan belajar siswa mata pelajaran IPAS
- d. Bagi peneliti, menjadi masukan agar lebih mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif sebelum terjun ke dunia pendidikan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologis media berasal dari bahasa latin yakni “medius” atau “medium” yang yang memiliki arti, perantara, ataupun pengantar. Secara sederhana, Media dapat didefinisikan sebagai perangkat yang berfungsi sebagai sarana untuk mengirimkan pesan dari sumber data ke penerima data. Sebagai bentuk komunikasi, pendidikan memerlukan media untuk membantu menyampaikan pesan-pesan yang bertujuan untuk mengajar kepada siswa. Selain itu, penggunaan media dalam pendidikan dapat mencegah salah persepsi dan kekeliruan terkait pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Rika Widianita, 2023).

Media pembelajaran adalah salah satu bagian terpenting yang berfungsi sebagai wadah untuk materi dan pesan yang ingin disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik dalam (Arsyad A, 2011) media pembelajaran, adalah alat, pendekatan, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut *Association of Media* pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya sehingga antara guru dan siswa dapat memperlangsungkan media secara tepat guna dan berdaya guna (Syamsiani Syamsiani, 2022).

Menurut Anitah dalam (Lestari, 2023) media pembelajaran merupakan saluran atau jembatan dari pesan- pesan pembelajaran (messages) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan- pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk membantu proses belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa untuk proses belajar. Media pembelajaran didefinisikan sebagai wadah dari pesan yang ingin disampaikan oleh sumber atau penyalur kepada sasaran atau penerima pesan.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut (Agusti & Aslam, 2022) Pada dasarnya media adalah sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Sebagai alat komunikasi fungsi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- Membantu memudahkan belajar peserta didik, dan memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran oleh guru.
- Memberikan pengalaman lebih nyata (yang bersifat abstrak menjadi konkret).
- Menarik perhatian siswa lebih besar (proses penyampaian materi tidak membosankan atau monoton).
- Dapat mengkaitkan antara teori dengan realitanya.

2.1.1.3 Tujuan Media Pembelajaran

(Ani Daniyati dkk., 2023) Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif kepada peserta didik. Dengan bantuan media ini, diharapkan semua materi dapat dipahami dengan mudah oleh siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang inspiratif. Berikut tujuan media dalam proses mengajar:

- Menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menarik bagi peserta didik.
- Menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih jelas, sehingga mudah dipahami.
- Menggunakan metode pengajaran yang lebih bervariasi dan menarik.
- Mendorong peserta didik untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

2.1.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

(Dita, 2022) Secara umum, media memiliki peran penting dalam proses belajar dan pembelajaran, karena dapat memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran akan berlangsung lebih efektif dan efisien. Di sisi lain, terdapat beberapa manfaat media yang lebih spesifik. Dalam hal ini, Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional telah mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran, yaitu:

- Penyampaian materi pelajaran dapat distandarisasi, menciptakan keseragaman yang lebih baik.
- Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, sehingga memikat perhatian siswa.
- Pembelajaran juga menjadi lebih interaktif, mendorong partisipasi aktif dari peserta didik.
- Ini memberikan efisiensi baik dalam waktu maupun tenaga yang digunakan.
- Selain itu, dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- Media yang digunakan memungkinkan proses pembelajaran berlangsung di mana saja dan kapan saja.
- Media juga berperan dalam menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar mengajar.
- Terakhir, hal ini mengubah peran guru menuju arah yang lebih positif dan produktif.

2.1.2 Media Diorama

2.1.2.1 Pengertian Media Diorama

Media diorama adalah alat pembelajaran yang menggambarkan peristiwa sebenarnya dalam tiga dimensi dalam ruang ilustrasi yang lebih kecil. Namun, media diorama dapat dibagi menjadi tiga jenis: media diorama terbuka, media diorama tertutup, dan media diorama lipat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis media diorama terbuka, yang tidak memiliki dinding batas seperti diorama tertutup. Pilihan jenis diorama ini dimaksudkan untuk membantu

siswa memahami proses pembuatan dan mendapatkan bahan yang diperlukan untuk membuat media diorama, yang sering digunakan siswa setiap hari (Maulana dkk., 2022).

Media diorama sederhana mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik (Pokhrel, 2024).

Media diorama, menurut Sudjana dan Rivai, adalah miniatur gambar tiga dimensi yang dirancang untuk menggambarkan pemandangan nyata. Diorama biasanya terdiri dari bentuk-bentuk sosok atau objek yang diletakkan di atas pentas lukisan yang disesuaikan dengan penyajiannya.

Agustina menjelaskan bahwa media diorama merupakan media yang bisa memberikan pengetahuan atau pemahaman yang bisa diperlihatkan secara langsung dari seluruh arah dan serupa dengan keadaan yang sebenarnya (Bali & Zahroh, 2023).

Kustandi dan Sutjipto menyatakan bahwa diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil.

Menurut (Rahmawati & Sati, 2021) menyatakan bahwa Diorama merupakan gambaran tiga dimensi dari suatu pemandangan atau adegan yang direplikasi dalam ukuran yang lebih kecil dengan maksud untuk mengilustrasikan sebuah peristiwa atau situasi tertentu, dengan tujuan untuk memperlihatkan aktivitas yang sesuai dengan kejadian nyata atau sebenarnya

Menurut Sudjana & Rivai dalam (Seftriana dkk., 2020) diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama merupakan suatu benda yang berisikan gambaran atau tiruan pemandangan yang cukup lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya seperti keadaan asli nya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media yang termasuk dalam kategori media visual, membantu guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggambarkannya dalam bentuk yang lebih menarik dan mirip dengan bentuk aslinya. Pesan visual, penyalur pesan visual verbal nonverbal-grafis, baik seperti benda asli dan tiruan atau seperti model yang ada, adalah tiga ciri khas media visual ini. Media ini juga dianggap sebagai replikasi dari wujud atau penampilan nyata, yang dapat berupa penampilan buatan atau alam. Media diorama ditaksir untuk membantu pembelajaran (Rika Widianita, 2023).

2.1.3 Keaktifan Belajar Siswa

2.1.3.1 Pengertian Keaktifan Belajar

Keaktifan berasal dari kata "aktif," yang berarti bersemangat dalam bekerja dan berusaha, serta mampu bereaksi dan bertindak. Sementara itu, istilah "keaktifan" merujuk pada kesibukan atau aktivitas. Di sisi lain, belajar diartikan sebagai usaha untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan, berlatih, serta mengalami perubahan perilaku atau respons yang disebabkan oleh pengalaman.

Sadirman menyatakan keaktifan adalah aktivitas yang berhubungan dengan fisik dan mental, yaitu berbuat serta berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan.

Nana Sudjana keaktifan siswa dilihat dari kegiatan dalam menjalankan tugas belajarnya seperti terlibat dalam menyelesaikan masalah, bertanya kepada guru maupun siswa lain apabila tidak mengerti dengan pelajaran yang dihadapinya dan menilai kemampuan pada diri sendiri serta hasil yang diperoleh (Adolph, 2020).

Menurut (Fauziah., 2020) keaktifan belajar siswa adalah proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan masalah (Izzaty dkk., 2020).

Menurut (Putri & Firmansyah, 2019) Keaktifan adalah suatu peranan yang penting pada kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya keaktifan dapat mendorong siswa untuk dapat berinteraksi dengan guru melalui pengalaman belajar. Dalam proses pembelajaran keaktifan belajar yang tinggi dihasilkan dari partisipasi siswa secara langsung. Keaktifan siswa dalam belajar tidak hanya mendengar ataupun sekedar memahami materi tetapi siswa akan terlibat langsung seperti menjelaskan tugas didepan yang diberi oleh guru ataupun berusaha memecahkan permasalahannya dengan mencari berbagai informasi.yang berbeda-beda.

(Jasmine, 2020) Keaktifan siswa adalah salah satu indikator penting yang mencerminkan keberhasilan proses pembelajaran. Tingkat keaktifan belajar ini

dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari lingkungan sekitar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar yaitu merujuk pada berbagai kegiatan atau kesibukan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran. Dalam hal ini, keaktifan belajar mencakup fungsi semua sumber daya yang dimiliki oleh siswa, seperti pikiran, pengamatan, indera, dan keterampilan fisik, yang semuanya berperan dalam proses belajar. Hal ini ditandai dengan keterlibatan siswa yang optimal baik secara intelektual, emosional, maupun fisik.

Keaktifan belajar siswa merupakan hasil dari cara guru dalam menyusun pembelajaran, sehingga dapat mendorong peserta didik untuk aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan mereka. Menurut Dasim Budimansyah dalam (Apriyanti, 2021), penting bagi guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa tidak hanya mengajukan pertanyaan, tetapi juga mencari data dan informasi yang mereka butuhkan untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, keaktifan belajar siswa menjadi elemen esensial dalam mencapai proses pembelajaran yang efektif.

Keaktifan siswa dalam proses belajar sejatinya bertujuan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Dengan aktif, mereka mengembangkan pemahaman terhadap berbagai masalah atau tantangan yang dihadapi selama pembelajaran. Belajar secara aktif bagi siswa melibatkan pemanfaatan segala kemampuan dasar yang dimiliki sebagai fondasi untuk menjalani berbagai aktivitas pembelajaran (Izzaty dkk., 2020).

2.1.3.2 Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Sardiman dalam (Rachma Thalita., 2019) menyatakan bahwa keaktifan belajar siswa sendiri adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas fisik adalah ketika siswa menggunakan anggota tubuh mereka secara aktif, bermain, bekerja, atau membuat sesuatu. Siswa yang melakukan aktivitas psikis (kejiwaan) jika kekuatan jiwa mereka berfungsi dengan baik dalam proses pembelajaran.

Sudjana dalam (Ula & Jamilah, 2023) secara lebih jelas menguraikan mengenai indikator dari keaktifan belajar yaitu:

- 1) Turut serta melaksanakan tugas belajar
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah
- 3) Bertanya kepada teman atau guru
- 4) Mencari informasi
- 5) Melakukan diskusi kelompok
- 6) Menilai kemampuan diri
- 7) Berlatih memecahkan masalah
- 8) Menerapkan informasi yang diperoleh

Menurut (Naziah dkk., 2020) terdapat 6 indikator keaktifan belajar siswa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Siswa ikut serta dalam melaksanakan tugas
- 2) Aktif mengajukan pertanyaan apabila tidak mengerti baik bertanya kepada guru maupun teman

- 3) Ikut melaksanakan tugas
- 4) Ikut serta dalam pemecahan suatu masalah yang sedang dibahas dalam satu materi tertentu
- 5) Ikut serta mencari informasi untuk memecahkan permasalahan yang sedang di bahas dalam suatu materi tertentu
- 6) Siswa mampu menilai dirinya sendiri atas hasil yang telah diperoleh

2.1.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Menurut Syah dalam (Jasmin, 2020) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan belajar siswa dapat dibagi menjadi tiga kategori: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar. Penjelasan lebih lanjut mengenai ketiga faktor tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal siswa mencakup elemen-elemen yang berasal dari dalam diri mereka sendiri. Dua aspek utama yang perlu diperhatikan adalah:

- **Aspek Fisiologis:** Aspek ini berkaitan dengan kondisi fisik secara umum, yang mencerminkan tingkat kebugaran tubuh dan fungsionalitas organ-organ serta sendi-sendi siswa. Kondisi fisik ini dapat berdampak signifikan pada semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.
- **Aspek Psikologis:** Aspek psikologis mencakup minat dan ketertarikan siswa, yang meliputi intelegensi, sikap, bakat, dan motivasi. Karena itu, faktor psikologis memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, memengaruhi bagaimana siswa menyerap informasi dan berinteraksi dalam lingkungan belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap proses belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yakni lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga.

