

**PENGARUH MEDIA DIORAMA TERHADAP MINAT BELAJAR
SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SDS
TAMAN SISWA BELAWAN**

SKRIPSI

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

SITI ANNISA
2002090220



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**

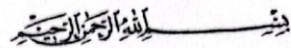


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

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

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 Sabtu, Tanggal 21 September 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:


Nama : Siti Annisa
NPM : 2002090220
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Diorama terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SDS Taman Siswa Belawan

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


Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

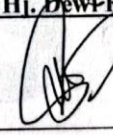
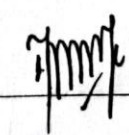
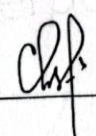

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd
2. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum
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.umsu.ac.id> E-mail: fkp@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Siti Annisa
NPM : 2002090220
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips di SDS Taman Siswa Belawan

Diterima Tanggal :

Dengan diterimanya Skripsi ini, Sudah Lulus dari Ujian Komprehensif berhak Memakai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Medan, Oktober 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

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

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuyurnita, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Siti Annisa
NPM : 2002090220
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Diorama terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA di SDS Taman Siswa Belawan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
22/8/2024	Penambahan diagram bab 4	
26/8/2024	Penambahan rumus Validator	
29/8/2024	Perbaikan modul ajar	
5/9/2024	Penambahan data mentah lembar observasi	
12/9/2024	Act sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Medan, Agustus 2024
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 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Siti Annisa
NPM : 2002090220
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Diorama terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA di SDS Taman Siswa Belawan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media Diorama terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPA di SDS Taman Siswa Belawan." Adalah benar 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 sebenar-benarnya.

Yang menyatakan

Siti Annisa
2002090220



ABSTRAK

SITI ANNISA,2002090220.” Pengaruh Media Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ipa Di SDS Taman Siswa Belawan.” Skripsi . Medan : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran diorama pada pembelajaran ipa di kelas v SDS Taman Siswa Belawan .jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif .instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi yang digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan minat belajar siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan uji hipotensis untuk mengetahui adakah pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap minat belajar siswa . Dari hasil penelitian Terhadap Peningkatan yang signitifikasi dalam minat belajar siswa kelas V setelah penerapan pembelajaran media diorama. Sebelum penerapan model media pembelajaran diorama , nilai rata- rata minat belajar siswa adalah 57.84. Setelah penerapan media tersebut, nilai rata – rata meningkat menjadi 83.80. Peningkatan mean sebesar 25.96 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah pembelajaran media diorama diterapkan . Hal ini dibuktikan Nilai signitifikasi (Sig .(2-tailed)) yang dihasilkan adalah 0.000, yang jauh lebih kecil dari ambang batas signitifikasi yang umumnya digunakan (0.05). Dengan demikian , hasil uji t – test ini menolak hipotensis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signitifikasi dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama , dan menerima hipotensis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan.

Kata Kunci : Media, Diorama, Minat Belajar

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur kehadiran ALLAH SWT yang senantiasa memberikan Rahmad, Hidayah serta Kurnia–nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian saya yang berjudul “**Pengaruh Media Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPAS di SDS Taman Siswa Belawan**”. Ini digunakan untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada orang tua tercinta Ibu **Arnita** dan Ayah **irwansyah** Makasih sudah beri saya kebebasan selama ini. Ngebebasin dan selalu percaya dengan semua keputusan saya. Terimakasih untuk doa-doa tersembunyi yang selalu di langit kan sehingga saya bisa berada ditahap ini. Makasih udah kasih ruang untuk berkenalan dan menelusuri tempat-tempat yang indah walau terkadang ijin menjadi hal yang selalu jadi pertimbangan. Tolong tetap berada di sisi saya selama hidup di dunia ini dan terus menemani saya dalam perjalanan hidup saya sehingga saya bisa membuat kalian bangga.

Dalam upaya penyelesaian ini, penulis menyadari bahwa sebagai manusia biasa tidak lepas dari kesalahan dan kekhilafan, kenyataan ini menyadarkan penulis bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak proposal penelitian mungkin tidak akan terselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan Terima Kasih dan Penghormatan yang tulus kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Assoc. Prof. Dra. Syamsurnita, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum** sebagai Wakil Dekan 1 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.
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd** selaku Dosen Pembimbing Penulis yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
8. Bapak dan Ibu guru SDS Taman Siswa Belawan yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah SDS Taman Siswa Belawan.
9. Kepada keluarga besar saya terimakasih sudah selalu mengingatkan saya atas tanggung jawab saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Makasih atas segala perhatian dan untuk doa-doa nya sehingga saya bisa sampai tahap ini.
10. Terima kasih untuk teman sejawat saya Siti Rahmadani Hrp , Raihan Amelia Putri , yang selalu support dan memberikan semangat untuk saya dalam mengerjakan skripsi.

11. Teman-teman yang sudah membantu dan mensupport saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini serta Rekan-rekan PGSD.
12. Terimakasih untuk Siti Annisa anak perempuan di rumah yang sekarang tumbuh menjadi perempuan mandiri. Terimakasih sudah mau berjuang dan pantang menyerah dalam menulis skripsi ini. Sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan perkuliahan sesuai dengan yang diinginkan.
13. Terakhir kepada seseorang yang tidak bisa penulis sebut namanya , yang memberikan semangat dan yang berkata akan menunggu hingga kelulusan penulis , walau nyatanya ia tidak mampu menunggu proses kelulusan penulis hingga akhir. Terima kasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi dan telah menjadi motivasi bagi saya untuk membuktikan bahwa saya akan menjadi pribadi yang lebih baik . Terima kasih atas segala janji janji yang belum bisa kau tepati. Guru terbaik yaitu pengalaman pendewasaan untuk belajar ikhlas, sabar dan menerima arti kehilangan sebagai proses menghadapi dinamika hidup . karena setiap harinya adalah pembelajaran , pada akhirnya setiap orang ada masanya dan setiap masa ada orangnya.

Dan semua pihak yang membantu terselesaikannya penulisan skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Semoga semua kebaikan yang telah diberikan dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT, Aamiin. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semuanya, akhir kata penulis mohon maaf apabila terdapat kesalahan

Medan, September 2024
Penulis

Siti annisa

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaatkan Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kerangka Teori	8
2.2 Kerangka Berfikir	27
2.3 Penelitian Yang Relevan	29
2.4 Hipotesis Peneliti	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Pendekatan penelitian.....	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	31
3.3 Populasi dan Sampel	32
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	33

3.5 Instrumen Penelitian.....	34
3.6 Teknik Analisis Data.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	51
4.1.1 Uji Validitas Instrumen	53
4.1.2 Uji Hipotesis (Paired Sampel T Test).....	54
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Hasil Nilai Ulangan Kelas V.....	3
Tabel 3.1	Waktu Pelaksanaan.....	32
Tabel 3.2	Populasi Penelitian	32
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Minat Belajar	34
Tabel 3.4	Kategori Penilaian Skala Likert	34
Tabel 4.1	Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan Sebelum Menggunakan Media Diorama.....	51
Tabel 4.2	Frekuensi Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan Setelah Menggunakan Media Diorama.....	52
Tabel 4.5	Paired Hipotesis Sampel T Test	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	30
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar.....	43
Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta Didik.....	58
Lampiran 3 Materi Ajar.....	59
Lampiran 4 Nilai.....	45
Lampiran 5 Dokumentasi Awal.....	48
Lampiran 6 Lembar Observasi	50
Lampiran 7 Lembar Observasi Sebelum Perlakuan.....	52
Lampiran 8 Lembar Observasi Sesudah Perlakuan	52
Lampiran 9 Data Kelompok dan Grafik Pre-Observasi Siswa Kelas V	74
Lampiran 10 Data Kelompok dan Grafik Post-Observasi Siswa Kelas V.....	75
Lampiran 11 dokumentasi pelaksanaan penelitian	53

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya etis kemanusiaan, untuk kemanusiaan dan umat manusia secara keseluruhan. pendidikan dapat membantu orang mencapai potensi penuh mereka dalam kehidupan individu mereka, dengan tujuan bahwa setiap orang dapat berpartisipasi dalam kehidupan dengan bermartabat dan bahwa pengembangan manusia dan masyarakat dapat mengarah pada standar hidup yang semakin tinggi. pendidikan tidak dapat diterapkan pada kondisi manusia. umat manusia melewati proses pembelajaran yang dimulai dengan unsur-unsur dan berakhir dengan menjadi manusia. untuk membantu orang memahami tujuan, arah, dan sifat kehidupan ini, pendidikan adalah sarana. (Amelia, 2019).

Agustika (2022) menyatakan mencerahkan kehidupan anak-anak bangsa adalah salah satu tujuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut peserta didik hendaknya memiliki kemampuan dalam menemukan pengetahuan dan informasi yang didapatkan melalui membaca. Sebagian besar, kemampuan membaca diperoleh dari sekolah. Keterampilan membaca ini sangat penting untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan untuk alat komunikasi yang ada di kehidupan manusia. Dengan membaca, seseorang akan mendapatkan informasi dan pengetahuan baru. Kegiatan membaca sangat penting bagi mereka yang ingin meningkatkan diri mereka sendiri karena dapat meningkatkan daya pikiran, mempertajam pandangan, dan menambah wawasan.

Belajar dengan mengajar adalah jenis komunikasi yang melibatkan

instruktur dan siswa . pembelajaran yang efektif akan dihasilkan dari komunikasi aktif antara peserta didik dan pendidik. Akibatnya, pendidikan IPAS memberikan motivasi siswa untuk secara aktif mengembangkan pengetahuannya (Mansur, 2018). Proses pembelajaran IPAS menunjukkan adanya peserta didik aktif (Evitasari & Aulia, 2022). Orang sangat membutuhkan pendidikan dengan pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi dirinya. Menurut standar nasional pendidikan berdasarkan Pancasila dan Undang – Undang RI Nomer 32 Tahun 2013 BAB 1 Pasal 3, pendidikan yang dianggap mutu ditujukan untuk meningkatkan potensi siswa menjadi manusia yang jujur dan taat kepada yang maha kuasa , memiliki mulia, kesehatan, kecerdasan, kreatifitas, dan keberanian secara individu dan menjadi warga negara yang demokratis sambil tetap teguh.

Kemampuan yang tercantum di atas adalah kemampuan yang harus dikembangkan pada abad 21. Mengingat betapa pentingnya pendidikan, itu harus dilakukan dengan hati-hati untuk menghasilkan hasil yang berkualitas tinggi salah satunya dalam pembelajaran IPAS. Jadi tujuan pendidikan di atas bisa tercapai melalui sistem pendidikan yang baik. Yang dimana sistem pendidikan itu harus terdiri dari proses, dimana proses dalam pendidikan merupakan suatu sistem pendidikan yang terdiri input(dalam) , dan proses output(luar).input merupakan proses kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh siswa , sedangkan output ialah hasil dari proseskegiatan yang dilakukan siswa.

Sebagaimana yang dijelaskan oleh Wisudawati & Sulistyowati (2022:22), IPAS adalah cabang ilmu yang menggunakan metode yang ketat untuk menganalisis fenomena secara real time berdasarkan fakta, baik itu studi kasus atau

penelitian pengetahuan dan kebijaksanaan adalah hasil dari penyebab tiga area yang erat kaitannya dengan hakikat IPAS.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lisa Silvia (2022:41), dengan instruksi yang difokuskan pada buku, seringkali guru membuang waktu siswa dengan membuat mereka membaca apa saja yang ada di buku tanpa memberikan umpan balik, yang menyebabkan siswa kesulitan memahami materi khusus. Untuk ini, penting bagi seseorang guru untuk terlibat dalam bisnis, atau upaya, untuk meningkatkan kinerja siswa dan kualitas guru serta proses pembelajaran artinya, guru perlu memiliki materi pengajaran yang tepat yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan saya yang dilakukan di SDS Taman siswa Belawan kecamatan kota medan saya telah menemukan bahwa ada beberapa masalah yang ditanganin oleh guru ketika sedang melakukan kegiatan proses belajar mengajar . dimana masih banyaknya peserta didik yang minat belajar nya masih tergolong rendah sehingga kegiatan pembelajaran sangat sulit dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dilihat dari nilai hasil belajar siswa pada mata khususnya pada pelajaran IPAS yang dimana masih banyak siswa tidak mencapai nilai KKM yaitu 75.