- **Lingkungan Sekolah:** Komponen ini meliputi pengajar, tenaga kependidikan, serta teman-teman siswa di sekolah. Interaksi yang positif dan harmonis antara siswa dengan ketiga elemen ini dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan proses belajarnya.
- **Lingkungan Masyarakat:** Kondisi sosial di tempat tinggal siswa juga memengaruhi semangat dan motivasi belajar mereka. Lingkungan masyarakat yang mendukung akan membantu siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.
- **Lingkungan Keluarga:** Dinamika dalam keluarga, termasuk ketegangan yang mungkin terjadi, sifat-sifat orang tua, dan pengelolaan rumah tangga, semuanya dapat berdampak pada aktivitas belajar siswa. Lingkungan keluarga yang stabil dan mendukung akan menciptakan suasana yang kondusif bagi proses belajar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Di samping faktor eksternal tersebut, pendekatan belajar yang dipilih siswa juga memainkan peranan penting. Pendekatan ini mencakup strategi yang digunakan siswa untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam belajar materi tertentu.

Secara keseluruhan, faktor-faktor yang memengaruhi keaktifan siswa dapat dibagi menjadi dua kategori utama: faktor internal, yang mencakup aspek fisiologis dan psikologis, serta faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan keluarga. Dengan demikian, pemilihan pendekatan belajar yang tepat sangat penting untuk mendukung proses pembelajaran siswa.

2.1.3.4 Jenis-Jenis Keaktifan Belajar

(Jasmine, 2020) Keaktifan merupakan prinsip fundamenal dalam interaksi belajar mengajar. Oleh karena itu, Sadirman mengemukakan bahwa indikator keaktifan belajar siswa dapat ditentukan berdasarkan jenis aktivitas yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

- *Visual activities*: Siswa dengan antusias memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru serta rekan-rekannya saat materi dijelaskan.
- *Oral activities*: Mereka juga aktif bertanya dan berdiskusi untuk memperdalam pemahaman.
- *Listening activities*: Siswa senantiasa mendengarkan instruksi dan penjelasan dari guru dengan seksama.
- *Writing activities*: Tidak ketinggalan, mereka rajin mencatat dan menyusun laporan sebagai bagian dari pembelajaran.
- *Motor activities*: Siswa turut serta dalam proses pembagian kelompok dan menjalankan kerja sama dengan baik.
- *Mental activities*: Mereka aktif menjawab pertanyaan dan menunjukkan penguasaan materi yang dibahas.

- Emotional *activities*: Selain itu, siswa tampil percaya diri dalam mengemukakan pendapat mereka.

2.1.4 Pengaruh Media Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan belajar peserta didik tercermin dari gairah dan semangat yang mereka tunjukkan dalam proses pembelajaran. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi, mereka tidak hanya berusaha untuk memahami materi, tetapi juga siap menghadapi tantangan, berpikir kritis, dan menarik kesimpulan dari apa yang telah dipelajari. Selain itu, peserta didik yang antusias akan memperlihatkan perhatian yang besar terhadap pelajaran, aktif memberikan pendapat dan mengajukan pertanyaan.

Peserta didik dianggap aktif jika mereka memiliki beberapa ciri khusus, yaitu: (1) kemampuan untuk bertanya secara kreatif mengenai materi yang belum dipahami atau dalam upaya memecahkan masalah; (2) kemampuan untuk menyampaikan pendapat secara langsung; dan (3) kemampuan untuk menyelesaikan seluruh tugas dengan berpikir kritis, melakukan analisis, menyelesaikan permasalahan, serta mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Aktivitas belajar seharusnya menyenangkan, penuh semangat, dan dipenuhi dengan gairah.

Pembelajaran dapat dianggap berhasil dan berkualitas apabila semua, atau setidaknya sebagian besar, peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, baik dari segi fisik, mental, maupun sosial.

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat dan sumber yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran, sehingga dapat

menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa selama proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mendekatkan diri kepada objek yang sedang dipelajari. Hal ini menjadi semakin penting terutama dalam materi IPAS di Sekolah Dasar, yang mencakup berbagai topik seperti makhluk hidup, benda-benda non-hidup (abiotik), dan fenomena alam yang terjadi di lingkungan sekitar. Mengingat bahwa tidak semua konsep dalam IPAS dapat ditampilkan secara nyata, dan beberapa di antaranya bersifat abstrak, kehadiran media pembelajaran menjadi sangat bermanfaat dalam mendukung pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah diorama. Media ini sangat tepat dan menarik, serta diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran IPAS. Diorama merupakan representasi tiga dimensi berskala kecil yang digunakan untuk memperagakan atau menjelaskan suatu situasi atau fenomena yang menunjukkan aktivitas tertentu. Dalam diorama, terdapat berbagai benda tiga dimensi berukuran kecil, seperti model rumah, figur manusia, dan objek lainnya (Evitasari & Aulia, 2022).

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini juga merujuk pada penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik penelitian yang akan dilaksanakan peneliti. Berikut ini beberapa hasil penelitian yang menjadi bahan pengamatan bagi peneliti.

Peneliti yang dilakukan oleh Evitasari (2020) dengan judul “Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA” dalam

penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh positif dalam penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam.

Penelitian Maulana (2022) dengan judul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh” dalam penelitian ini membuktikan adanya pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kelas V. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor dari mean pretest ialah 46.07 dan skor mean posttest ialah 74,6 yang menunjukkan perbedaan pada proses pembelajaran.

Penelitian Amalia (2024) dengan judul “Pengaruh Media Diorama Siklus Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas V” dalam penelitiannya dinyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama pada pelajaran siklus air memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa SD kelas V.

Penelitian Kurnia (2022) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air Kelas VI SD Tiga Putra Kota Kupang” dalam penelitian ini berisikan tujuan dari peneliti yaitu untuk mengetahui upaya perbaikan hasil belajar melalui media pembelajaran diorama pada siswa kelas IV SD Tiga Putra Kota Kupang. Dan hasil dari penelitian ini yaitu Penerapan media pembelajaran diorama dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar siswa di SD Tiga Putra Kota Kupang.

Penelitian Bhaswika (2019) dengan judul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4” dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat oeningkatan minat belajar IPA dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas IV SD. Dan hasil yang didapat dari pengamatan ini adalah; siklus I menunjukkan bahwa 66,66% minat siswa dalam belajar sedangkan siklus II mencapai 88,88% minat siswa dalam belajar, sehingga dapat disimpulkan minat siswa dalam belajar memiliki peningkatan.

Dari penelitan di atas terdapat beberapa perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu perbedaan lokasi penelitian dengan akan dilaksanakan teknik hitung dan juga kelas yang akan digunakan sebagaimana objek penelitian dan juga metode penelitian yang beda akan tetapi memiliki kesamaan dari media yang digunakan karena itu peneliti ingin melakukan penelitian dari Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan.

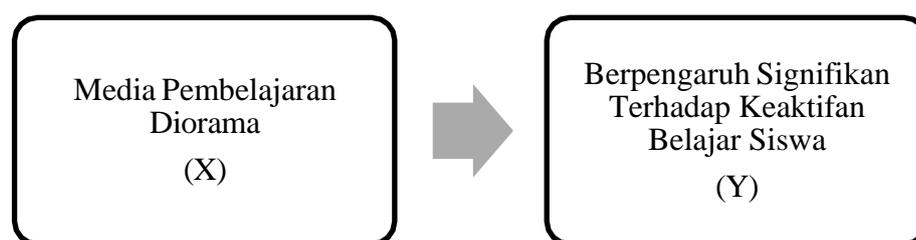
2.3 Kerangka Konseptual

Keberhasilan pada proses pembelajaran tidak hanya dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar akan tetapi juga sebagai upaya peningkatan keaktifan belajar siswa. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru dalam menyampaikan pembelajaran di kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, guru berusaha memastikan bahwa pesan atau informasi diterima dengan baik oleh siswa.

Media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu mereka selama proses pembelajaran. Sesuai dengan

kebutuhan, berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan. Beberapa materi dalam pembelajaran IPAS memerlukan media pembelajaran untuk menggambarkan kejadian atau fenomena nyata, materi tentang siklus air adalah salah satu contohnya. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran siklus karena mereka belajar secara pasif sehingga kurangnya keaktifan siswa dalam belajar. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru dan tidak berpartisipasi secara aktif, yang menyebabkan mereka tidak bersemangat dan tidak tertarik.

Jika materi siklus air tidak ditampilkan secara langsung, siswa akan sulit memahaminya. Namun berbeda jika siswa dibantu dengan media perantara untuk memahami materi. Salah satu jenis media pembelajaran secara visual adalah media diorama. Kerangka konseptual dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa di kelas V SD Swasta Bakti I Medan
- H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan, desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimen* (non-design) yang belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel terikat (dependen). Sedangkan bentuk dari desainnya adalah "*pre-test dan post-test one group design*" yaitu penelitian hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya kelas pembanding atau kelas kontrol.

Dalam penelitian ini, metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa di kelas V SD Swasta Bakti I Medan. Desain yang digunakan dalam penelitian yaitu *one group design*, desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Eskperimen	O ₁	X	O ₂

(Pre-Test Dan Post-Test One Group Design)

Keterangan :

O₁ : Tes Awal

O₂ : Tes Akhir

X : Perlakuan

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian diambil kesimpulan. Sedangkan menurut Sahirmi populasi adalah keseluruhan objek penelitian. Jadi, populasi adalah keseluruhan subjek atau individu yang akan diteliti yang mendukung setiap proses penelitian (Rika Widianita, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan yang terdiri dari 1 kelas sejumlah 28 siswa. Populasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel:

Tabel 3. 2 Tabel Populasi

Jenis Kelamin	Jumlah
Laki-laki	19 siswa
Perempuan	9 siswa
Jumlah siswa	28 siswa

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian anggota populasi yang diambil melalui teknik pengambilan sampling. Teknik pengambilan sampel harus memastikan bahwa sampel benar-benar mewakili keadaan populasi, sehingga kesimpulan penelitian yang dihasilkan dari sampel benar-benar mewakili keadaan populasi. Peneliti menggunakan sampling jenuh dalam pemilihan sampel. Samplig jenuh adalah

teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Jadi, sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan yang berjumlah 28 orang.