Tabel 1.1
Hasil Nilai Ulangan Kelas V

No	Jumlah Siswa	Nilai	Presentasi	Keterangan
1	10	≥ 75	43.5%	Tuntas
2	13	≤ 75	56,5%	Tidak Tuntas
Jumlah	23		100%	

Dari tabel 1.1 Terdapat jumlah siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa (

44,5%) dan jumlah siswa yang tidak tuntas yaitu sebanyak 14 siswa (56,5%) sehingga kegiatan pembelajaran sangat sulit dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru tidak menggunakan model atau media pembelajaran hanya metode ceramah sehingga dalam kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru, bukan pada siswa nya. Hal ini terlihat keadaan kelas menjadi membosankan dan masih banyak siswa yang tidak aktif saat di Tanya oleh guru , siswa cenderung diam, dan tidak terlibat dalam berbagai kegiatan seperti tanya – jawab, diskusi dan kegiatan lainnya selama proses belajar mengajar. Maka dari itu untuk penelitian ini saya ingin menggunakan media diorama untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Saat mengajar IPAS di kelas , seseorang guru biasanya akan menggunakan alat peraga saat menjelaskan materi untuk memastikan bahwa siswa antusias saat mengikuti pembelajaran. Untuk menanamkan rasa senang pada siswa, guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk memberikan hasil belajar yang efektif dalam waktu singkat. Terdapat langkah pertama ialah dengan menggunakan dan mengembangkan media yang digunakan dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa (Afifah et al.,2022) .

Media diorama memiliki kemampuan untuk memberikan kesempatan belajar yang tenang kepada siswa . membantu siswa memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajarnya, dan sebagainya membuat kegiatan belajar lebih menarik (Wafa & Rizkyana,2019). Media diorama berfungsi sebagai alat bantu siswa memahami materi bahkan terkadang memecahkan masalah yang disajikan guru. Amanda & Istianah (2022:1631) menyatakan bahwa ketiga

dimensi media diorama dapat mempengaruhi persepsi siswa dan dapat diterapkan pada kasus individu.

Untuk memaksimalkan potensi belajar siswa, diperlukan berbagai factor, yang paling penting adalah media pendidikan. Dalam penerapannya, media pendidikan merupakan salah satu dari sedikit alat yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan pendapat Arsyad (2017:15- 16). Disebutkan bahwa penggunaan media pendidikan dalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan rrasa syukur baru, meningkatkan motivasi dan dorongan keterampilan mereka terkait dengan kegiatan pembelajaran, bahkan memberikan manfaat psikologis bagipeserta didik. Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan diatas ,maka hal inilah yang menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDS Taman Siswa Belawan”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurang nya minat belajar peserta didik
2. Gairah belajar peserta didik yang kurang
3. Kurang fokusnya peserta didik saat mendengarkan materi pembelajaran
4. Keadaan di kelas terlihat membosankan
5. Saat proses pembelajaran berlangsung guru tidak ada menggunakan media atau metode pembelajaran.
6. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa gampang bosan saat belajar berlangsung.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti membatasi masalah yaitu pengaruh media diorama terhadap minat belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA Tema 7 : perubahan wujud dan benda subtema 2 perubahan wujud .

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas V Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Diorama ?
2. Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas V Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Diorama?
3. Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDS Taman Siswa Belawan ?

1.5 Tujuan Masalah

1. Untuk Mengetahui Apakah Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDS Taman Siswa Belawan
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas V Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Diorama
3. Untuk Mengetahui Bagaimana Minat Belajar Siswa Kelas V Sesudah Menggunakan Media Pembelajaran Diorama.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini mempunyai beberapa manfaat yaitu antara lain :

1. Manfaat segi teoritis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan memperkaya hasil penelitian yang telah ada telah ada serta dapat memberikan gambaran yang mengenai pengaruh media pembelajaran diorama terhadap minat belajar siswa.

2. Manfaat segi praktis

a. Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan atau pengetahuan dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran di SDS Taman Siswa Belawan.

b. Bagi guru, sebagai masukan untuk meningkatkan kemampuan minat belajar siswa dengan mengetahui media pembelajaran salah satunya ialah media pembelajaran diorama . guru dapat memperhatikan hal tersebut untuk menunjang kemampuan minat belajar siswa .

c. Bagi peneliti, agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan berfikir secara ilmiah serta menambah pemahaman media pembelajaran bagi calon peserta didik.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu faktor penting yang mempengaruhi proses pembelajaran adalah media pendidikan. Salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru meningkatkan kemampuannya adalah media pendidikan. Media penting dalam pendidikan karena alat yang digunakan guru untuk mencapai tujuan mereka dan mengekspresikan perasaan mereka. Rusman

(2017:215). Sebagai alat dalam proses pendidikan ,media memiliki tujuan yang sangat penting karena sangat mempengaruhi hasil belajar siswa (Winangun ,2020). Kehadiran media pendidikan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan kepada mereka dan juga membantu mereka untuk lebih memahami materi yang akan diajarkan kepada mereka (Aprilia & Putri2020). Dari beberapa pendapat diatas dapat saya simpulkan bahwa Akhirnya dikatakan bahwa dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena akan mempermudah siswa menguasai materi pelajaran dengan tujuan pembelajaran menjadi bermakna yang akan meningkatkan hasil belajar.

Dengan media pembelajaran diorama ini diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas. selain itu juga dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan suasana belajar yang aktif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut (Fatria, 2017: 136), media adalah benda apa pun yang dapat digunakan untuk membangkitkan emosi dan memancing pikiran, serta untuk memperkuat tekad, perhatian dan pemahaman siswa guna menghambat proses belajarnya.

Menurut (Syaiful bahri Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121), media pendidikan adalah segala alat yang dapat digunakan sebagai semacam umpan balik untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya.

(Ashar (2011)) Menjelaskan bahwa media pendidikan merupakan alat yang berguna dalam proses pembelajaran, baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Lebih tepatnya dijelaskan bahwa media pendidikan merupakan salah satu komponen lingkungan belajar atau tubuh siswa. yang mencakup sumber-sumber pendidikan dari lingkungan sekitar yang mungkin dapat menginspirasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan beberapa contoh di atas, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan adalah suatu alat atau sumber yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan serta menunjang siswa dalam kondisinya saat ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini juga dimaksud untuk membantu siswa dalam mengembangkan kesabarannya ketika melakukan kegiatan pembelajaran.

2.1.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Arsyad (2017:6) menyatakan media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang akan disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan untuk membanatu komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya : flim, slide, video), atau perorangan (misalnya: modul, computer, kaset, video, recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Ciri ciri media pembelajaran menurut Hasibuan (2016) media pembelajaran tersebut ,maka dapat diartikan sebagai suatu sarana yang mampu digunakan untuk menyalurkan informasi dalam bentuk audio,visual ,dan audio visual ,berupa software maupun hardware untuk merangsang peserta didik dalam pembelajaran. Dalam media pengembangan finger math menjadi finball game ini menggunakan media berbasis hardware dimana media yang digunakan adalah

pendidikan memiliki pengertian fisik yang di kenal sebagai hardware yakni benda yang dapat di lihat ,diraba dan di dengan panca indra

2.1.1.3 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran memiliki manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Dewi et al (2018:6) menyatakan media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Alat bantu mengantarkan materi pembelajaran.
- 2) Mengonkretkan informasi atau materi pelajaran.
- 3) Mengefektifkan penyampaian materi pembelajaran.
- 4) Memberi stimulus bagi pembelajar.
- 5) Memusatkan perhatian pembelajar.
- 6) Mengakomodasi berbagai gaya belajar mengajar.

Kustandi & Sujpto (2016:23) menyatakan bahwa beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar yaitu :

- 1) Mendorong dan memberikan informasi sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Meningkatkan dan memodifikasi perhatian anak sehingga tercipta motivasi belajar, interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan, dan kemampuan siswa belajar mandiri sesuai dengan minatnya.
- 3) Mengatasi berbagai keterbatasan indra, ruang dan waktu.
- 4) Memberikan siswa pemahaman bersama tentang pengalaman mereka dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka.

- 5) Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Miftah (2022:4) sedangkan menurut menyatakan bahwa media memiliki empat fungsi yaitu:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkrit, pembelajaran yang tadinya teoretis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pembelajaran, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa.
- 3) Memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti dengan menggunakan media.
- 4) Memberikan stimulus belajar, terutama rasa ingin tahu pada siswa.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat dan fungsi yang penting dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Dengan menggunakan media yang menarik maka akan membangkitkan motivasi siswa untuk belajar, rasa ingin tahu, menarik minat siswa untuk belajar, dan membuat siswa mudah untuk mencerna materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.1.4 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (2016:80) menyatakan ada enam jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia mempunyai keunggulan, yaitu kemampuannya menyampaikan informasi secara langsung misalnya percakapan atau diskusi. Media pembelajaran berbasis manusia ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Sehingga, kehadiran media ini akan membantu peserta didik untuk belajar lebih jauh tentang bagaimana memahami pendapat.

2) Media berbasis cetakan

Berbagai sumber informasi utama yang sering digunakan guru di kelas adalah buku teks, majalah, koran, dan lembar kerja peserta didik. Ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan ketika mengevaluasi media cetak termasuk ukuran huruf, format, minat, konsistensi, dan penggunaan spasi. Hal ini untuk mencegah kebosanan pada peserta didik dengan meningkatkan minat membaca.

3) Media berbasis visual

Media ini merupakan media yang bersifat konkret, yang dapat dilihat peserta didik secara langsung melalui indra penglihatan. Media visual ini dapat berupa gambar, lukisan, peta konsep, dan grafik. Banyak dari media tersebut yang digunakan oleh guru karena lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi.

4) Media berbasis audio-visual

Media audio-visual sering kali berupa slide, film, dan video. Media ini merupakan media yang dapat dilihat dan didengar secara langsung oleh siswa. Banyak siswa yang lebih tertarik dengan media ini karena disajikan

sedemikian rupa sehingga memungkinkan mereka melihat dan memahami tentang materi yang disajikan.

5) Media berbasis komputer

Di zaman era modern sekarang, guru dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi di dalam pembelajaran contohnya komputer. Komputer saat ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Hal ini akan memudahkan tugas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media dengan cara ini dapat digunakan baik untuk berlatih soal maupun menjadi media teknologi informasi.

6) Memanfaatkan perpustakaan sebagai sumber belajar

Perpustakaan adalah salah satu jenis media pembelajaran yang tersedia di sekolah. Peserta didik dapat belajar dimanapun mereka berada contohnya melalui perpustakaan. Siswa dapat memperoleh pengetahuan yang luas melalui perpustakaan. Peserta didik dapat membaca dan berlatih dengan buku yang ada di perpustakaan sehingga pembelajaran menjadi efektif.

Menurut (Magdalena et al., 2021) Jenis dasar media pembelajaran antara lain:

- 1) Media cetak
- 2) Media audio
- 3) Media visual
- 4) Media proyeksi gerak Manusia
- 5) Benda tiruan (miniatur)

2.1.2 Diorama 3D

2.1.2.1 Pengertian Media Diorama

Media diorama adalah alat pengajaran yang dipotong menjadi ukuran kecil dengan tiga dimensi untuk menggambarkan pelajaran tertentu. Media diorama ini dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan kepada mereka. Diorama merupakan representasi miniatur subjek dengan tujuan menunjukkan sifat asli subjek dengan menggunakan skala yang sesuai dengan sifat aslinya (Aprilia & Putri, 2020).

Menurut Benny A. Pribadi (2017:50), diorama adalah jenis media statistik atau diagram yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pemahaman antar partisipan dalam suatu penelitian yang melibatkan gambar atau grafik besar beresolusi rendah. Media diorama biasanya berbentuk bentuk atau lekukan yang diamati pada pengamat dan disesuaikan sesuai dengan pengamatan (Miftah Devi Amalia, dkk 2017: 88). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media diorama ialah sebuah alat bantu untuk mengajar yang dituangkan dalam miniatur kecil tiga dimensi untuk menyampaikan mata pelajaran.

Menurut Prastowo (2019:121–122), media diorama adalah suatu benda miniatur tiga dimensi yang tujuannya untuk menggambarkan suatu benda yang mendasar. Diorama sering kali mengacu pada bentuk-bentuk gambar atau benda-benda yang diletakkan dalam pentas yang mempunyai cahaya laten yang disesuaikan dengan kajian.

Diorama adalah sebuah meja yang ditutupi pemandangan atau benda panjang yang dikelilingi oleh benda-benda yang berada di sekitarnya. Hal ini

dapat dibuat lebih eksplisit dengan mengilustrasikan proses atau peristiwa sehingga mereka yang tertarik dengan pokok bahasan dapat melihatnya dengan jelas (Ismiati, 2016). Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama ialah sebuah alat bantu untuk mengajar yang dituangkan dalam minatur kecil tiga dimensi untuk menyampaikan mata pelajaran.

2.1.2.2 Jenis-Jenis Media Diorama

Adapun jenis-jenis media diorama menurut (Ahmad, 2020) dibedakan menjadi tiga macam, diantaranya sebagai berikut:

1) Diorama Tertutup

Diorama tertutup merupakan jenis diorama dengan model yang dibatasi oleh alas pembatas atau sekat pada samping kanan, kiri, maupun belakang. Sedangkan bagian depan hanya dibatasi dengan plastik atau kaca yang bersifat bening/transparan sehingga media ini hanya dapat dilihat dari sisi depan saja. Diorama jenis tertutup ini jika diterapkan pada tingkat sekolah khususnya jenjang dasar biasanya digunakan pada materi pelajaran yang menggambarkan pemandangan alam seperti model pemandangan sawah dengan latar belakangnya adalah gunung maupun awan.

2) Diorama Lipat

Diorama lipat merupakan jenis diorama dengan yang dibuat pada lembaran kertas dengan model yang membentuk tiga sekat atau dinding dan dapat menyatu yang mana pada dinding samping kanan maupun samping kiri dapat dilipat sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Jenis diorama ini tidak dibatasi

oleh alas maupun bidang datar sehingga model ini sangat praktis dan mudah dibawa kemana-kemana. Namun model ini membutuhkan kesabaran pada saat membuat karena harus melekat pada sekat atau dinding. Diorama jenis lipat ini dapat diterapkan pada jenjang pendidikan khususnya pada tingkat dasar.

3) Diorama Terbuka

Diorama terbuka merupakan jenis diorama dengan model yang tidak dibatasi oleh pembatas atau sekat seperti diorama tertutup dan lipat. Jenis diorama ini hampir sama dengan maket dimana Bagian-bagian atau objek ini penggambarannya di atas bidang datar saja.

2.1.2.3 Langkah-Langkah Media Diorama

Menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016) ada 3 tahap dalam melaksanakan media diorama yaitu :

1) Tahap Persiapan

Persiapan merupakan tahap permulaan sebelum media digunakan. Pada tahap persiapan, perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya mempelajari buku petunjuk, mempersiapkan peralatan, penentuan media digunakan untuk individual atau kelompok dan memastikan informasi pengajaran dapat tersampaikan ke siswa dengan baik.

2) Tahap Pelaksanaan

Selama proses pelaksanaan perlu diperhatikan hal-hal yang dapat mengganggu proses kelancaran penerapan media diorama, diperlukan untuk meminimalkan adanya gangguan pada ketenangan, perhatian dan konsentrasi.

3) Tahap Tindak lanjut

Merupakan tahapan untuk menentukan pemahaman siswa tentang materi yang sudah diberikan kepada siswa dan tercapai atau tidaknya tujuan dari media diorama. Tahapan tindak lanjut terdiri dari diskusi, tes pemahaman, latihan, pengamatan, remedial (perbaikan) dan pengayaan materi yang diberikan. Pada tahap tindak lanjut akan digunakan sebagai monitoring dan evaluasi penerapan media diorama.

Menurut Sari (2016: 67) langkah-langkah media diorama ialah sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan

Sebelum menerapkan media dengan menentukan tema yang akan diberikan, membuat perencanaan dan membuat medianya sendiri.

2. Tahap Pelaksanaan

Dilakukan oleh guru dengan tiga sesi yaitu sesi pra pembelajaran ketika pada saat pembelajaran dan pasca pembelajaran. Pada saat pra pembelajaran guru harus mempersiapkan siswa untuk belajar, saat pelaksanaan guru akan menggerakkan tokoh pada media diorama sesuai dengan topik yang sudah direncanakan dan pasca pelaksanaan media, media akan disimpan dan dipergunakan kembali untuk menerapkan topik yang lainnya.

3. Tahapan Yang Terakhir

Guru memberikan pertanyaan untuk menggali kembali pemahaman siswa dengan penjelasan yang dilakukan, berikan kesempatan kepada siswa

untuk menjawab dan konfirmasi jawaban siswa jika benar atau salah. Jika masih banyak jawaban yang salah, perlu diberikan penjelasan tambahan dan dilakukan penerapan media dengan topik yang sama dan setting yang berbeda.

2.1.2.4 Kelebihan Media Diorama

Menurut Subana (dalam Ismilasari & Hendratno, 2013), kelebihan menggunakan media diorama yaitu:

- 1) Dapat dibuat dari bahan yang mudah dan mudah dapat
- 2) Dapat dipakai berulang – ulang
- 3) Dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya
- 4) Dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Menurut Daryanto (dalam seftrian , dan Hasanah 2020:23), media diorama termasuk ke dalam media berbentuk tiga dimensi. Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga dimiliki oleh media diorama. Kelebihan media berbentuk tiga dimensi antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung.
- 2) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme .
- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- 4) Dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media diorama dapat memberikan pengalaman secara langsung atau nyata pada saat dilaksanakan proses belajar mengajar sehingga siswa dapat menganalisis dan berfikir kritis.

2.1.2.5 Kekurangan Media Diorama

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan terutama dalam pembuatannya. Sanakyl (Sinaga, 2024) , mengemukakan hal – hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

- 1) Diorama sebaliknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
- 2) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan.

Hujair AH Sanaky (2015: 135) mengemukakan halhal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

- 1) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
- 2) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan. Media diorama dalam penelitian ini, bentuknya menyerupai diorama yang menunjukkan suatu pemandangan tentang berbagai jenis ekosistem yang ada di bumi. Keseimbangan ekosistem pun dapat dijelaskan dengan media diorama ini. Tujuan penggunaan media diorama ini, tidak jauh berbeda dengan tujuan penggunaan media. Namun dalam penelitian ini, penggunaan media diorama terutama bertujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media diorama membutuhkan ialah pada saat pelaksanaannya memerlukan waktu yang panjang serta siswa akan merasa dengan model ini mereka bermain bukan untuk belajar.

2.1.3 Minat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Minat Belajar

Di Kelas Bahasa Indonesia, Minat digambarkan sebagai tingkat kesadaran yang tinggi terhadap objek, peristiwa, dan keinginan. Sebaliknya, diinginkan untuk memiliki tujuan yang jelas, pemahaman yang kuat tentang realitas, atau aspirasi. Minat, sebagaimana dinyatakan oleh Pratama (2019), adalah jenis tindakan yang dilakukan untuk mengembangkan tindakan tertentu. Seiring berjalannya proses pembelajaran, minat dapat dilihat sebagai pendorong umum yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Rahmi et al. (2020), tujuan pendidikan adalah agar setiap individu terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang meningkatkan pemahaman, keuletan, dan prestasi. Yang ini Hal ini disebabkan oleh keinginan siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan untuk meningkatkan efisiensi belajar mereka dengan membuat mereka lebih mahir dalam belajar. (Nursyam, 2019) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah agar siswa bersikap kritis terhadap materi pelajaran mereka, yang menyebabkan mereka merasa seolah-olah ingin memahaminya tanpa bantuan apa pun. Mereka akan mulai memahami dan memiliki ikatan yang kuat dengan objek yang mereka minati. Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah agar siswa termotivasi untuk belajar secara ketat dan menyeluruh. Ini akan

menghasilkan peningkatan rentang perhatian siswa selama kelas dan tingkat konsentrasi mereka terhadap materi pelajaran.

Belajar sangat penting dalam semua aspek kehidupan, terutama selama proses pendidikan siswa. Liang Gie menyatakan bahwa suatu mata pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik jika pelajar dapat menunjukkan empati terhadap mata pelajaran tersebut. Dan Minat adalah salah satu elemen yang memungkinkan kesadaran ini. Seorang anak berusia enam belas tahun kadang-kadang bisa merasakan ketakutan menjadi catur. Kartu yang juga dikenal sebagai *dude* mampu melakukan banyak tugas dengan sangat antusias karena etos kerjanya yang kuat.

Seperti yang diungkapkan oleh Rahmi dkk. (2020), keinginan belajar sudah tertanam dalam benak setiap orang untuk melakukan kegiatan belajar yang meningkatkan pemahaman, keuletan, dan keberhasilan. Hal ini disebabkan oleh keinginan siswa untuk memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan efisiensi belajarnya dengan menjadikan mereka lebih kompeten dalam studinya.

Nursyam (2019) menyatakan bahwa keinginan belajar adalah keengganan siswa terhadap materi pelajaran, yang menyebabkan siswa merasa seolah-olah belajar tanpa bantuan apapun. Mereka akan mulai menghargai dan merasakan rasa memiliki terhadap benda yang dianutnya.

Slameto (2015:57) menyatakan bahwa kesabaran adalah kemampuan memusatkan perhatian dan memperhatikan aktivitas yang sedang dilakukan.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah agar siswa termotivasi untuk belajar secara ketat dan

sistematis. Hal ini akan menghasilkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang relevan.

2.1.3.2 Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa sangat menentukan keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar. (Sartika, 2022) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar ialah sebagai berikut :

1. Faktor Internal

Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi aspek, yaitu :

a. Aspek Fisiologis

Dimana pada aspek ini ialah kondisi jasmani dan tegangan otot yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa. Hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pelajaran.

b. Aspek Psikologis

Aspek psikologis adalah aspek yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri dari intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri dari dua macam yaitu sebagai berikut :

a. Lingkungan Sosial yaitu terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan teman sekelas.

b. Lingkungan Nonsosial yaitu terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

3. Faktor Pendekatan Belajar

Yaitu segala sesuatu cara atau strategi yang digunakan guru dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Menurut Fadillah (2016:116) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu, motivasi, sikap terhadap guru dan pembelajaran, sekolah dan teman kelas. Faktor-faktor ini saling terkait dan saling bergantung.

Sedangkan (Salim et al., 2020) menurut secara umum faktor yang mempengaruhi minat belajar terbagi menjadi dua yaitu :

1. Faktor internal yang dapat membangkitkan minat karena keinginan diri sendiri tanpa ada paksaan dari pihak lain
2. Faktor eksternal adalah faktor yang dapat memicu minat seseorang karena adanya individu lain dan keadaan luar seperti keluarga.