3.4 Variabel Dan Definisi Operasional Penelitian

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua variabel yakni variabel X1 dan variabel X2 didefinisikan operasional.

Variabel X1 = Media Pembelajaran Diorama

Variabel X2 = Berpengaruh Signifikan Terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan Pendekatan kuantitatif.

2. Definisi Operasional Penelitian

Variabel X1 (Media Pembelajaran Diorama) merupakan variabel independent (bebas) yang memengaruhi perubahan pada variabel X2. Dalam penelitian ini, variabel X1 merujuk pada Media Pembelajaran Diorama. Media Diorama adalah adalah miniatur gambar tiga dimensi yang dirancang untuk menggambarkan pemandangan nyata. Diorama biasanya terdiri dari bentuk-bentuk sosok atau objek yang diletakkan di atas pentas lukisan yang disesuaikan dengan penyajiannya.

Variabel X2 merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel X1. Dalam penelitian ini yang menandai variabel X2 adalah Berpengaruh Signifikan terhadap Keaktifan Belajar Siswa. Menurut (Fauziyah., 2020) keaktifan belajar siswa adalah proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan mencari data dan informasi yang mereka perlukan untuk memecahkan

masalah.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah mengukur, maka perlu alat ukur yang baik. Kualitas instrumen penelitian mengacu pada validitas dan reliabilitas instrumen penelitian, dan kualitas pengumpulan data mengacu pada keakuratan metode pengumpulan data. Oleh karena itu, instrumen yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel jika instrumen tersebut tidak digunakan dengan benar dalam penelitian kuantitatif.

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas. Selain itu, instrumen penelitian adalah peralatan yang digunakan untuk mengumpulkan, mengawasi, dan menginterpretasikan data dari responden yang dilakukan dengan pola pengukuran yang sama. Instrumen penelitian tidak dapat digunakan untuk tujuan lain dalam penelitian (Iii dkk., 2021).

Gulo dalam (Iii dkk., 2021) mengatakan bahwa instrumen penelitian adalah metode tertulis untuk observasi, wawancara, atau daftar pertanyaan yang disusun untuk mendapatkan informasi. Pedoman tersebut dapat disebut sebagai pedoman observasi, pedoman wawancara, kuesioner, atau pedoman dokumenter, tergantung pada metode yang digunakan.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik mengumpulkan data dibandingkan dengan metode pengumpulan data lainnya, observasi dilakukan dengan mengamati objek yang diteliti langsung dari lapangan. Observasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pelaksanaan pembelajaran, apakah ada peningkatan atau tidak.

Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Keaktifan Belajar

No	Indikator	Nomor Soal
1	Turut serta melaksanakan tugas belajar	1,2
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	3,2
3	Bertanya kepada teman atau guru	5,6
4	Mencari informasi	7,8
5	Melakukan diskusi kelompok	9,10
6	Menilai kemampuan diri	11,12
7	Berlatih memecahkan masalah	13,14
8	Menerapkan informasi yang peroleh	15,16

(Sumber : Modifikasi Ula & Jamilah, 2023)

2. Skala Pengukuran

(Sanaky,2021) untuk mendapatkan data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian, terutama untuk data kualitatif yang dapat dikuantitatifkan, diperlukan menggunakan skala pengukuran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert. Skala likert adalah suatu skala yang paling banyak digunakan dalam kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei.

(Cholidah & Himawati, 2024) Penarikan kesimpulan dilakukan sebagai tahap pengambilan ringkasan penyajian data yang telah disusun dalam bentuk pernyataan kalimat singkat, memiliki makna yang komprehensif. Dalam proses analisis data ini, penulis akan mengumpulkan informasi mengenai hasil observasi keaktifan siswa, yang nantinya dapat direpresentasikan melalui formula persentase.

Tabel 3. 4 Skala Pengukuran

Pernyataan	Skor
Aktif sekali	5
Aktif	4
Cukup Aktif	3
Kurang Aktif	2
Tidak Aktif	1

3.6 Teknik Analisis Data

Peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode analisis data kuantitatif, yang berarti menguji dan menganalisis data dengan menggunakan perhitungan angka (statistik) dan kemudian dibuat kesimpulan. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

A. Uji Validitas

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Semakin tinggi validitas instrumen menunjukkan semakin akurat alat pengukur itu mengukur suatu data. Miftahul menyatakan bahwa uji validitas menyatakan bahwa uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk menilikat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid, dimana alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Sedangkan Arikunto mengatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen”. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat mengukur secara tepat masalah yang diukur. Pada penelitian ini uji validitas menggunakan pendapat ahli (expert judgment). Konsultasi ini dilakukan dengan dosen pembimbing untuk melihat kekuatan item butir. Selain dengan dosen pembimbing, instrumen ini juga dikonsultasikan dengan dosen mata kuliah IPAS yang selanjutnya

hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data. Adapun teknik perhitungan hasil instrumen ini dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Presentase Kelayakan
F : Jumlah Skor Kriteria
N : Skor Tertinggi

B. Uji hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani “Hupo” berarti Lemah atau kurang atau di “Thesis” berarti teori, proposisi atau bawah pernyataan yang disajikan sebagai bukti. Sehingga dapat diartikan sebagai Pernyataan yang masih lemah kebenarannya dan perlu dibuktikan atau dugaan yang sifatnya masih sementara. Pengujian Hipotesis adalah suatu prosedur yang dilakukan dengan tujuan memutuskan apakah menerima atau menolak hipotesis mengenai parameter populasi.

Hipotesis atau anggapan dasar adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena harus dibuktikan kebenarannya. Dugaan jawaban ini adalah kebenaran sementara, yang akan diuji dengan data penelitian (Siregar dkk., 2022). Hipotesis penelitian harus diterjemahkan ke dalam kalimat matematika sebelum diuji secara statistik. Hipotesis statistik terdiri dari dua bagian: hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis alternatif (H_a). Peraturan yang sangat ketat digunakan untuk mengubah hipotesis penelitian menjadi hipotesis statistik. Ini sesuai dengan sifat statistik cabang sebagai matematika, yang berarti konsistensi dalam sistemnya. Selain itu, jika terjadi kesalahan dalam penyusunan hipotesis statistik, peneliti mungkin akan sampai pada kesimpulan yang salah (Waluyo Edy, 2024).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Dekripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Bakti I Medan pada siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa. Kemudian setelah data dikumpulkan, lalu dilakukan analisis data agar ditemukan ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan prapenelitian dengan mewawancarai guru kelas V untuk mengetahui keaktifan belajar siswa pada Pelajaran IPAS di sekolah tersebut. Dari hasil wawancara tersebut, penulis mengetahui latar belakang masalah yang akan diteliti. Instrument yang digunakan pada penelitian ini ialah lembar observasi. Sebelum peneliti mengisi lembar observasi siswa, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validasi lembar observasi kepada dosen ahli.

4.1.1. Kecenderungan Variabel Penelitian

Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu X dan Y. Variabel X pada penelitian ini adalah media pembelajaran diorama. Variabel Y pada penelitian ini adalah berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa. Kedua variabel tersebut diidentifikasi berdasarkan hasil wawancara pada wali kelas V. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dikelas V SD Swasta Bakti I Medan dengan menggunakan media diorama.

4.1.2. Pengujian Persyaratan Data

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Bakti I Medan yang bertujuan untuk melihat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V. Dari subjek penelitian meliputi siswa kelas V sebanyak 28 orang yang akan menyelenggarakan aktivitas belajar pada pengaruh media pembelajaran diorama sehingga bisa melihat apakah media ini mempengaruhi keaktifan belajar siswa sebelum sesudah diberikan tindakan. Kelas ini yang akan mengkaji topik serupa dengan 2 kali treatment yang berbeda.

Perolehan data yaitu dengan melalui hasil lembar observasi sebelum penggunaan media pembelajaran diorama serta lembar observasi sesudah penggunaan media pembelajaran diorama. Penelitian ini dimulai dari kegiatan belajar dengan tidak menggunakan media diorama, selanjutnya peneliti mengisi lembar observasi keaktifan belajar masing-masing siswa. Lalu memperoleh hasil selanjutnya peneliti menerapkan media pembelajaran diorama. Pada penelitian ini, sebelumnya peneliti sudah menguji validasi instrument, lalu lembar observasi yang sudah valid akan disebar saat penelitian dilakukan.

a) Uji Validitas Experts Judgemen

Uji validitas menggunakan experts judgemen adalah cara untuk mengetahui menilai validitas instrument penelitian melalui evaluasi dari ahli yang memiliki keahlian di bidang terkait. Dalam metode ini, para ahli menilai instrument penelitian (seperti observasi, angket atau tes) untuk memastikan bahwa instrument

bersebut tepat mengukur konsep yang dimaksud. Lembar observasi ini telah divalidasi oleh Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli

Validator	Total	Presentase	Kriteria	Keterangan
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd	47	100%	Sangat layak	Dapat digunakan tanpa revisi

b) Rentang Nilai (Frekuensi)

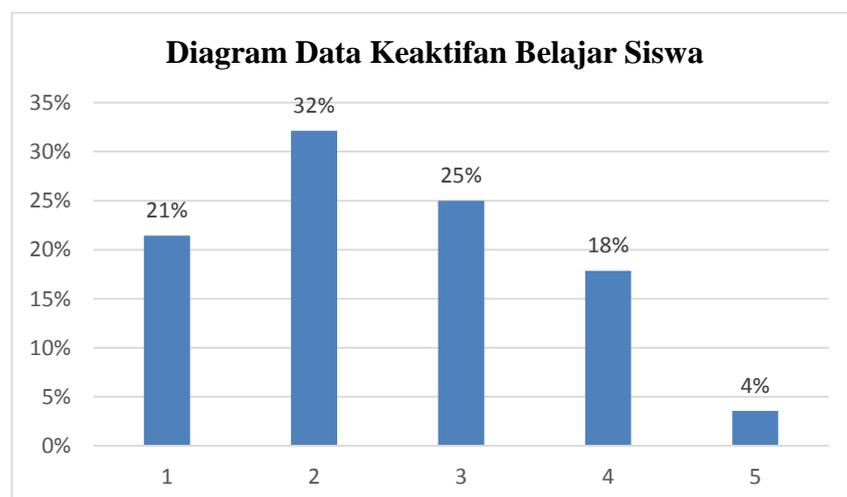
1. Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran Diorama

Hasil lembar observasi siswa sebelum penerapan media pembelajaran diorama yang dikelompokkan berdasarkan skor, dan frekuensi beserta presentase disajikan pada table berikut:

Table 4.2 Distribusi Frekuensi Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Diorama