Dari ketiga pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa untuk menumbuhkan minat belajar itu dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal (diri sendiri) dan faktor eksternal (dari luar).

2.1.3.3 Indikator Minat Belajar

Menurut Slameto (2015:57) menyatakan indikator minat belajar memiliki 4 indikator ialah sebagai berikut :

1. Perhatian

Seseorang dikatakan berminat apabila dalam belajar mempunyai rasa kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari.

2. Disertai rasa suka dan senang

Seseorang yang berminat dalam belajar pada umumnya ditandai dengan kecenderungan rasa lebih suka dan senang pada sesuatu yang dipelajari tersebut dibandingkan sesuatu hal lainnya.

3. Ketertarikan dan keterkaitan

Seseorang yang berminat dalam belajar cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikuti tersebut. Hal ini biasanya ditandai dengan siswa yang mencurahkan perhatiannya secara penuh berpusat pada pembelajaran tersebut yang dinilainya memiliki keterkaitan dan manfaat bagi dirinya.

4. Rasa bangga dan puas

Seseorang berpotensi memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati, terlebih lagi bila hal yang dipelajari tersebut terkait pada hal-hal yang dianggapnya bermanfaat.

5. Partisipasi Siswa

Seseorang yang berminat dalam belajar biasanya hal tersebut dimanifestasikan melalui partisipasi aktif pada aktivitas dan kegiatan selama mengikuti pembelajaran.

Adapun indikator minat belajar menurut Lestari (2017:93) ialah sebagai berikut :

1. Perasaan senang meliputi perasaan siswa selama mengikuti pembelajaran, kesan siswa terhadap guru dan kegiatan pembelajaran.
2. Menunjukkan perhatian saat belajar

3. Ketertarikan untuk belajar
4. Keterlibatan dalam belajar

Sedangkan menurut (Manibuy et al., 2022) indikator-indikator minat belajar ialah sebagai berikut :

1. Kecenderungan, orang yang mempunyai minat belajar yang tinggi kemungkinan besar juga mempunyai frekuensi belajar yang lebih tinggi.
2. Ketertarikan, ketika seseorang mempunyai minat terhadap suatu hal, maka ia akan cenderung tertarik terhadap suatu hal tersebut.
3. Perasaan senang, indikator yang menunjukkan kepuasan siswa selama mengikuti pembelajaran menunjukkan bahwa mereka tertarik terhadap pembelajaran tersebut.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar ialah perhatian yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus-menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, dan keterlibatan dalam pembelajaran. Ketika peserta didik ada minat dalam belajar maka peserta didik akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar. Sehingga dari ketiga pendapat di atas peneliti memakai indikator dari Slameto (2015:57) yaitu Perhatian, Disertai rasa suka dan senang, Ketertarikan dan keterkaitan, Rasa bangga dan puas, Partisipasi Siswa.

2.1.4 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran IPAS

Pendidikan IPAS sangat bermanfaat bagi kehidupan kita sehari-hari. Instruksi dalam IPAS di Sekolah Dasar (SD) diharapkan mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa, menganalisis konsep, dan memiliki kemampuan untuk melindungi dan melestarikan lingkungan dari ancaman ilmiah, teknologi, dan sosial. Menurut Kelana dan Pratama (2019:15), IPAS adalah metode untuk menganalisis isi dunia dan proses yang ada di dalamnya melalui proses matematis dan ilmiah.

Menurut Samatowa (dalam Murti dkk, 2016), aspek terpenting dalam pendidikan ipa adalah konsep Ilmu Pengetahuan, yaitu suatu kegiatan bagi anak melalui berbagai kegiatan nyata.

Menurut Wedyawati dan Lisa (2019:191), kurikulum IPAS di sekolah Dasar meliputi: 1) kehidupan manusia dan proses hidup, termasuk manusia, hewan, dan kelahiran, serta interaksinya dengan lingkungan dan kesehatannya, 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya paling meliputi: cair, padat dan gas, 3) energi dan transformasinya menjadi: magnet, cahaya, gaya, bunyi, panas, dan pesawat sederhana, 4) Alam dan bumi semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS ialah pembelajaran yang mempelajari tentang hal-hal yang terjadi di alam semesta.

2.1.4.2 Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pendidikan IPAS di SD adalah untuk mengembangkan pemahaman tentang disiplin ilmu IPA dan keterampilan praktis untuk menghasilkan produk

yang akan meningkatkan kemampuan setiap peserta didik sebagai hasil dari pendidikan mereka. Sukra (2019:48) dalam Arikunto (2018:58).

Menurut Hendro Darmodjo dan Jenny R. E. Kaligis, tujuan pengajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

1. Memahami air di sekitarnya, termasuk tikungan dan tikungannya dalam tubuh manusia serta prinsip-prinsip IPAS yang terkandung di dalamnya;
2. Memiliki "keterampilan proses" atau metode yang ketat untuk memperoleh pengetahuan, khususnya di bidang IPAS.
3. Memiliki landasan ilmiah yang kuat dalam mengamati air di sekitarnya dan mengatasi setiap masalah yang muncul, serta mengenali potensi masalah;
4. Memiliki pemahaman dasar tentang konsep-konsep yang diperlukan untuk memajukan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi

2.1.4.3 Manfaat Pembelajaran IPAS

Berikut ini adalah manfaat pendidikan IPAS yaitu sebagai berikut:

1. Memahami lingkungan sekitar
2. Memiliki kemampuan untuk memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajaran
3. Memiliki kemampuan menggunakan pengetahuan dalam menganalisis lingkungan sekitar dan menyelesaikan masalah yang muncul (Sulistiyorini,

2017: 15).

2.2 Penelitian Relevan

1. (Ainurrahmah & Erwin, 2022) Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya pengaruh media diorama terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V SDN Kebon Bawang 01, Tanjung Priok-Jakarta Utara. Peneliti mengambil judul mengenai penggunaan media diorama terhadap minat belajar IPAS karena pada saat ini pendidik masih jarang menggunakan media yang dapat menarik minat belajar peserta didik khusus pada jenjang sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Quasi Experimen tipe Post-test Only Control Group Design. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media diorama memberi pengaruh terhadap minat belajar peserta didik dengan rata-rata minat belajar kelas eksperimen yang diperoleh yaitu 71,13 lebih besar dari kelas kontrol dengan perolehan rata-rata minat belajar yaitu 66,72.
2. (Bhaswika, 2019) Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan minat belajar IPAS dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mac Taggart dengan pelaksanaan kolaborasi guru kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan

observasi dan angket. Teknik analisis data menggunakan data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media diorama dapat meningkatkan minat belajar IPAS siswa. Hasil pengamatan pada siklus I menunjukkan bahwa 66,66% siswa mencapai minat belajar IPAS, sedangkan hasil angket menunjukkan 69,23%. Hasil pengamatan pada siklus II menunjukkan bahwa 88,88% siswa mencapai minat belajar IPA, sedangkan hasil angket menunjukkan 84,62%.

3. (Samosir et al., 2022) Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh siswa kelas V SD Negeri 091522 marubun Jaya. hal ini terlihat pada hasil belajar siswa masih banyak tergolong rendah dan masih dibawah kriteria ketuntasan minimal. hal ini terjadi karena media yang digunakan guru sangat monoton dan tidak menarik perhatian siswa untuk lebih semangat belajar. Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode one group pretest-posttest design. Pada penelitian dalam pengambilan sampel dilakukan dengan cara sampling jenuh. populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 091522 Marubun Jaya dengan jumlah 30 siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini maka hasil uji hipotesis yang menggunakan non-parametrik uji smirnov dengan menggunakan SPSS 21 dapat disimpulkan bahwa ($t_{hitung} > t_{tabel}$) dengan $t_{hitung} = 10,33 > t_{tabel} = 2,045$. maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media

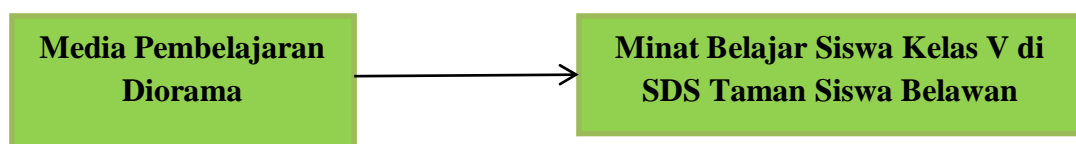
diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubn Jay.

2.3 Kerangka Konseptual

Salah satu masalah yang sering muncul di kelas adalah ketika siswa tidak sepenuhnya fokus pada studi mereka, sementara guru tidak sepenuhnya memahaminya. Namun, kegiatan pendidikan dapat dilakukan secara efektif jika siswa memiliki keinginan untuk belajar. Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator tetapi juga sebagai motivator yang meningkatkan harga diri dan semangat belajar siswa.

Selama proses pembelajaran, siswa sering menunjukkan kurangnya pemahaman terhadap guru mereka yang menjelaskan hal-hal secara perlahan. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran tidak diterima dengan baik oleh siswa dan tidak termotivasi atau terlibat dalam materi. Karena itu, salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan ketika membahas penggunaan media oleh guru. Hal ini dikarenakan, di masa lalu, guru tidak menggunakan media atau metode pembelajaran saat melakukan proses pengajaran. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan dalam penelitian ini dalam meningkatkan minat belajar maka peneliti menggunakan media pembelajaran diorama.

Gambar 2.1 Kerangka berpikir



2.4 Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono mengatakan bahwa hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah . Arikonto menyatakan bahwa ada dua jenis hipotesis yang digunakan yaitu alternatif (H_a) dan alternatif nol (H_0) Hipotesis alternatif menyatakan bahwa adanya hubungan variable X dan Y.

Berdasarkan kajian dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh Media pembelajaran Diorama terhadap minat belajar siswa kelas V SDS Taman Siswa Belawan.

H_a : Terdapat pengaruh Media pembelajaran Diorama terhadap minat belajar siswa kelas V SDS Taman Siswa Belawan.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yakni suatu proses Pendekatan dan penemuan pengetahuan yang menggunakan angka-angka sebagai data dan alat untuk menemukan hasil yang ingin diketahui. Menurut Sugiyono disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik. (Sugiyono, 2019).

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi

Lokasi penelitian ini adalah tempat dimana penelitian melakukan penelitian yaitu di SDS Taman Siswa Belawan Jl.Kakap No. 1, Belawan Bahagia , kec. Medan Kota Belawan , kota Medan prov. Sumatera Utara. lokasi ini sangat penting dalam penelitian kuantitatif karena mempermudah peneliti melakukan objek dan tujuannya.

3.2.2 Waktu

Menurut (Sugiyono, 2019) waktu penelitian adalah tidak ada cara yang mudah untuk menentukan berapa lama peneliti dilaksanakan. Tetapi lama nya penelitian akan tergantung pada keberadaan sumber data dan tujuan penelitian.

Tabel 3.1
Waktu Pelaksanaan

No	Rencana Penelitian	Bulan						
		Mar	Apr	Mai	Jun	Jul	Agst	Sep
1.	Pengajuan Judul	■						
2.	Penyusunan Proposal	■	■					
3.	Bimbingan Proposal		■	■				
4.	Seminar Proposal				■			
5.	Penulisan Skripsi				■	■		
6.	Bimbingan Skripsi						■	■
7.	Pengesahan Skripsi							■
8.	Sidang Meja Hijau							■

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas :objek /subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpilanya. Berdasarkan pandangan di atas, maka dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan populasi seluruh anggota atau objek yang akan diteliti disuatu penelitian. populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDS Taman Siswa Belawan yang berjumlah 23 orang. Berikut ini merupakan tablejumlah siswa.

Table 3.2
Populasi Penelitian

No	Kelas	L	P	Jumlah Siswa
1	V	16	7	23
Jumlah		23 Siswa		

Keterangan:**L :Laki – laki :14****P :Perempuan :9****3.3.2 Sampel**

Sampel, menurut (Sugiyono, 2019) merupakan salah satu karakteristik dan kuantitas yang dimiliki populasi yang bersangkutan, sedangkan teknik sampling adalah metode analisis data sampel yang akan dimanfaatkan dalam penelitian.

Ada beberapa contoh teknik yang digunakan. Dalam penelitian ini, teknik "sampling jenuh" yang mencakup non-probabilitas - diperkenalkan. Sampling jenuh, menurut Sugiyono (2019), adalah teknik untuk memperoleh sampel ketika setiap anggota populasi ditetapkan sebagai sampel. dengan pernyataan bahwa jumlah murid hanya 23 orang.

3.4 Variable dan Definisi Operasional

Variable bebas (X) dalam penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Diorama.

Variable terikat (Y) dalam penelitian ini yaitu Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan.

Secara oprasional variable tersebut didefenisikan sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran Diorama (X) merupakan salah satu media pembelajaran yang berkelompok yang mewajibkan setiap anggotanya bertanggung jawab atas tugasnya masing – masing.
- b. Minat Belajar Siswa (Y) adalah rasa ketertarikan suatu individu terhadap suatu aktivitas tanpa ada yang menyuruh.

3.5 Instrumen Penelitian

Sugiyono (2017:102) menyatakan bahwa alat analisis adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang dilihat. Metode untuk mengumpulkan data untuk jenis analisis ini melibatkan penggunaan teknik non-observasional, seperti observasi atau survei.

1. Observasi

Sugiyono (2017:203) menyatakan bahwa observasi adalah teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik tertentu jika dibandingkan dengan teknik lainnya. Selain itu, pengamatan tidak hanya berlaku untuk orang tetapi juga untuk benda-benda di lingkungan. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui bagaimana tindakan seorang guru selama proses mengajar dapat observasional adalah cara bagi siswa kelas V SDSTaman Siswa Belawan untuk belajar dalam kelompok kecil.

Lembar observasi ini menggunakan skala pengukuran skala likert dengan bentuk ratingscale. Menurut Sugiyono (2017:97) bentuk ratingscale dapat digunakan untuk pedoman observasi .

Table 3.3 kisi – kisi Minat Belajar

No	Indikator	Item
1.	Perhatian	1,2,10,13
2.	Disertai Rasa Suka dan Senang	3,5,12,14
3.	Ketertarikan dan Keterkaitan	4,6,15
4.	Rasa Bangga dan Puas	7,8
5.	Partisipasi Siswa	9,11

Table 3.4
Kategori Penilaian Skala likert

No	Kriteria	Rentang Angka
1.	Sangat Baik (A)	4
2.	Baik (B)	3
3.	Cukup (C)	2
4.	Kurang (D)	1

Sugiyono (2017:97)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yakni menguji dan menganalisis data dengan perhitungan angka-angka dan kemudian menarik kesimpulan dari pengujian tersebut, dengan rumus-rumus dibawah ini:

1) Uji Validitas Instrumen

Menurut Sugiyono, (2022:197) mengatakan bahwa uji validitas konstruk untuk menguji validitas konstruksi, dapat digunakan untuk pendapat ahli (judgement experts). Dalam hal ini setelah instrumen dikonstruksikan teori tertentu, maka selanjutnya dikonsultasikan dengan ahli. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun. Para ahli dapat memberikan keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan.

Setelah pengujian konstruksi dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris dilapangan selesai, maka diteruskan dengan uji coba instrumen. Instrumen tersebut dicobakan pada sampel dari mana populasi diambil.

2) Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui cara membuktikan

kebenarannya dapat “diterima atau tidak” dengan melakukan Uji T. Maka dapat dilihat ada tidaknya pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Kriteria Uji Hipotesis :

1. Jika $\text{sig (2-tailed)} \leq 0,05$: maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Jika $\text{sig (2-tailed)} \geq 0,05$: maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Keterangan :

H_a : Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III di SDS Taman Siswa Belawan.

H_0 : Tidak Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III di SDS Taman Siswa Belawan.

Berikut langkah-langkah pengujian menggunakan IBM SPSS 25 Statistic versi untuk Uji T, ialah sebagai berikut :

1. Aktifkan program SPSS - *Klik analyze - Compare Means - Sampel Test.*
2. Memilih variable yang akan diuji pada kotak “*Test variable*”.
3. Klik Ok.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian merupakan gambaran hasil yang ditemukan yang akan digunakan dalam suatu penelitian. Adapun pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini. Dari pengumpulan data siswa dalam minat belajar, dengan jumlah sampel sebanyak 23 orang di SDS Taman Siswa Belawan. Untuk mengukur minat belajar siswa, digunakan skala Likert yang membagi minat belajar menjadi tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah. Kriteria penilaian ini berlandaskan pada standar yang ditetapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional pada tahun 2003, dengan pembagian skor sebagai berikut ini :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Skor tersebut kemudian diakumulasikan berdasarkan kategori berikut ini :

- ≥ 80 untuk minat tinggi
- skor 60 hingga 79 untuk minat sedang
- skor ≤ 59 untuk minat rendah.

Berikut gambaran hasil minat belajar siswa sebelum menggunakan media diorama dan sesudah menggunakan media diorama di SDS Taman Siswa Belawan sebagai berikut :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan Sebelum Menggunakan Media Diorama

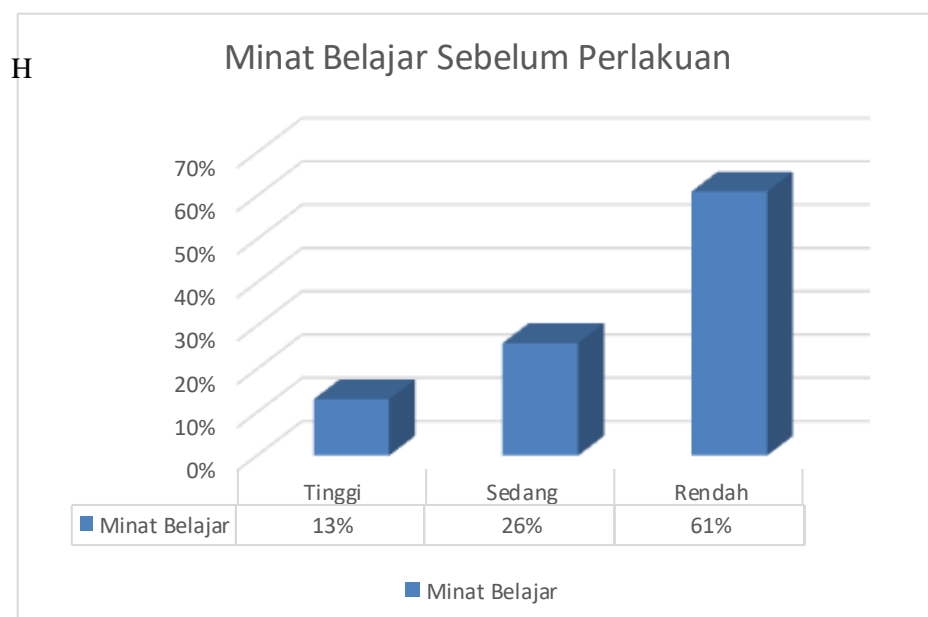
Skor	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
≥ 80	3	13%	Tinggi
60 – 79	6	26%	Sedang
≤ 59	14	61%	Rendah
Jumlah	25	100%	

Hasil pada Tabel diatas menggambarkan distribusi minat belajar siswa kelas V SDS Taman Siswa Belawan sebelum implementasi media diorama. Minat belajar ini mencakup aspek-aspek seperti ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas, perhatian yang serius terhadap penjelasan guru, interaksi yang efektif dengan anggota kelompok, serta antusiasme dalam mengerjakan tugas secara berkelompok.

Dari data yang diperoleh, terlihat bahwa sebelum penerapan media diorama, hanya 3 siswa (13%) yang menunjukkan tingkat minat belajar tinggi. Sementara itu, 6 siswa (26%) berada pada kategori minat sedang, dan mayoritas siswa, yaitu 14 orang (61%), berada pada kategori minat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi menggunakan media diorama, sebagian besar siswa memiliki tingkat minat yang rendah terhadap pembelajaran di kelas V.

Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar siswa sebelum penerapan media diorama mayoritas berada pada kategori rendah. Temuan ini menjadi dasar penting untuk melihat pengaruh yang akan ditimbulkan oleh media diorama terhadap minat belajar siswa, yang mana diharapkan akan terjadi peningkatan minat belajar setelah media diorama tersebut diterapkan.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan Sebelum Menggunakan Media Diorama



Tabel 4.2 Frekuensi Minat Siswa SDS Taman Siswa Belawan Setelah Menggunakan Media Diorama

Skor	Junlah Siswa	Presentase	Kategori
≥ 80	17	74%	Tinggi
60 – 79	4	18%	Sedang
≤ 59	2	8%	Rendah
Jumlah	25	100%	

Tabel Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan Setelah menggunakan media diorama memberikan gambaran tentang tingkat minat belajar siswa setelah menggunakan media diorama. Data yang disajikan dalam tabel ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam distribusi minat belajar siswa.

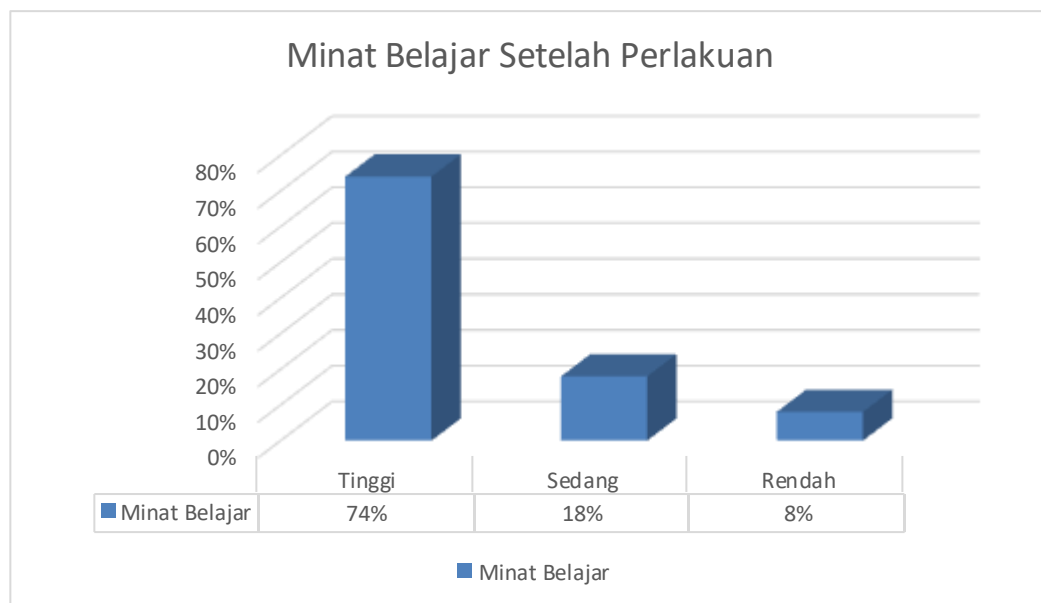
Berdasarkan tabel, terdapat 17 siswa (74%) yang mencapai skor minat belajar tinggi (≥ 80) setelah media diorama diterapkan. Ini menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum menggunakan media diorama, di mana hanya 3 siswa (12%) yang berada pada kategori ini. Selanjutnya, 4 siswa (18%) berada pada kategori minat sedang (skor 60 – 79), dan hanya 2 siswa (8%) yang skor minat belajarnya masih berada pada kategori rendah (≤ 59).