Interval (N)	Frekuensi	Presentase %
53-56	6	21%
57-60	9	32%
61-64	7	25%
65-68	5	18%
69-71	1	4%
Total	28	100%
Rata-rata		60,5
Nilai Max		71
Nilai Min		53

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil rentang nilai proses keaktifan belajar IPAS di kelas V sebelum menggunakan media diorama masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari responden pada interval antara 53-56 yaitu 21% dari data tersebut dapat dilihat bahwa siswa yang tidak aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ada 6 siswa. interval 57-60 sebesar 32% dari data tersebut dapat dilihat bahwa ada 9 siswa yang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Interval 61-64 yaitu 25% dari data tersebut dapat dilihat bawah siswa yang cukup aktif dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 8 siswa, interval 65-68 yaitu 18% dari data tersebut dapat dilihat dahwa siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran sebanyak 5 siswa. Dan interval 69-71 yaitu 4% artinya ada 1 siswa yang sangat aktif dalam pembelajaran. Dilihat dari kelima data tersebut dapat dikatakan bahwa siswa masih kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan angka tertinggi pada interval tersebut adalah 71 dimana belum mencapai kriterian keaktifan belajar siswa. Berikut disajikan data keaktifan belajar siswa kelas V dalam bentuk diagram:



2. Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Diorama

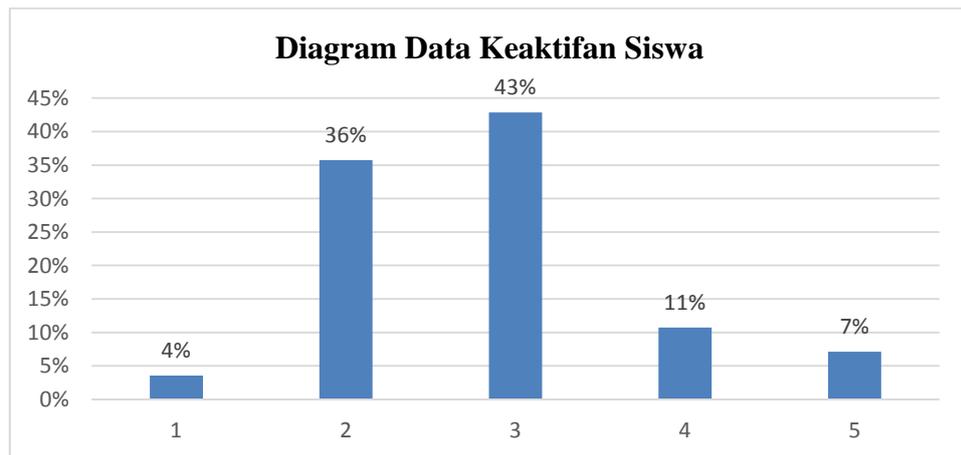
Hasil lembar observasi siswa setelah penerapan media pembelajaran diorama yang dikeompakan berdasarkan skor dan frekuensi beserta presentase disajikan pada table berikut:

Table 4.3 Distribusi Frekuensi Lembar Obsevasi Keaktifan Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Diorama

Interval (N)	Frekuensi	Presentase (%)
84-86	1	4%
87-89	10	36%
90-92	12	43%
92-95	3	11%
96-97	2	7%
Total	28	100%
Rata-rata		90,5
Nilai Max		97
Nilai Min		84

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil rentang nilai proses keaktifan belajar IPAS dikelas V sesudah menggunakan media pembelajaran diorama mengalami kenaikan dilihat dari interval nilai 84-86 yaitu 4% sebanyak 1 siswa, interval 87-89 yaitu 36% sebanyak 10 siswa, interval 90-92 yaitu 43% sebanyak 12 siswa, interval 93-95 yaitu 11% sebanyak 3 siswa, interval 96-97 yaitu 7% sebanyak 2 siswa. Jika dilihat dari data diatas dapat dikatakan bahwa siswa sudah aktif dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan siswa yang mendapat nilai terendah adalah nilai 84 dimana nilai tersebut sudah masuk kriteria keaktifan belajar siswa

sedangkan nilai tertingginya adalah 97 dimana kriteria tersebut adalah siswa sangat aktif dalam pembelajaran. Berikut disajikan data keaktifan belajar siswa di kelas V dalam bentuk diagram



4.1.3. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis ini memanfaatkan uji t (paired sample T-Test) yang memiliki total sampel berjumlah 28 siswa dari lembar observasi keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah dilakukan penerapan media pembelajaran diorama ini. Dari dasar penentuan Keputusan uji t diantaranya sebagai berikut:

- a) Bila nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ artinya variabel bebas mempengaruhi variabel terikat.
- b) Bila nilai sig. (2-tailed) $> 0,05$ artinya variabel bebas tidak mempengaruhi variabel terikat.

Adapun hasil uji hipotesis sebagai berikut:

Table 4.4 Hasil Uji Hipotesis (Uji T)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum perlakuan - sesudah perlakuan	-30.000	5.055	.955	-31.960	-28.040	-31.402	27	.000

Berdasarkan uji hipotesis diatas dapat dilihat bahwa nilai sig. (2-tailed) adalah $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_a diterima H_0 di tolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V.

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V. Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu lalu peneliti menemukan masalah dan mengangkat masalah tersebut menjadi topik pembahasan pada penelitian ini. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas terhadap lembar observasi keaktifan belajar siswa. Lembar observasi keaktifan belajar siswa ini nantinya digunakan untuk memperoleh data keaktifan belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga dapat diketahui apakah terdapat perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Lembar observasi keaktifan belajar siswa ini terdiri dari 16 butir pernyataan berdasarkan indikator keaktifan belajar.

Data yang diperoleh pada penelitian ini ambil dari hasil lembar observasi keaktifan belajar siswa yang dilakukan pada kelas V SD Swasta Bakti I Medan. Kemudian untuk mengitung hipotesis pada penelitian ini dengan cara melihat nilai signifikansinya. Dari data hasil uji T menggunakan *paired sampel test* maka didapat hasil bahwa media pembelajaran diorama memberikan pengaruh terhadap keaktifan belajar siswa dalam pelajaran IPAS siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan. Dikatakann berpengaruh kerana nilai signifikansinya sebesar 0,000 dimana $0,000 < 0,05$.

Jadi, kesimpulannya pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh pada media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa di kelas V SD Swasta Bakti I Medan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis terhadap temuan-temuan selama penelitian, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum menggunakan media pembelajaran diorama di kelas V yang berjumlah 28 siswa, diperoleh nilai tertinggi 71 dan nilai terendah 53 dan memiliki nilai rata-rata yaitu 60,5 dimana kriteria nilai tersebut adalah kurang aktif.
2. Setelah menggunakan media pembelajaran diorama terhadap siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa, diperoleh nilai tertinggi 97 dan nilai terendah 84 dan nilai rata-rata yaitu 90,5 dimana kriteria nilai tersebut adalah sangat aktif.
3. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa terdapat pengaruh yang signifikan, terlihat dari hasil uji hipotesis siswa yang diperoleh hasil keaktifan belajar siswa $\text{sig. (2-tailed)} 0,000 < 0,05$ sehingga sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika nilai signifikan $0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Artinya, terdapat pengaruh signifikan pada penggunaan media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan dan Kesimpulan, maka saran dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran diorama ini memerlukan waktu lama dan persiapan yang cukup matang. Untuk itu disarankan kepada guru untuk dapat mengatasi kelemahan-kelemahan yang ada dalam media pembelajaran diorama agar pembelajaran berjalan secara optimal.

2. Bagi Pihak Sekolah

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran diorama dapat memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Untuk itu disarankan kepada guru yang mengajar untuk mendukung penggunaan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di sekolah.

3. Bagi Peneliti Lain

Peneliti berharap peneliti lain agar melakukan penelitian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran diorama terhadap keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Title No Title No Title*. 1–23.
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ainurrahmah, S., & Erwin. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 312–321. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.293>
- Amalia, N., & Hakim, L. (2024). Pengaruh Media Diorama Siklus Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas V. 6(1), 60–72. <https://doi.org/10.37216/badaa.v6i1.1046>
Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952., 5–24.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Apriyanti, T. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Metode Jigsaw. *Didaktika Aulia*, 1(2), 90–111.
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Askiya, I. D. (2022). Pengaruh Media Diorama dalam Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Pelajaran 2021/2022 (Vol. 1).
- Asyrofi, M. F. (2021). BAB II Siklus Air Perspektif Sains. *Etheses IAIN Kediri*, 17–26.
- Bali, M. M. E. I., & Zahroh, S. F. (2023). Implementasi Media Diorama dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 2943–2952. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.700>
- Bhaswika, A. F. “Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8.14 (2019):347
- Cholidah, N., & Himawati, A. Y. (2024). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning Di Kelas Iia Sd Negeri Karangnyar Gunung 02. 11(1), 22–28.
- Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V-F Di SDN Tanah Kelikedinding V Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 1(1), 534–551.
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>

- Evitasari, A. D., & Aulia, M. (2022a). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3, 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022b). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fauziyah, R., Budimansyah, D., & Muthaqqin, D. I. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Model Pembelajaran Debat untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Civicus*, 20(1), 15–25.
- Hendrik, M. Y., Tanggur, F. S., & Nahak, R. L. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.
- Iii, B. A. B., Pendekatan, A., & Penelitian, M. (2021). *Dea M.S Kurniawan, 2021 PENGARUH LEVEL PHYSICAL ACTIVITY ANAK TERHADAP FUNDAMENTAL MOVEMENT SKILLS : SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu /perpustakaan.upi.edu.*
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (1967). Komunikasi Non Verbal.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI)*, 18210047, 1–12.
- Jasmine, K. (2014). Title No Title No Title. *Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 7–45. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Pentianasari, S., & Firmannandya, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran
- Kisma, A. D., Fakhriyah, F., & Purbasari, I. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 635–642. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v5i1.861>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Maulana, A., Israwati, & Syafrina, A. (2022). Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V

- SDN 52 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research*, 7(4), 136–142.
<http://www.jim.unsyiah.ac.id/pgsd/index>
- Muchtar, F., Sahabuddin, E. S., Sayidiman, & Abstrak, A. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ipa Kelas V Upt Spf Sd Inpres Unggulan Toddopuli Makassar. *Jurnal Metafora Pendidikan* 1(1), 81.
<http://www.journal.arthamamedia.co.id/index.php/jmp>
- Naziah, S. T., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Syifa Tiara Naziah. *Jurnal JPSD*, 7(2), 109–120.
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation.
- Pokhrel, S. (2024). No TitleEΛENH. *Ayaη*, 15(1), 37–48.
- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). *Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar*. 5(Hasibuan 2019), 238–246.
- Putri, N. Y., & Firmansyah, D. (2019). Hubungan Keaktifan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sisiomadika*, 2, 133–136.
- Rachma Thalita, A., Dyas Fitriyani, A., & Nuryani, P. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Tgt Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 147–156.
- Rahayu, S. (2022). *Mengenal Siklus Air untuk Kelas IV SD*.
<https://guru.kemdikbud.go.id/perangkat-ajar/toolkits/xgmnv1KmYr>
- Rika Widianita, D. (2023). Title. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 119.
- Rosita, E., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 4(4), 279.
<https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7413>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439.
<https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Seftriana, A., Wulan, S., & Hasanah, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 21–30.
- Siregar, H. D., Wassalwa, M., Khairina Janani, & Harahap, I. S. (2022). Analisis Uji Hipotesis Penelitian Perbandingan Menggunakan Statistik Parametrika
<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/view/44%0>
<https://jurnal.asrypersadaquality.com/index.php/alittihadu/article/download/44/74>