Dari distribusi frekuensi ini, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media diorama memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa di SDS Taman Siswa Belawan. Peningkatan jumlah siswa dengan minat belajar tinggi menunjukkan bahwa menggunakan media diorama berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan menggunakan media diorama dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar. Penelitian ini memberikan bukti empiris yang mendukung menggunakan media diorama

sebagai pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan minat dan partisipasi siswa.

Tabel 4.2
Frekuensi Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan Setelah Menggunakan Media Diorama



4.1.1 Uji Validitas Instrumen

Uji Validitas Instrumen atau Uji Validitas Konstruk dapat digunakan untuk mengetahui kevalidan instrumen dengan menggunakan pendapat ahli. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi dengan lembar uji validator oleh Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd untuk mendapatkan saran dan perbaikan di lembar observasi yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam uji validitas instrumen ini memperoleh hasil skor dengan rata-rata yaitu 93 dengan kategori tinggi sehingga lembar observasi ini sudah valid untuk di uji cobakan.

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

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

$$P = \frac{56}{66} \times 100\%$$

$$P = 93$$

Dari hasil persentase kelayakan 5 butir pernyataan pada lembar Observasi didapatkan hasil 93%, hal ini bermakna bahwa instrument penelitian sangat layak digunakan, hal ini dapat dilihat pada table 4.1 dan lampiran 4:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli

Validator	Total	Presentase	Kriteria	Keterangan
Amin Basri,S.Pd.,M.Pd	56	93	Sangat layak	Tidak perlu revisi

4.1.2 Uji Hipotesis (Paired Sampel T Test)

Dalam rangka menguji hipotesis penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap minat belajar siswa kelas V di SDS Taman Siswa Belawan, diperlukan suatu metode analisis statistik yang dapat mengukur perbedaan yang signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Uji hipotesis (paired sample t-test) dipilih sebagai metode analisis karena kemampuannya dalam membandingkan rata-rata dua sampel yang berpasangan dari kelompok yang sama. Dalam konteks penelitian ini, sampel yang berpasangan tersebut adalah skor minat belajar siswa yang diukur pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan setelah menggunakan media diorama.

Uji hipotesis (paired sample t-test) akan menghasilkan informasi penting mengenai perubahan minat belajar siswa sebagai akibat dari penggunaan media diorama. Tujuan utama dari uji ini adalah untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang statistik signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah intervensi. Dengan demikian, uji ini akan memberikan bukti empiris yang mendukung atau menolak

hipotesis penelitian. Hasil dari uji ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap literatur pendidikan, khususnya dalam hal efektivitas menggunakan media diorama dalam meningkatkan minat belajar siswa. Berikut ini hasil uji hipotesis (paired sampel t) test pada penelitian ini :

Tabel Uji 4.5
Paired Hipotesis Sampel T Test

Pair 1	Mean	Std. Deviation	T	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Minat Belajar Siswa Sebelum Menggunakan media Diorama	57.84	10.574	-10.119	0.000	Signifikan
Minat Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Diorama	83.80	12.406			

Berdasarkan Tabel Uji Hipotesis (Paired Sample T Test) yang disajikan, analisis statistik dilakukan untuk membandingkan minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media diorama di SDS Taman Siswa Belawan. Dari tabel, dapat dilihat bahwa rata-rata (mean) minat belajar siswa sebelum pembelajaran *scramble* adalah 57.84 dengan standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 10.574. Setelah penerapan model pembelajaran *scramble*, rata-rata minat belajar siswa meningkat menjadi 83.80 dengan standar deviasi sebesar 12.406.

Nilai t yang dihasilkan dari uji hipotesis (paired sample t-test) adalah -10.119 dengan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0.000. Nilai signifikansi ini jauh lebih kecil dari 0.05, yang merupakan ambang batas umum untuk menentukan signifikansi statistik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media diorama.

Keterangan dalam tabel menunjukkan bahwa hasil uji ini adalah signifikan, yang berarti hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama dapat ditolak. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan diterima. Ini menegaskan bahwa penerapan model penerapan media diorama memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Kesimpulan dari analisis ini memberikan bukti empiris yang kuat median diorama efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hasil ini memberikan kontribusi penting bagi praktik pendidikan, khususnya dalam desain strategi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SDS Taman Siswa Belawan menghasilkan data yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum menggunakan media diorama dengan data yang diperoleh, terlihat bahwa sebelum menggunakan media diorama memperoleh nilai rata-rata minat belajar ialah sebesar 57.84. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi media diorama, sebagian besar siswa memiliki tingkat minat yang rendah terhadap pembelajaran tematik di kelas V. Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat minat belajar siswa sebelum menggunakan media diorama mayoritas berada pada kategori rendah.

Sedangkan minat belajar siswa kelas V setelah menggunakan media diorama ialah memperoleh hasil nilai rata-rata minat belajar siswa sebesar 83.80. Secara kuantitatif, peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa. Sebelum menggunakan media diorama, nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 57.84. Setelah menggunakan model tersebut, nilai rata-rata meningkat menjadi

83.80. Peningkatan mean sebesar 25.96 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah media diorama diterapkan.

Selanjutnya, untuk menentukan apakah peningkatan ini secara statistik signifikan, dilakukan uji paired sample t-test. Hasil uji ini menghasilkan nilai t sebesar -10.119, yang menunjukkan adanya perbedaan yang sangat signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) yang dihasilkan adalah 0.000, yang jauh lebih kecil dari ambang batas signifikansi yang umumnya digunakan (0.05). Dengan demikian, hasil uji t-test ini menolak hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan yang signifikan dalam minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama, dan menerima hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan adanya perbedaan yang signifikan.

Peningkatan yang signifikan ini tidak hanya menunjukkan efektivitas media diorama dalam meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga menegaskan pentingnya memilih metode pembelajaran yang sesuai untuk memotivasi siswa. Model pembelajaran diorama dengan pendekatan yang lebih interaktif dan menyenangkan, tampaknya berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDS Taman Siswa Belawan. Peningkatan minat belajar ini penting karena minat belajar yang tinggi dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan media diorama dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Hasil penelitian ini menemukan keterkaitan yang signifikan dengan studi-studi sebelumnya yang telah mengeksplorasi pengaruh media diorama terhadap minat belajar

siswa. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan (Ainurrahmah & Erwin, 2022) Tujuan penelitian ini adalah untuk membuktikan adanya pengaruh media diorama terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran IPAS kelas V SDN Kebon Bawang 01, Tanjung Priok-Jakarta Utara. Peneliti mengambil judul mengenai penggunaan media diorama terhadap minat belajar IPAS karena pada saat ini pendidik masih jarang menggunakan media yang dapat menarik minat belajar peserta didik khusus pada jenjang sekolah dasar.

Selanjutnya, (Bhaswika, 2019) Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan minat belajar IPAS dengan menerapkan media diorama pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas yang mengacu pada model Kemmis dan Mac Taggart dengan pelaksanaan kolaborasi guru kelas. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan angket.

Kedua penelitian tersebut, bersama dengan penelitian kami, menunjukkan bahwa media diorama memiliki potensi yang luas untuk diterapkan dalam berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Efektivitas media diorama dalam meningkatkan minat belajar siswa menunjukkan bahwa metode ini dapat menjadi alat yang berharga bagi guru untuk memotivasi siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dari hasil kedua penelitian diatas maka hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDS Taman Siswa Belawan. Peningkatan minat belajar ini penting karena minat belajar yang tinggi dikaitkan dengan hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penerapan media diorama dapat dianggap sebagai strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Penerapan media diorama tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui kerjasama tim. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang luas, tidak hanya terbatas pada peningkatan minat belajar tetapi juga pengembangan keterampilan sosial siswa.

Dalam konteks pendidikan saat ini yang menuntut inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran, media diorama menawarkan alternatif yang menarik dan efektif. Oleh karena itu, disarankan agar guru dan praktisi pendidikan mempertimbangkan penerapan model pembelajaran ini dalam desain pembelajaran mereka.

Kesimpulannya, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman kita tentang pengaruh media diorama terhadap minat belajar siswa. Dengan meningkatkan minat belajar, diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mengembangkan keterampilan penting yang diperlukan untuk keberhasilan mereka di masa depan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti tentang pengaruh media diorama terhadap minat belajar siswa kelas V di SDS taman siswa belawan maka merumuskan kesimpulan sebagai berikut :

1. Minat belajar siswa sebelum menggunakan media diorama di kelas V SDS Taman Siswa Belawan, hanya 3 siswa (13%) yang menunjukkan tingkat minat belajar tinggi. Sementara itu, 6 siswa (26%) berada pada kategori minat sedang, dan mayoritas siswa, yaitu 14 orang (61%), berada pada kategori minat rendah. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum intervensi media diorama, sebagian besar siswa memiliki tingkat minat yang rendah terhadap pembelajaran tematik di kelas V.
2. Minat Belajar Siswa SDS Taman Siswa Belawan Setelah media diorama memberikan gambaran tentang tingkat minat belajar siswa setelah menggunakan media diorama. Data yang disajikan dalam tabel ini menunjukkan perubahan yang signifikan dalam distribusi minat belajar siswa. Berdasarkan tabel, terdapat 17 siswa (74%) yang mencapai skor minat belajar tinggi (≥ 80) setelah pembelajaran *scramble* diterapkan. Ini menunjukkan peningkatan yang substansial dibandingkan dengan kondisi sebelum menggunakan media diorama, di mana hanya 3 siswa (12%) yang berada pada kategori ini. Selanjutnya, 4 siswa (18%) berada pada kategori minat sedang (skor 60 – 79), dan hanya 2 siswa (8%) yang skor minat belajarnya masih berada pada kategori rendah (≤ 59). Dari distribusi frekuensi ini, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media diorama memiliki pengaruh yang positif terhadap minat belajar siswa di SDS Taman Siswa Belawan. Peningkatan jumlah siswa dengan minat belajar tinggi

menunjukkan bahwa menggunakan media diorama berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

3. Terdapat peningkatan yang signifikan dalam minat belajar siswa kelas V setelah penerapan media diorama. Secara kuantitatif, peningkatan ini dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata (mean) minat belajar siswa. Sebelum penerapan media diorama nilai rata-rata minat belajar siswa adalah 57.84. Setelah penerapan media tersebut, nilai rata-rata meningkat menjadi 83.80. Peningkatan mean sebesar 25.96 poin ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran setelah menggunakan media diorama diterapkan.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka peneliti memberi saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan media diorama dalam semua mata pembelajaran untuk memudahkan dan meningkatkan pemahaman serta minat belajar siswa.
2. Siswa, dengan adanya media diorama ini membuat siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar.
3. Peneliti, memberi pengalaman yang menarik dan berkesan selama melaksanakan penelitian ini dan menjadi penelitian ini sebagai pelajaran untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustika, T. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Permainan Kartu Kata Di Tk Centre Desa Jatitengah Kecamatan Jatitujuh Kabupaten Majalengka Titin Agustika. *Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 25–30.
- 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>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran, edisi revisi*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bhaswika, A. F. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Ipa Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(14), 347.
- Dewi, Kumala, P., Budiana, & Nia. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa*. UB Press.
- Ismilasari, Y., & Hendratno. (2013). Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 01(02), 1–10.
- Kustandi, C., & Sujipto, B. (2016). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Lestari, Eka, K., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sd Negeri Bunder Iii. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(2), 377–386. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Manibuy, R., Tappi, Y., Asmanto, T., & Sara, P. (2022). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Sekolah Menengah Pertama. *Cakrawala Ilmu: Jurnal Ilmupendidikan*, 2, 64–72.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*. CV. Feniks

Kita Menulis.

Salim, Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>

Samosir, N. W., Purba, N. A., & Purba, N. (2022). Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada subtema pentingnya makanan sehat bagi tubuh di kelas V SD Negeri 091522 Marubun. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 4784–4793.

Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>

Sinaga, D. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Negeri 066656 Medan Tahun Ajaran 2023 / 2024 Effect Of Use Of Diorama Media On Science Learning Outcomes About Ecosystem In Class Students V State Primary School 066656 Medan Academic Year 2023 / 2024*. 3, 1–7.

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.

LAMPIRAN

Lampiran 1

**MODUL AJAR
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
KELAS V SD**

INFORMASI UMUM MODUL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun : Siti annisa
 Satuan Pendidikan : SDS Taman Siswa Belawan
 Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)
 Fase/ Kelas : C/ V
 Topik A : Organ gerak hewan
 Alokasi Waktu : 24 JP

INFORMASI UMUM MODUL
A. IDENTITAS MODUL
<p>Nama Penyusun : Siti annisa Satuan Pendidikan : SDS Taman Siswa Belawan Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase/ Kelas : C/ V Topik A : Organ gerak hewan Alokasi Waktu : 24 JP</p>
B. TUJUAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati materi , siswa mampu menyusun dan merangkai sebuah cerita secara runtut 2. Dengan mengamati gambar , siswa mampu menyebutkan organ gerak hewan beserta fungsinya secara tepat
C. PROFIL PANCASILA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman Bertaqwa Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia 2. Berkebhinekaan Global 3. Mandiri 4. Bernalar 5. Kritis 6. Kreatif
D. TARGET PESERTA DIDIK
Peserta didik Reguler

E. JUMLAH PESERTA DIDIK
23 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok
F. STRATEGI PEMBELAJARAN
Media diorama
G. MATERI PEMBELAJARAN
Bab 1 – Organ Gerak Hewan dan Manusia Topik A Organ Gerak Hewan
H. SUMBER BELAJAR
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber utama Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas V SD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

Langkah – langkah Pembelajaran
A. Pendahuluan
<p>→ Guru memberi salam, menyapa peserta didik (menanyakan kabar, mengecek kehadiran dan kesiapan peserta didik, dan lain-lain), serta menyemangati peserta didik dengan yel-yel, tepukan, atau kebiasaan lain yang menjadi ciri khas/kebiasaan/kesepakatan kelas.</p> <p>→ Salah satu peserta didik memimpin pembacaan doa dilanjutkan dengan penegasan oleh guru tentang pentingnya berdoa sebelum memulai suatu kegiatan dalam rangka menanamkan keyakinan yang kuat terhadap kuasa Tuhan Yang Maha Esa dalam memahami ilmu yang dipelajari.</p> <p>→ Guru menanyakan apa yang peserta didik sudah ketahui tentang Organ gerak hewan? Apakah mereka sudah tahu fungsi organ gerak hewan? sebagai apersepsi dan pemantik kesiapan belajar peserta didik.</p> <p>→ Guru menyampaikan tujuan kegiatan pembelajaran kali ini dan menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan serta hal-hal apa saja yang akan dinilai dari peserta didik selama proses pembelajaran.</p>
B. Kegiatan Inti

→ Tahapan persiapan

Persiapan merupakan tahapan permulaan sebelum media digunakan . pada tahap persiapan,perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya mempelajari buku petunjuk, mempersiapkan peralatan , penentuan media digunakan untuk individu atau kelompok dan memastikan informasi pengajaran dapat tersampaikan ke siswa dengan baik.

- Tahapan pelaksanaan

Selama proses pelaksanaan perlu diperhatikan hal – hal yang dapat mengganggu proses kelancaran penerapan media diorama , diperlukan untuk meminimalkan adanya gangguan pada ketenangan , perhatian dan konsentrasi

- Tahapan tindak lanjut

Merupakan tahapan untuk menentukan pemahaman siswa tentang materi yang sudah diberikan kepada siswa dan tercapai atau tidaknya tujuan dari media diorama . tahapan tindak lanjut terdiri dari diskusi ,tes pemahaman ,Latihan ,pengamatan , remedial (perbaikan) dan pengayaan materi yang diberikan. Pada tahapan tindak lanjut akan digunakan sebagai monitoring dan evaluasi penerapan media diorama.

C. Penutup

→ Siswa mapu mengemukakan hasil belajar hari ini

→ Guru memberikan penguatan dan siswa membuat kesimpulan

→ Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya

→ Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.

→ Salam dan doa penutup di pimpin oleh salah satu siswa.

→ Guru menutup pelajaran

D. PENUTUP

Guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan .

2. Guru melakukan refleksi

3. Mengarahkan ketua kelas memimpin doa

E. PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian Sikap : Non Tes

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

Penilaian Pengetahuan : Tes Lisan dan Tulisan

Bentuk Instrumen : Lembar Observasi

Medan ,Agustus 2024

Guru Kelas

Kholijah ,.S.E.,.S.Pd

Peneliti

Siti Annisa
2002090220

Mengetahui
Kepala Sekolah SDS Taman Siswa Belawan

Nurmailani , S.Pdi

Lampiran 2**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

Kelompok : Kelas : V

Hari / Tanggal

Nama Keompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Tujuan pembelajaran :

Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan organ gerak hewan beserta fungsinya secara tepat.

Tuliskan bagian – bagian organ gerak hewan – hewan berikut ini :

Burung	Kelinci	Kucing

Kepala Sekolah

Lampiran 3 Materi Ajar

Ayo Berlatih



Teks berjudul "Organ Gerak Manusia dan Hewan" terdiri atas lima paragraf. Masing-masing paragraf tersusun dari ide atau gagasan pokok ditambah dengan kalimat-kalimat pengembang.

Ide pokok adalah gagasan yang menjadi dasar sebuah paragraf. Ide pokok disajikan ke dalam bentuk kalimat utama. Kalimat utama yang memuat ide pokok ini bisa berada di awal paragraf, di tengah paragraf, atau di akhir paragraf.

Contoh:

PARAGRAF 1

Ide Pokok

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak.

Kalimat Pengembang

Secara umum gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh makhluk hidup.

Berdasarkan informasi di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang dari masing-masing paragraf.

Paragraf	Ide Pokok	Kalimat Pengembang
2		
3		
4		
5		

Ayo Membaca

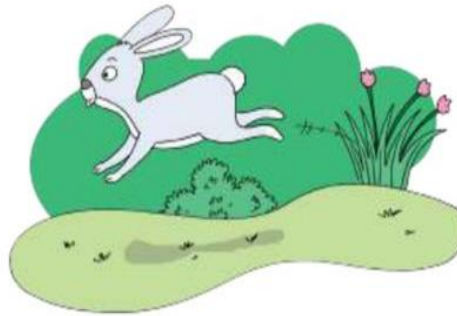


Organ Gerak Manusia dan Hewan

Salah satu ciri dari makhluk hidup adalah bergerak. Secara umum, gerak dapat diartikan berpindah tempat atau perubahan posisi sebagian atau seluruh bagian dari tubuh. Makhluk hidup akan bergerak apabila ada rangsangan yang mengenai sebagian atau seluruh bagian tubuhnya.

Gerak pada manusia dan hewan menggunakan organ gerak yang tersusun dalam sistem gerak. Organ gerak berguna untuk berjalan, berlari, melompat, meloncat, memegang, menggali, memanjat, berenang, dan sebagainya.

Organ gerak pada hewan dan manusia memiliki kesamaan. Alat-alat gerak yang digunakan pada manusia dan hewan ada dua macam, yaitu alat gerak pasif berupa tulang dan alat gerak aktif berupa otot. Kedua alat gerak ini akan bekerja sama dalam melakukan pergerakan. Kerja sama antara kedua alat gerak tersebut membentuk suatu sistem yang disebut sistem gerak.



Tulang disebut alat gerak pasif karena tulang tidak dapat bergerak dengan sendirinya. Tanpa adanya alat gerak aktif yang memengaruhi tulang, maka tulang-tulang pada manusia dan hewan akan diam dan tidak dapat membentuk alat pergerakan yang sesungguhnya. Walaupun merupakan alat gerak pasif, akan tetapi tulang mempunyai peranan yang besar dalam sistem gerak manusia dan hewan.

Otot disebut alat gerak aktif karena otot memiliki suatu senyawa kimia yang membuatnya dapat bergerak. Pada saat otot yang menempel pada tulang bergerak, otot tersebut akan membuat tulang bergerak.

Ayo Menulis

Kembangkan ide-ide pokok berikut menjadi sebuah paragraf!

Organ gerak terdiri atas dua macam.



Organ gerak banyak sekali fungsinya.



Tanpa organ gerak, manusia tidak dapat bergerak.



Ayo Berdiskusi



Kamu sudah berhasil menentukan ide pokok dari masing-masing paragraf bacaan "Organ Gerak Manusia dan Hewan" di atas. Sekarang, coba diskusikan dengan temanmu tentang Ide Pokok suatu bacaan.

Diskusikan tentang hal-hal berikut:

No.	Bahan Diskusi	Hasil Diskusi
1.	Pengertian Ide Pokok Bacaan	
2.	Fungsi Ide Pokok Bacaan	
3.	Cara Menentukan Ide Pokok Bacaan	

Tuliskan kesimpulan yang dapat kalian ambil dari diskusi ini.

Lampiran 4

Lembar ulangan siswa pr dan tugas

NO	NAMA SISWA	PR			Ulangan		Tugas	
1.	AI - Bizar ramadan	90	100	95	55	65	75	65
2.	ARYA Bima	100	100	95	85	85	85	90
3.	ARIF rahma SRG	85	100	95	30	55	65	40
4.	DINA saira	100	100	85	45	65	65	80
5.	Daitan al - fark	100	95	95	75	85	95	80
6.	Hasyah humarah	100	100	100	30	95	65	80
7.	Iyasia shafira	95	100	100	80	80	90	100
8.	M. cakra sarta	100	100	100	85	65	90	75
9.	M. Satria Nugraha	95	85	100	85	85	75	80
10.	M. Raihan	95	100	85	25	40	65	55
11.	Sadi huda	100	100	100	75	85	90	75
12.	SRI anagrami	100	100	100	85	80	85	90
13.	SYAKIA Kinara	100	100	85	45	25	65	75
14.	Rahmalhani Pranowo	100	85	95	25	40	55	70
15.	Rival syahputra	100	100	100	85	95	100	95
16.	Vivi Alrina	95	100	95	30	45	85	95
17.	Zico Pratama	85	100	95	45	55	65	40
18.	Adhitya dwi cahya	100	100	100	65	55	75	55
19.	Amelia windy	100	85	95	70	65	50	85
20.	M. ranga Maulid	100	100	100	95	70	65	100
21.	Nuraisyah khumarah	100	85	95	70	55	75	80
22.	Rethwan dentel	100	100	100	95	90	100	100
23.	M. tidho arjo Pratama	95	85	100	55	65	85	55

Lampiran 5**Dokumentasi Observasi Awal
Foto bersama kepala sekolah SDS Taman Siswa Belawan****Foto BerFsama Wali Kelas V SDS Taman Siswa Belawan**



Lampiran 6

50

Lampiran 4

**Lembar Validasi Instrumen Penelitian
Lembar Observasi Minat Belajar**

Nama : Siti Annisa

Judul Penelitian : Pengaruh Media Diorama Terhadap Minat Belajar Siswa
Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA di SDS Taman Siswa
Belawan