- Syamsiani Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 2(3), 35–44. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i3.274>
- Ula, N. S. S., & Jamilah, M. (2023). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Model TGT. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 194–204.
- Ummah, M. S. (2019). Title. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. [8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI](https://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Waluyo edy, S. A. J. E. (2024). Analisis data sampel menggunakan uji hipotesis penelitian perbandingan pendapatan menggunakan uji anova dan uji t. *Ekonomi Dan Bisnis*, 2(30218365), 775–785.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i2.571>

LAMPIRAN

Lampiran 1: Silabus**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN**

Satuan Pendidikan : SD Swasta Bakti I Medan

Mata Pelajaran : IPAS

Fase : C

Kelas : V

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Pada Fase C peserta didik diperkenalkan dengan sistem - perangkat unsur yang saling terhubung satu sama lain dan berjalan dengan aturan-aturan tertentu untuk menjalankan fungsi tertentu - khususnya yang berkaitan dengan bagaimana alam dan kehidupan sosial saling berkaitan dalam konteks kebhinekaan. Peserta didik melakukan suatu tindakan, mengambil suatu keputusan atau menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari.

CAPAIAN PEMBELAJARAN BERDASARKAN ELEMEN

ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN
Pemahaman IPAS (Sains Dan Sosial)	Peserta didik melakukan simulasi dengan menggunakan gambar/bagan/alat/media sederhana tentang sistem organ tubuh manusia (sistem pernafasan/pencernaan/peredaran darah) yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan organ tubuhnya dengan benar. Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pemahamannya

terhadap konsep gelombang (bunyi dan cahaya) peserta didik mendemonstrasikan bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik mendeskripsikan adanya ancaman krisis energi yang dapat terjadi serta mengusulkan upaya- upaya individu maupun kolektif yang dapat dilakukan untuk menghemat penggunaan energi dan serta penemuan sumber energi alternatif yang dapat digunakan menggunakan sumber daya yang ada di sekitarnya. Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja dan kaitannya dengan gerak rotasi dan revolusi bumi. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya terhadap kondisi sosial kemasyarakatan, ekonomi. Di akhir fase ini peserta didik menggunakan peta konvensional/digital untuk mengenal letak dan kondisi geografis negara Indonesia. Peserta didik mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Peserta didik menceritakan perjuangan bangsa Indonesia dalam melawan imperialisme, merefleksikan perjuangan para pahlawan dalam upaya merebut dan mempertahankan kemerdekaan serta

	<p>meneladani perjuangan pahlawan dalam tindakan nyata sehari-hari. Di akhir fase ini, peserta didik mengenal berbagai macam kegiatan ekonomi masyarakat dan ekonomi kreatif di lingkungan sekitar. Dengan penuh kesadaran, peserta didik melakukan suatu tindakan atau mengambil suatu keputusan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari berdasarkan pemahamannya terhadap kekayaan kearifan lokal yang berlaku di wilayahnya serta nilai-nilai ilmiah dari kearifan lokal tersebut</p>
Keterampilan Proses	<ol style="list-style-type: none">1. Mengamati Pada akhir fase C, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan panca indra, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan panduan, peserta didik dapat mengajukan pertanyaan lebih lanjut untuk memperjelas hasil pengamatan dan membuat prediksi tentang penyelidikan ilmiah.3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Secara mandiri, peserta didik merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.

Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.

4. Memproses, menganalisis data dan informasi Menyajikan data dalam bentuk tabel atau grafik serta menjelaskan hasil pengamatan dan pola atau hubungan pada data secara digital atau non digital. Membandingkan data dengan prediksi dan menggunakannya sebagai bukti dalam menyusun penjelasan ilmiah.
5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Merefleksikan proses investigasi, termasuk merefleksikan validitas suatu tes.
6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen, bahasa, serta konvensi sains yang umum sesuai format yang ditentukan.

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Alur Tujuan Pembelajaran	Profil Pelajar Pancasila
<p>1. Menganalisis hubungan antarmakhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk jaring-jaring makanan.</p>	2	<p>1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.</p> <p>2. Peserta didik mengetahui apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.</p> <p>3. Peserta didik membuat rencana belajar.</p>	
<p>2. Mendeskripsikan proses transformasi antarmakhluk hidup dalam suatu ekosistem.</p>	8	<p>1. Peserta didik dapat mendeskripsikan jaring jaring makanan sebagai bentuk transfer energi antarmakhluk hidup.</p> <p>2. Peserta didik dapat menerjemahkan jaring jaring makanan dalam bentuk</p>	

		<p>piramida makanan.</p> <p>3. Peserta didik dapat mengaitkan besar kecil populasi makhluk hidup berdasarkan piramida makanan.</p>	
<p>3. Menjelaskan sifat-sifat bunyi dan cahaya melalui percobaan sederhana.</p>	5	<p>1. Peserta didik bisa mendemonstrasikan percobaan sederhana untuk membuktikan sifat cahaya.</p> <p>2. Peserta didik bisa menjelaskan sifat-sifat cahaya berdasarkan hasil pengamatan atau percobaan.</p>	
<p>4. Mengetahui struktur lapisan Bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan.</p>	3	<p>1. Peserta didik mendeskripsikan bentuk muka alam di daratan dan perairan yang ada di sekitar.</p> <p>2. Peserta didik mengelaborasi</p>	

		pemahamannya tentang litosfer, hidrosfer, dan atmosfer.	
5. Menelaah kondisi geografis wilayah Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta mengidentifikasi kekayaan alam	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat membaca dan mengambil informasi dari sebuah peta. 2. Peserta didik dapat mengidentifikasi letak dan kondisi geografis Indonesia 	
6. Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini.	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya yang ada di daerahnya. 2. Peserta didik mengetahui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya. 3. Peserta didik memahami akulturasi 	

		melalui sejarah warisan budaya yang ada di daerahnya.	
7. Mendeskripsikan bagaimana transformasi energi dalam suatu ekosistem berperan penting dalam menjaga keseimbangan alam.	5	Peserta didik dapat memanfaatkan peran dekomposer pada jaring jaring makanan untuk menguraikan sisa-sisa makanan agar tidak menjadi energi yang terbuang.	
8. Mengidentifikasi dan menunjukkan kekayaan alam yang ada di sekitarnya dan merefleksikannya terhadap kekayaan Indonesia.	6	Peserta didik dapat membuat media informasi untuk meng-gambarkan keunggulan dan potensi kekayaan di daerahnya	
9. Menggunakan perangkat teknologi yang memanfaatkan perubahan energi listrik.	5	Peserta didik dapat menjelaskan bagaimana suatu alat berteknologi dapat berfungsi serta mengelaborasi jawabannya dengan peran listrik/magnet pada alat tersebut.	

10. Mempelajari bagaimana tubuh manusia bertumbuh.	7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dapat melakukan investigasi secara mandiri. 2. Peserta didik dapat menyajikan data. 3. Peserta didik dapat melihat keterkaitan antara data untuk membuat kesimpulan terkait tujuan investigasi.1 	
11. Memprediksi dampak permasalahan lingkungan terhadap kondisi sosial, kemasyarakatan, dan ekonomi.	6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengetahui cara untuk menjaga lingkungan. 2. Peserta didik dapat menuangkan ide berupa tulisan dan gambar dalam bentuk poster kampanye. 	
12. Mendemonstrasikan bagaimana sistem pendengaran dan penglihatan manusia bekerja	5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bisa membuat media informasi mengenai cara merawat dan menjaga Kesehatan mata dan telinga. 	

		<ol style="list-style-type: none">2. Peserta didik dapat melakukan penelusuran yang berkaitan dengan tema.3. Peserta didik dapat mendesain media informasi yang menyesuaikan dengan target penerima informasi.	
--	--	---	--

Profil Pelajar Pancasila yang ditemukan :

1. Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia
2. Gotong Royong
3. Berkebhinekaan Global
4. Bernalar Kritis
5. Kreatif
6. Mandiri

Sabtu, Januari 2025

Kepala sekolah SD Swasta Bakti I Medan



Guru Wali Kelas V

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Elmafiana".

Elmafiana Tanjung

Mahasiswa

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Aprilia Nola Lingga".

Aprilia Nola Lingga

Lampiran 2: Modul Ajar**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA****KELAS V SD****INFORMASI UMUM****A. IDENTITAS MODUL**

Satuan Pendidikan: SD Swasta Bakti I Medan

Kelas/Semester: V

Materi: IPAS

Materi Pokok: Siklus Air

Sub Materi Pokok: Siklus Air

Alokasi Waktu: 2 JP

B. KOMPETENSI AWAL

Siswa pada awalnya belum mampu mengidentifikasi urutan siklus air. Setelah pembelajaran siswa mampu mengidentifikasi urutan siklus air.

C. PROFIL PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada tuhan yang maha esa dan berakhlak mulia,
- Berkebhinekaan global,
- Bergotong royong,
- Mandiri,
- Bernalar kritis,
- Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Materi ajar
 1. video pembelajaran terkait siklus air
 2. power point materi siklus air
 3. diorama siklus air
 4. LKPD
- Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik
 1. LKPD Kelompok
 2. Peralatan menulis
- Perlengkapan yang dibutuhkan guru
 1. Media pembelajaran power point siklus air
 2. LCD/Proyektor
 3. Diorama siklus air

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir HOTS dan memiliki keterampilan memimpin.

F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan scientific: (mengamati, menanya, mencoba, dan mengkomunikasikan)
2. Metode: ceramah, tanya jawab, penugasan dan eksperimen

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. setelah menimak vidio pembeljaran elalui media power point, peserta didik mempu mengidentifikasi 5 urutan siklus air secara cepat.
2. Setelah melakukan ekperimen dengan medi ajar diorama siklus air, peserta didik mampu memahami definisi 5 urusan siklus air ssecara benar.
3. Setelah melakukan diskusi kelompok, peserta didik mampu menggambar 4 urutan siklus air secara urut.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

air merupakan salah satu sumber kehidupan dimuka bumi inni. Air selalu ada dibumi karena mengalami siklus. Siklus merupakan putaran atau rangkaian kejadian yang berulang-ulang secara tetap dan teratur. Siklus air merupakan pergerakanair dari permukaan bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke permukaan bumi.

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mampu mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana cuaca hari ini? (cerah/hujan)
- Apakah yang kalian ketahui tentang hujan?
- Mengapa hujan dapat turun ke bumi?

E. KEGIATAN PEMEBLAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan
Kegiatan pendahuluann	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memulai kegiatan dengan doa dan salam yang dipimpin oleh ketua kelas. 2. Selanjutnya, siswa bersama guru melakukan presensi. 3. Bersama-sama, siswa dan guru menyanyikan lagu "halo-halo Bandung" 4. Untuk membangkitkan semangat, siswa melakukan "Tepuk semangat. " 5. Guru kemudian melakukan apersepsi dengan beberapa pertanyaan: <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana cuaca hari ini? Cerah atau hujan? • Apa yang kalian ketahui tentang hujan? • Mengapa hujan dapat turun ke bumi? 6. Kegiatan dilanjutkan dengan pembiasaan literasi, di mana siswa membaca materi "Siklus Air" yang ditayangkan melalui PowerPoint, sebelum mendiskusikan isi materi tersebut. 7. Terakhir, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, sementara siswa mendengarkan dengan seksama mengenai apa yang akan mereka capai dalam sesi

	ini.
Kegiatan inti	<p><i>Tahap 1: Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah</i></p> <p>Siswa mulai dengan menyaksikan tayangan video “Siklus Air” yang dapat diakses melalui tautan berikut:</p> <p>https://youtu.be/rUohhTzyATA?feature=shared</p> <p>8. Setelah pemutaran video, siswa dan guru melakukan sesi tanya jawab untuk mendalami informasi yang telah disampaikan (<i>Bernalar Kritis</i>).</p> <p>9. Dalam diskusi ini, guru mengajukan beberapa pertanyaan penting kepada siswa, antara lain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana proses terjadinya siklus air di bumi ini? • Apa saja tindakan manusia yang berdampak positif dan negatif terhadap keberlangsungan siklus air di lingkungan kita? <p>10. Selanjutnya, guru memberikan umpan balik terhadap jawaban yang diberikan oleh siswa dengan menampilkan materi tentang siklus air melalui presentasi PowerPoint.</p> <p>11. Kemudian, guru dan siswa bersama-sama melakukan eksperimen mengenai proses terjadinya siklus air dengan menggunakan alat peraga berupa “Diorama Siklus Air”</p>

	<p><i>Tahap 2: Mengorganisasikan Peserta Didik Dalam Belajar</i></p> <p>12. Siswa dibagi menjadi empat kelompok, masing-masing terdiri dari 3 hingga 7 anak. Mereka mengambil tempat duduk sesuai dengan nomor absen mereka.</p> <p>13. Guru juga membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan dikerjakan oleh setiap kelompok.</p> <p><i>Tahap 3: Membimbing</i></p> <p>14. Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk menggali informasi dari sumber belajar (buku siswa) mengenai isu yang dihadapi dalam LKPD, yang mencakup:</p> <ul style="list-style-type: none">• Melengkapi tabel urutan siklus air dan definisinya• Melengkapi tabel tindakan manusia yang berdampak positif dan negatif terhadap siklus air• Mengurutkan lima urutan siklus air. <p><i>Tahap 4: Mengembangkan Dan Meyajikan Materi</i></p> <p>15. Siswa dengan antusias melaporkan hasil diskusi yang dilakukan berkaitan dengan LKPD.</p>
--	---

	<p>16. Guru kemudian memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk berdiskusi tentang hasil presentasi kelompok yang telah menyampaikan.</p> <p><i>Tahap 5: Menganalisis Dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</i></p> <p>17. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi semua kelompok.</p> <p>18. Siswa bersama dengan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan, menekankan pentingnya siklus air untuk keberlangsungan makhluk hidup.</p> <p>19. Sebagai penutup, perwakilan kelompok mengumpulkan hasil LKPD yang telah dikerjakan, dan siswa kembali ke tempat duduk masing-masing.</p>	
Kegiatan penutup	<p>20. Semua siswa mengerjakan soal evaluasi.</p> <p>21. Bersama dengan guru, mereka melakukan refleksi terkait kegiatan yang telah dilaksanakan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materi apa yang sudah kalian pahami dalam pelajaran ini? • Bagaimana tanggapan kalian mengenai pelajaran IPAS yang ibu berikan hari ini? • Bagian mana yang menurut kalian paling sulit 	

	<p>dalam pelajaran hari ini?</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang akan kalian lakukan untuk meningkatkan hasil belajar kalian? • Apakah kalian merasa senang mengikuti pembelajaran hari ini? <p>22. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan.</p> <p>23. Guru memberikan apresiasi atas kerjasama dan semangat belajar para siswa.</p> <p>24. Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam, yang dipimpin oleh ketua kelas.</p>	
F. REFLEKSI GURU DAN MURID		
<ul style="list-style-type: none"> • Refleksi guru <ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana antusiasme siswa dalam pembelajaran ini? 2. Apakah kegiatan ini merupakan sesuatu yang baru bagi kalian? 3. Bagian mana dari materi hari ini yang kalian rasa sulit? 4. Apa yang kalian lakukan untuk lebih memahami materi ini? 5. Berapa presentase keberhasilan pada pembelajaran hari ini? • Refleksi siswa <ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut kalian, bagaimana pembelajaran pada hari ini? 2. Apakah kegiatan ini merupakan sesuatu yang baru bagi kalian? 3. Bagian mana dari materi hari ini yang kalian rasa sulit? 4. Apa yang kalin lakukan untuk lebih memahami materi ini? 		

5. Kegiatan mana yang menurutmu menarik dan menyenangkan?

G. ASESMEN/PENILAIAN

1. Penilaian pengetahuan: tes tertulis
2. Penilaian sikap: observasi langsung
3. Penilaian keterampilan: perbuatan/untuk kerja

H. KEGIATAN PENGAYAAN/REMEDIAL

- **Pengayaan**

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

- **Remedial**

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

I. MATERI

Siklus air

Semua makhluk hidup, baik manusia, hewan, dan tumbuhan di dunia ini sangat membutuhkan air. Manusia membutuhkan air untuk minum, mandi, mencuci baju, dan untuk melakukan kegiatan lainnya. Hewan membutuhkan air untuk minum dan tumbuhan membutuhkan air untuk berfotosintesis. Hal tersebut menunjukkan bahwa air merupakan salah satu sumber kehidupan. Air termasuk sumber daya alam yang dapat diperbaharui.

Siklus air atau disebut juga siklus hidrologi adalah gerak perputaran air dengan perubahan air menjadi berbagai wujud dan kembali ke bentuk semula.

Secara sederhana, siklus air terjadi melalui tahapan evaporasi atau transpirasi, kondensasi, dan presipitasi.

1. Evaporasi/transpirasi istilah evaporasi digunakan untuk menunjukkan proses penguapan air yang berasal dari laut, sungai, danau, dan badan air lainnya. Sedangkan transpirasi merupakan pelepasan molekul air sebagai hasil metabolisme dari tumbuh-tumbuhan.
2. Kondensasi adalah proses perubahan air dari gas menjadi cair atau kita kenal dengan istilah pengembunan yang merupakan kebalikan dari evaporasi atau penguapan. Pada siklus air, kondensasi terjadi di atmosfer akibat perubahan suhu dan tekanan. Akibat adanya kondensasi air akan berkumpul membentuk awan hitam yang siap turun sebagai hujan ketika mencapai titik jenuh.
3. Presipitasi merupakan produk dari kondensasi. Presipitasi dapat terjadi karena adanya pendinginan dan penambahan uap air, sehingga air yang membentuk awan mencapai titik jenuh. Semakin banyak uap air yang terbentuk di atmosfer, maka tetesan air yang ada di awan akan semakin banyak dan semakin berat. Ketika awan tidak mampu menampung banyaknya air yang terbentuk, maka air tersebut akan dikeluarkan dalam bentuk hujan.

Sabtu, Januari 2025

Kepala Sekolah SD Swasta

Guru Wali Kelas V

Bakti I Medan



Nindi Putri S.Pd

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Elmafiana".

Elmafiana Tanjung

Mahasiswa

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Aprilia Nola Lingga".

Aprilia Nola Lingga

Lampiran 3 : Instrumen Penelitian

Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Siswa

No	Indikator	Pernyataan
1	Turut serta melaksanakan tugas belajar	Siswa aktif dan konsisten melaksanakan tugas belajar yang diberikan, menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, serta berupaya mencapai hasil yang baik melalui usaha dan disiplin pribadi.
		Siswa selalu menyerahkan tugas belajar tepat waktu, menunjukkan tanggung jawab dan disiplin dalam mengatur waktu belajar mereka.
2	Terlibat dalam pemecahan masalah	Siswa berpartisipasi dalam diskusi dan upaya pemecahan masalah di lingkungan sekolah. Mereka mengajukan gagasan-gagasan kreatif, mendengarkan pendapat orang lain, dan menjalin kerja sama untuk menemukan solusi efektif terhadap tantangan yang dihadapi.
		Setelah menerapkan solusi, siswa melakukan evaluasi terhadap hasil dan merefleksikan proses pemecahan masalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.
3	Bertanya kepada guru atau teman	Siswa mengajukan pertanyaan kepada teman sekelas maupun guru setiap kali mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi.

		Siswa percaya diri bertanya, meminta bantuan atau saran dari guru dan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.
4	Mencari informasi	Siswa aktif mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, dan internet
		Siswa menunjukkan kemampuan kritis dan memastikan bahwa data yang digunakan adalah akurat dan terpercaya
5	Melakukan diskusi kelompok	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dengan menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan dengan seksama.
		Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menganalisis masalah dan mencari Solusi Bersama, menunjukkan keterampilan kolaboratif.
6	Menilai kemampuan diri	Siswa secara teratur melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian akademik dan keterampilan pribadi.
		Siswa terbuka terhadap umpan balik dari guru dan teman sekelas, menggunakan masukan tersebut untuk memancarkan dan meningkatkan kemampuan diri.
7	Berlatih memecahkan masalah	Siswa secara aktif berlatih memecahkan masalah melalui berbagai metode, seperti latihan soal, proyek, atau simulasi.
		Siswa menggunakan metode terstruktur untuk menyelesaikan masalah, dimulai

		dari mengenali masalah, melakukan analisis, hingga menilai Solusi yang akan diajukan.
8	Menerapkan informasi yang diperoleh	Siswa menggabungkan informasi yang diperoleh dari diskusi kelas dan mempresentasikannya.
		Siswa membuat keputusan yang tepat dalam situasi nyata, seperti dalam proyek kelompok, dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang ada demi mencapai hasil yang optimal.

Daftar Pertanyaan Wawancara Kepada Guru Kelas V SD Swasta Bakti I

Medan

Identitas

Nama Guru : Elmafiana Tanjung

Hari/tanggal :-

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran yang telah ibu berikan?	Awalnya siswa susah untuk konsentrasi karena siswa masih di fase bermain dan lebih banyak bermain dari pada belajar. Dan setelah dievaluasi apa maunya siswa, bagaimana pembelajaran yang tepat lama kelamaan mereka baru mau berubah.
2	Bagaimana cara ibu dalam menarik perhatian siswa/I untuk mengikuti pembelajaran?	saya sering menggunakan game dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya game dapat menarik minat anak dalam belajar.
3	Apa kesulitan yang dialami oleh siswa/I selama mengikuti pembelajaran?	Ada beberapa siswa yang memiliki pemahaman yang kurang dalam pembelajaran. Mereka harus di jelaskan berkali-kali atau dipancing menggunakan media, sehingga

		mereka dapat berpikir dan fokus pada saat pembelajaran berlangsung.
4	Bagaimana keaktifan belajar siswa dikelas pada pembelajaran IPAS?	Awalnya mereka kurang aktif dan ketika menggunakan gambar mereka aktif kembali. Tetapi keaktifan mereka tidak berlangsung lama dikarenakan mereka cepat bosan dan mereka ingin media pembelajaran lebih dari gambar yang hanya bisa mereka lihat dan amati.
5	Bagaimana cara ibu dalam menyampaikan materi kepada siswa?	Saya menjelaskan materi dengan menggunakan buku dan media gambar. Dimana ketika saya selesai menjelaskan pembelajaran baru saya akan memberikan contohnya melalui gambar.
6	Apakah ibu pernah menggunakan media pembelajaran ketika mengajar?	Ya, saya pernah menggunakan media pembelajaran menggunakan gambar. tetapi keaktifan siswa tidak berlangsung lama/sebentar karena mereka cenderung bosan dan media pembelajaran yang saya gunakan juga kurang bervariasi.

7	Berapa nilai KKM mata pelajaran IPAS?	Awalnya nilai siswa pada pelajaran IPAS cukup rendah dikarenakan mereka kurang paham mengenai pembelajaran yang berlangsung, tetapi setelah menggunakan media pembelajaran mereka sudah lebih baik dari pada sebelumnya meskipun tidak terlalu tinggi tetapi sudah lebih baik
---	---------------------------------------	---

Lampiran 4 : Lembar Obsevasi

Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Nama : Andrian Nursaputra

Kelas : 5

Hari/tanggal :

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai pengamatan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan!

Kriteria Penskoran :

No	Pernyataan	Skor
1	Baik sekali	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang sekali	1

$$\frac{40}{75} \times 100 = 53$$

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif dan konsisten melaksanakan tugas belajar yang diberikan, menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, serta berupaya mencapai hasil yang baik melalui usaha dan disiplin pribadi		✓			
2	Siswa selalu menyerahkan tugas belajar tepat waktu, menunjukkan tanggung jawab dan disiplin dalam mengatur waktu belajar mereka		✓			
3	Siswa berpartisipasi dalam diskusi dan upaya pemecahan masalah di lingkungan sekolah. Mereka mengajukan gagasan-gagasan kreatif,		✓			

	mendengarkan pendapat orang lain, dan menjalin kerja sama untuk menemukan solusi efektif terhadap tantangan yang dihadapi.					
4	Setelah menerapkan solusi, siswa melakukan evaluasi terhadap hasil dan merefleksikan proses pemecahan masalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.			✓		
5	Siswa mengajukan pertanyaan kepada teman sekelas maupun guru setiap kali mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi.				✓	
6	Siswa percaya diri bertanya, meminta bantuan atau saran dari guru dan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.	✓				
7	Siswa aktif mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, dan internet.			✓		
8	Siswa menunjukkan kemampuan kritis dan memastikan bahwa data yang digunakan adalah akurat dan terpercaya.	✓				
9	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dengan menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan dengan seksama.				✓	
10	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menganalisis masalah dan mencari Solusi Bersama, menunjukkan keterampilan kolaboratif.			✓		
11	Siswa secara teratur melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian akademik dan keterampilan pribadi.	✓				

12	Siswa terbuka terhadap umpan balik dari guru dan teman sekelas, menggunakan masukan tersebut untuk memancarkan dan meningkatkan kemampuan diri.		✓			
13	Siswa secara aktif berlatih memecahkan masalah melalui berbagai metode, seperti latihan soal, proyek, atau simulasi.			✓		
14	Siswa menggunakan metode terstruktur untuk menyelesaikan masalah, dimulai dari mengenali masalah, melakukan analisis, hingga menilai Solusi yang akan diajukan.		✓			
15	Siswa menggabungkan informasi yang diperoleh dari diskusi kelas dan mempresentasikannya.		✓			
16	Siswa membuat keputusan yang tepat dalam situasi nyata, seperti dalam proyek kelompok, dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang ada demi mencapai hasil yang optimal.		✓			

Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Nama : Nazwa Ramadani
 Kelas : 5
 Hari/tanggal :

$$\frac{49}{75} \times 100 = 65$$

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai pengamatan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan!

Kriteria Penskoran :

No	Pernyataan	Skor
1	Baik sekali	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang sekali	1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif dan konsisten melaksanakan tugas belajar yang diberikan, menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, serta berupaya mencapai hasil yang baik melalui usaha dan disiplin pribadi		✓			
2	Siswa selalu menyerahkan tugas belajar tepat waktu, menunjukkan tanggung jawab dan disiplin dalam mengatur waktu belajar mereka			✓		
3	Siswa berpartisipasi dalam diskusi dan upaya pemecahan masalah di lingkungan sekolah. Mereka mengajukan gagasan-gagasan kreatif,			✓		

	mendengarkan pendapat orang lain, dan menjalin kerja sama untuk menemukan solusi efektif terhadap tantangan yang dihadapi.					
4	Setelah menerapkan solusi, siswa melakukan evaluasi terhadap hasil dan merefleksikan proses pemecahan masalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.		✓			
5	Siswa mengajukan pertanyaan kepada teman sekelas maupun guru setiap kali mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi.		✓			
6	Siswa percaya diri bertanya, meminta bantuan atau saran dari guru dan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.		✓			
7	Siswa aktif mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, dan internet.				✓	
8	Siswa menunjukkan kemampuan kritis dan memastikan bahwa data yang digunakan adalah akurat dan terpercaya.			✓		
9	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dengan menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan dengan seksama.				✓	
10	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menganalisis masalah dan mencari Solusi Bersama, menunjukkan keterampilan kolaboratif.				✓	
11	Siswa secara teratur melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian akademik dan keterampilan pribadi.				✓	

12	Siswa terbuka terhadap umpan balik dari guru dan teman sekelas, menggunakan masukan tersebut untuk memancarkan dan meningkatkan kemampuan diri.			✓		
13	Siswa secara aktif berlatih memecahkan masalah melalui berbagai metode, seperti latihan soal, proyek, atau simulasi.			✓		
14	Siswa menggunakan metode terstruktur untuk menyelesaikan masalah, dimulai dari mengenali masalah, melakukan analisis, hingga menilai Solusi yang akan diajukan.				✓	
15	Siswa menggabungkan informasi yang diperoleh dari diskusi kelas dan mempresentasikannya.			✓		
16	Siswa membuat keputusan yang tepat dalam situasi nyata, seperti dalam proyek kelompok, dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang ada demi mencapai hasil yang optimal.			✓		

Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Nama : Rava Ardiansyah
 Kelas : 5
 Hari/tanggal :

73 / 75 x 100 = 97

Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom sesuai pengamatan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan!

Kriteria Penskoran :

No	Pernyataan	Skor
1	Baik sekali	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Kurang sekali	1

No	Aspek Yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa aktif dan konsisten melaksanakan tugas belajar yang diberikan, menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, serta berupaya mencapai hasil yang baik melalui usaha dan disiplin pribadi					✓
2	Siswa selalu menyerahkan tugas belajar tepat waktu, menunjukkan tanggung jawab dan disiplin dalam mengatur waktu belajar mereka					✓
3	Siswa berpartisipasi dalam diskusi dan upaya pemecahan masalah di lingkungan sekolah. Mereka mengajukan gagasan-gagasan kreatif,					✓

	mendengarkan pendapat orang lain, dan menjalin kerja sama untuk menemukan solusi efektif terhadap tantangan yang dihadapi.					
4	Setelah menerapkan solusi, siswa melakukan evaluasi terhadap hasil dan merefleksikan proses pemecahan masalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka.					✓
5	Siswa mengajukan pertanyaan kepada teman sekelas maupun guru setiap kali mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi.					✓
6	Siswa percaya diri bertanya, meminta bantuan atau saran dari guru dan teman-teman dalam menyelesaikan tugas.					✓
7	Siswa aktif mencari informasi tambahan dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, dan internet.					✓
8	Siswa menunjukkan kemampuan kritis dan memastikan bahwa data yang digunakan adalah akurat dan terpercaya.					✓
9	Siswa aktif dalam diskusi kelompok dengan menyampaikan pendapat mereka dan mendengarkan dengan seksama.					✓
10	Siswa bekerja sama dengan anggota kelompok untuk menganalisis masalah dan mencari Solusi Bersama, menunjukkan keterampilan kolaboratif.					✓
11	Siswa secara teratur melakukan evaluasi diri terhadap pencapaian akademik dan keterampilan pribadi.					✓

12	Siswa terbuka terhadap umpan balik dari guru dan teman sekelas, menggunakan masukan tersebut untuk memancarkan dan meningkatkan kemampuan diri.					✓
13	Siswa secara aktif berlatih memecahkan masalah melalui berbagai metode, seperti latihan soal, proyek, atau simulasi.					✓
14	Siswa menggunakan metode terstruktur untuk menyelesaikan masalah, dimulai dari mengenali masalah, melakukan analisis, hingga menilai Solusi yang akan diajukan.					✓
15	Siswa menggabungkan informasi yang diperoleh dari diskusi kelas dan mempresentasikannya.					✓
16	Siswa membuat keputusan yang tepat dalam situasi nyata, seperti dalam proyek kelompok, dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang ada demi mencapai hasil yang optimal.					✓

Lampiran 5 : Lembar Validasi

Lembar Validasi Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan memberi tanda

(□) pada kolom yang tersedia berikut makna validasi:

1 : Tidak baik

2 : Kurang baik

3 : Cukup baik

4 : Baik

5 : Sangat baik

2. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti

A = Dapat digunakan tanpa revisi

B = Dapat digunakan dengan revisi sedikit

C = Dapat digunakan dengan revisi sedang

D = Dapat digunakan dengan revisi banyak sekali

E = Tidak dapat digunakan

No	Aspek Yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Format observasi:					
	a. Format jelas sehingga memudahkan melakukan penilaian					✓
	b. Proporsional					✓
2	Isi:					
	a. Pernyataan dirumuskan dengan singkat dan jelas					✓
	b. Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung keterlaksanaan modul					✓
	c. Dapat digunakan untuk mengukur aktifitas belajar siswa					✓
	d. Kelengkapan komponen lembar observasi motivasi belajar siswa					✓
3	Bahasa dan tulisan:					
	a. Bahasa yang digunakan baik dan benar					✓
	b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami					✓
	c. Penyampaian petunjuk jelas					✓
	d. Penulisan mengikuti aturan EYD					✓

Penilaian Secara Umum

No	Pertanyaan	A	B	C	D	E
1.	Penilaian secara umum terhadap format lembar observasi keaktifan belajar siswa					

Medan, April 2025
Validator



Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd

Lampiran 6 : Nilai Lembar Observasi

Rekapitulasi Lembar Observasi (Sebelum)

No	Nama	No Item																Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	AR	3	3	3	2	2	2	4	2	3	3	4	3	3	2	2	2	43	57
2	AN	2	2	2	3	4	2	3	2	4	3	2	2	3	2	2	2	40	53
3	AWN	2	1	3	2	4	3	2	2	3	4	2	3	2	2	3	2	40	53
4	ARH	3	2	3	3	2	3	4	3	4	4	2	3	2	3	1	3	45	60
5	BAP	1	2	2	4	2	3	2	3	4	2	4	4	3	3	2	1	42	56
6	DAS	2	3	2	3	2	1	4	2	3	2	3	3	3	4	2	2	41	55
7	DK	2	2	2	4	2	3	3	5	4	3	2	2	2	3	2	2	43	57
8	DRR	2	3	4	2	2	2	3	2	4	1	2	3	2	4	3	3	42	56
9	FS	2	2	2	3	4	1	4	2	3	2	2	2	3	3	4	2	41	55
10	FIT	3	3	2	4	2	2	3	5	4	3	4	2	2	3	3	5	50	67
11	JEL	2	3	3	2	4	5	3	4	2	2	3	3	3	5	4	3	51	68
12	KAH	3	3	2	5	4	2	2	3	4	3	4	4	5	3	2	2	51	68
13	MD	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	4	3	3	1	45	60
14	MHS	3	2	3	3	4	2	2	4	3	3	3	2	4	2	3	3	46	61
15	MDM	3	3	4	2	2	2	4	3	3	2	3	3	4	2	2	1	43	57
16	MYT	3	3	2	4	2	4	4	4	3	3	2	2	1	4	3	2	46	61
17	MHA	2	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	44	59
18	NH	2	2	1	3	2	4	2	2	3	4	2	2	4	3	3	4	43	57
19	NR	2	3	3	2	2	2	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	49	65
20	RKH	3	3	2	2	2	1	4	3	5	4	4	3	3	3	2	2	46	61
21	RAP	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	45	60
22	RR	2	2	3	2	2	3	4	3	3	4	5	3	2	3	3	3	47	63
23	R	2	3	3	2	3	3	4	3	3	4	2	2	2	3	3	2	44	59
24	RAP	3	3	2	2	4	4	3	2	2	3	3	2	2	4	4	3	46	61
25	SA	4	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	4	5	2	2	3	48	64
26	SR	3	3	2	3	2	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	4	50	67
27	TDP	3	4	5	3	3	4	2	3	2	4	2	3	5	4	3	3	53	71
28	WAH	2	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	2	2	47	63
																		Jumlah	1694
																		AVE	60,5

Gambar Nilai Lembar Observasi Sebelum Perlakuan

Rekapitulasi Lembar Observasi (Sesudah)

No	Nama	No Item																Jumlah	Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	AR	4	4	4	4	3	3	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	4	65	87
2	AN	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	4	4	4	3	5	69	92
3	AWN	4	3	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	5	5	4	4	4	68	91
4	ARH	4	5	5	4	5	4	5	5	3	4	4	5	3	3	4	5	68	91	
5	BAP	4	3	5	4	5	4	4	5	5	3	4	5	3	4	4	5	67	89	
6	DAS	5	5	5	4	3	4	5	4	3	4	3	4	3	5	4	5	66	88	
7	DK	5	3	4	5	3	5	4	5	4	5	4	5	4	4	3	5	68	91	
8	DRR	4	3	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	3	5	67	89	
9	FS	4	4	3	5	5	3	4	4	3	5	3	4	5	4	5	4	65	87	
10	FIT	4	4	5	3	5	4	3	4	5	3	5	4	3	4	5	5	66	88	
11	JEL	5	5	5	4	4	3	5	4	4	4	3	4	5	5	4	4	68	91	
12	KAH	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	72	96	
13	MD	4	4	5	3	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	4	70	93	
14	MHS	4	4	4	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	5	5	69	92	
15	MDM	5	5	5	5	4	4	3	3	4	4	4	4	5	5	4	4	68	91	
16	MYT	5	5	3	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	3	4	4	68	91	
17	MHA	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	5	70	93	
18	NH	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	69	92	
19	NR	5	3	3	4	5	4	5	4	3	3	4	4	5	3	5	5	65	87	
20	RKH	5	5	3	4	5	5	4	3	5	3	4	4	5	3	5	4	67	89	
21	RAP	5	4	5	4	5	5	4	3	4	5	4	3	3	4	5	3	66	88	
22	RR	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	5	5	71	95	
23	R	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	5	63	84	
24	RAP	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	73	97	
25	SA	4	5	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	5	5	4	68	91	
26	SR	5	5	5	5	4	4	5	4	3	3	5	4	4	4	5	4	69	92	
27	TDP	4	3	5	5	4	5	4	4	5	3	5	5	5	3	4	4	68	91	
28	WAH	4	4	4	3	5	4	5	4	3	4	5	3	5	5	4	4	66	88	
																		Jumlah	2534	
																		EVE	90,5	

Gambar Nilai Lembar Observasi Sesudah Perlakuan

DOKUMENTASI



Foto bersama Ibu Wali Kelas V SD Swasta Bakti I Medan



Foto siswa kelas V SD Swasta Bakti I Medan









FORM K 1

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Aprilia Nola Lingga

N P M : 2102090018

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 120

IPK = 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan
	Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan	
	Analisis Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SD Swasta Bakti I Medan	
	Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap keterampilan berfikir Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Ekosistem Kelas V SD Swasta Bakti I Medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 12 Desember 2024

Hormat Pemohon,

Aprilia Nola Lingga

FORM K 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aprilia Nola Lingga
 NPM : 2102090018
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

"Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Di Kelas V SD Swasta Bakti 1 Medan"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia S.Pd., M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 20 Desember 2024

Hormat Pemohon,

Aprilia Nola Lingga

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 4057/ IL3-AU//UMSU-02/ F/2024
 Lamp : ---
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Aprilia Nola Lingga**
 N P M : 2102090018
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti 1 Medan**

Pembimbing : **Chairunnisa Amelia, S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **21 Desember 2025**

Medan, 20 Jumadil Akhir 1446 H
 21 Desember 2024 M




 Dekan
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Dr. H. Syamsiyuthita, M.Pd
 NIDN: 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :
 1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR





UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
21/12/2024	Acc Judul	
14/1/2025	Bimbingan Bab I	
10/2/2025	Bimbingan Bab II	
17/2/2025	Bimbingan Bab III	
18/2/25	Acc Skripsi	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Februari 2025
Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Februari 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Chairunnisa Amelia, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11 Maret 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Memperbaiki Penulisan huruf/kata
2.	Menambahkan kutipan dari daftar Pustaka
3.	Perbaiki label rencana Penelitian
4.	Perbaiki Variabel Penelitian

Medan, Maret 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Pembimbing

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

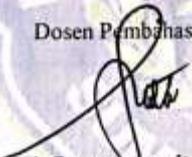
Pada hari Selasa, Tanggal 11 Maret 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Maret 2025

Disetujui oleh:

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
 NPM : 2102090018
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2025

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Aprilia Nola Lingga



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Selasa, tanggal 11, Bulan Maret, Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2025

UMSU Ketua,

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Pada hari ini Selasa, Tanggal 11, bulan Maret, tahun 2025 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
 Disetujui Dengan Adanya Perbaikan
 Ditolak

Dosen Pembahas,


Dra. Hj. Syamsuryunita, M.Pd.

Dosen Pembimbing


Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Panitia Pelaksana
Ketua Program Studi


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Medan, Maret 2025

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Aprilia Nola Lingga
NPM : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti I Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

****Pertinggal****



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1813/SK/BAK-PT/10A/KP/12/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Makmur Bakti No. 3 Medan 20224 Telp. (061) 6622400 - 66224367 Fax. (061) 6625474 - 6631003
 Website: <https://fkip.umswa.ac.id> Email: kip@umswa.ac.id Instagram: @umswamedan Facebook: umswamedan Twitter: @umswamedan

Nomor : 714/IL3-AU/UMSU-02/F/2025
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 16 Syaawal 1446 H
 14 April 2025 M

Kepada Yth. Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta Bakti 1 Medan
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wafiat dalam melaksanakan kegiatan/aktivitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Aprilia Nola Lingga
 N P M : 2102090018
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SD Swasta Bakti 1 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
 Wassalamu'alaikum



****Penting!!****





SD BERSUBSIDI BAKTI 1

PULO BRAYAN BENGKEL
KECAMATAN MEDAN TIMUR
KOTA MEDAN
KODE POS : 20239 - TELP. 061- 6616305
AKREDITASI "B"



Alamat : Jl. Pelajar No. 1 Pulo Brayan Bengkel - Medan

Medan, 2 Mei 2025

Nomor : /Ka.01 SD.B-1 / V /2025
Lamp : ---
Hal : Persetujuan Penelitian/Riset

Kepada Yth,
DEKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KOTA MEDAN

Dengan hormat,
Menanggapi surat permohonan ijin observasi yang kami terima dari Bapak/Ibu dari Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 48/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 7 Januari 2025 (21 Sya'ban 1446 H) perihal Permohonan Ijin penelitian/riset, dengan ini kami menyatakan bahwa kami **menyetujui permohonan Izin Riset** tersebut atas nama :

Nama Mahasiswa : Aprilia Nola Lingga
N P M : 2102090018
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : *Pengaruh Media Pembelajaran Diorama terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V di SD Swasta Bakti 1*

Demikian surat balasan ijinObservasi ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu Kepala Sekolah, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Kepala SD Bersubsidi Bakti 1



WENDI PUTRI, S.Pd., Gr

RIWAYAT HIDUP**I. Identitas Mahasiswa**

Nama : Aprilia Nola Lingga
Npm : 2102090018
Tempat, Tanggal Lahir : Medan, 03 April 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak Ke- : 3 dari 3 bersaudara
Agama : Islam
Alamat : Kab. Pakpak Bharat, Kec. Salak
Email : aprilialingga08@gmail.com

**II. Nama Orang Tua**

Ayah : M. Idris Lingga
Ibu : Rosmawati Berutu

III. Pendidikan

1. Tk Negeri Mitokona Salak (Lulus Tahun 2009)
2. SD Negeri 030426 (Lulus Tahun 2015)
3. SMP Negeri 1 Salak (Lulus Tahun 2018)
4. SMA Negeri 1 Salak (Lulus Tahun 2021)
5. Tahun 2021 tercatat sebagai Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)