Validator : Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Petunjuk

- a. Ibu/Bapak dimohonkan memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Deskripsikan skala penilaian sebagai berikut:
- 4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Cukup
1 = Kurang
- b. Huruf-huruf yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti yaitu sebagai berikut :
- 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	Deskripsi	Skor			
			4	3	2	1
1	Perhatian	Siswa cenderung fokus dan memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran	✓			
		Siswa berkonsentrasi ketika terlaksananya proses belajar	✓			

		mengajar				
		Siswa tidak bicara ketika guru sedang mengajar	✓			
		Siswa menyimak dan merespon dengan baik saat proses pembelajaran	✓			
2	Disertai rasa suka dan senang	Dalam pembelajaran siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran	✓			
		Siswa merasa senang dan bahagia ketika proses pembelajaran dilaksanakan	✓			
		Siswa merasa tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan	✓			
		Siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas		✓		
3	Ketertarikan dan keterkaitan	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran	✓			
		Siswa cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikutinya	✓			
		Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dan manfaat bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahaminya		✓		
4	Rasa bangga dan puas	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
		Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	✓			
5	Partisipasi siswa	Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab	✓			
		Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab	✓			

Rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

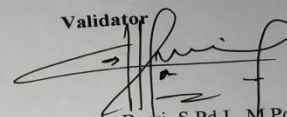
$$\text{Nilai} = \frac{56}{60} \times 100$$

$$= 93$$

Kriteria Penilaian Minat Belajar :

Kriteria	Skor
Tinggi	80-100
Sedang	60-70
Rendah	0-50

Validator



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI SEBELUM PERLAKUAN

Nama : Muhammed Raikan
 Kelas / Semester : V/1

NO	KEGIATAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Siswa cenderung fokus dan memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran			✓	
2.	Siswa berkonsentrasi ketika telaksananya proses belajar mengajar			✓	
3.	Dalam pembelajaran siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran			✓	
4.	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran			✓	
5.	Siswa merasa senang dan bahagia ketika proses pembelajaran dilaksanakan			✓	
6.	Siswa cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikutinya			✓	
7.	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
8.	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu			✓	
9.	Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab			✓	
10.	Siswa tidak bicara ketika guru sedang mengajar			✓	
11.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok			✓	
12.	Siswa merasa tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan			✓	
13.	Siswa menyimak dan merespon dengan baik saat proses pembelajaran			✓	
14.	Siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas			✓	
15.	Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dan manfaat bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahaminya			✓	
Rata-rata		50			
Kriteria		Rendah			

LEMBAR OBSERVASI SEBELUM PERLAKUAN

Nama : Saldi Husdi
Kelas / Semester : V/1

NO	KEGIATAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Siswa cenderung fokus dan memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran			✓	
2.	Siswa berkonsentrasi ketika telaksananya proses belajar mengajar			✓	
3.	Dalam pembelajaran siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran			✓	
4.	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran			✓	
5.	Siswa merasa senang dan bahagia ketika proses pembelajaran dilaksanakan			✓	
6.	Siswa cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikutinya		✓		
7.	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
8.	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu			✓	
9.	Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab			✓	
10.	Siswa tidak bicara ketika guru sedang mengajar			✓	
11.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok		✓		
12.	Siswa merasa tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan			✓	
13.	Siswa menyimak dan merespon dengan baik saat proses pembelajaran			✓	
14.	Siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas		✓		
15.	Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dan manfaat bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahaminya			✓	
Rata-rata		63			
Kriteria		Sedang			

LEMBAR OBSERVASI SEBELUM PERLAKUAN

Nama : Laysa Jafra
Kelas / Semester : V / I

NO	KEGIATAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Siswa cenderung fokus dan memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran	✓			
2.	Siswa berkonsentrasi ketika telaksananya proses belajar mengajar	✓			
3.	Dalam pembelajaran siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran	✓			
4.	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran	✓			
5.	Siswa merasa senang dan bahagia ketika proses pembelajaran dilaksanakan	✓			
6.	Siswa cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikutinya	✓			
7.	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
8.	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	✓			
9.	Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab		✓		
10.	Siswa tidak bicara ketika guru sedang mengajar		✓		
11.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok		✓		
12.	Siswa merasa tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan		✓		
13.	Siswa menyimak dan merespon dengan baik saat proses pembelajaran		✓		
14.	Siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas		✓		
15.	Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dan manfaat bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahaminya		✓		
Rata-rata		88			
Kriteria		Tinggi			

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI SESUDAH PERLAKUAN

Nama : VNI Apriana
 Kelas / Semester : V/1

NO	KEGIATAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Siswa cenderung fokus dan memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran			✓	
2.	Siswa berkonsentrasi ketika telaksananya proses belajar mengajar			✓	
3.	Dalam pembelajaran siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran			✓	
4.	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran			✓	
5.	Siswa merasa senang dan bahagia ketika proses pembelajaran dilaksanakan		✓		
6.	Siswa cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikutinya		✓		
7.	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru			✓	
8.	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu		✓		
9.	Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab		✓		
10.	Siswa tidak bicara ketika guru sedang mengajar		✓		
11.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok			✓	
12.	Siswa merasa tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan			✓	
13.	Siswa menyimak dan merespon dengan baik saat proses pembelajaran			✓	
14.	Siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas			✓	
15.	Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dan manfaat bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahaminya			✓	
Rata-rata		58			
Kriteria		Rendah			

LEMBAR OBSERVASI SESUDAH PERLAKUAN

Nama : M. Cakra Nugraha
Kelas / Semester : V / I

NO	KEGIATAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Siswa cenderung fokus dan memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran		✓		
2.	Siswa berkonsentrasi ketika telaksananya proses belajar mengajar		✓		
3.	Dalam pembelajaran siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran		✓		
4.	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran	✓			
5.	Siswa merasa senang dan bahagia ketika proses pembelajaran dilaksanakan		✓		
6.	Siswa cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikutinya		✓		
7.	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru		✓		
8.	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu		✓		
9.	Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab		✓		
10.	Siswa tidak bicara ketika guru sedang mengajar		✓		
11.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok	✓			
12.	Siswa merasa tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan		✓		
13.	Siswa menyimak dan merespon dengan baik saat proses pembelajaran		✓		
14.	Siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas		✓		
15.	Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dan manfaat bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahaminya		✓		
Rata-rata			70		
Kriteria			Sedang		

LEMBAR OBSERVASI SESUDAH PERLAKUAN

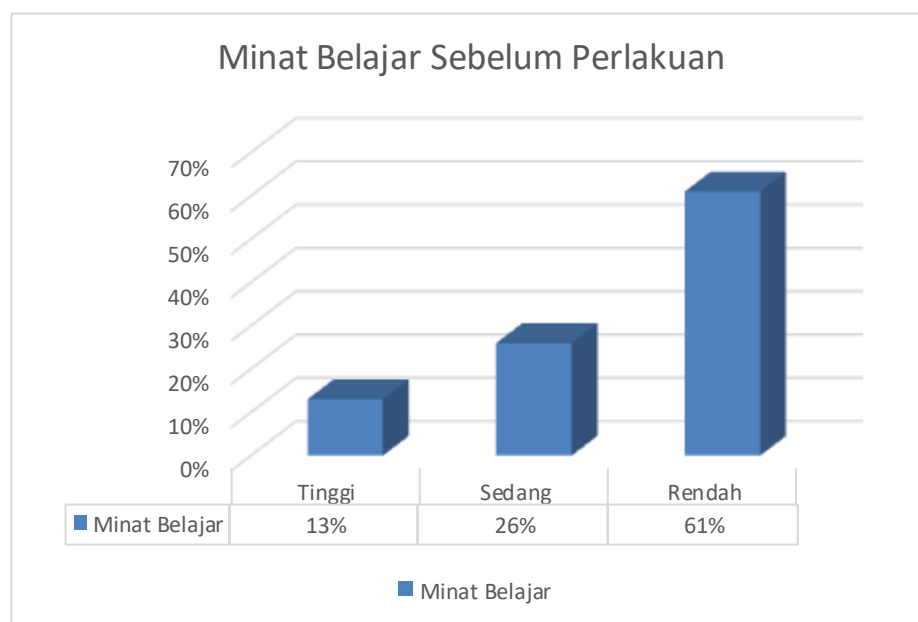
Nama : *Layla shafira*

Kelas / Semester : *V / I*

NO	KEGIATAN	SKOR			
		4	3	2	1
1.	Siswa cenderung fokus dan memperhatikan guru dalam menyampaikan pembelajaran	✓			
2.	Siswa berkonsentrasi ketika telaksananya proses belajar mengajar	✓			
3.	Dalam pembelajaran siswa bersemangat untuk mengikuti pelajaran	✓			
4.	Siswa terlibat dalam kegiatan pembelajaran	✓			
5.	Siswa merasa senang dan bahagia ketika proses pembelajaran dilaksanakan	✓			
6.	Siswa cenderung mempunyai ketertarikan lebih terhadap pembelajaran yang diikutinya	✓			
7.	Siswa merasa bangga ketika mampu menjawab pertanyaan dari guru	✓			
8.	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	✓			
9.	Siswa aktif dalam melakukan tanya jawab	✓			
10.	Siswa tidak bicara ketika guru sedang mengajar		✓		
11.	Siswa aktif dalam diskusi kelompok	✓			
12.	Siswa merasa tidak terbebani dengan pembelajaran yang dilaksanakan	✓			
13.	Siswa menyimak dan merespon dengan baik saat proses pembelajaran		✓		
14.	Siswa merasa senang dengan suasana pembelajaran di kelas		✓		
15.	Materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dan manfaat bagi siswa sehingga siswa lebih mudah memahaminya		✓		
Rata-rata		93			
Kriteria		Tinggi			

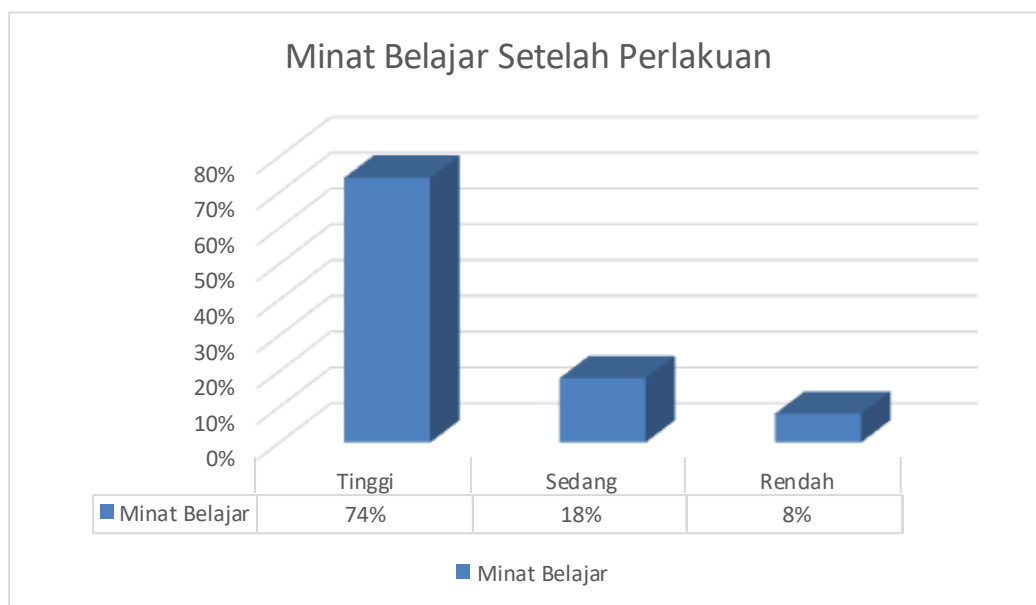
Lampiran 9 Data Kelompok dan Grafik Pre-Observasi Siswa Kelas V

Skor	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
≥ 80	3	13%	Tinggi
60 – 79	6	26%	Sedang
≤ 59	14	61%	Rendah
Jumlah	25	100%	



Lampiran 10 Data Kelompok dan Grafik Post-Observasi Siswa Kelas V

Skor	Jumlah Siswa	Presentase	Kategori
≥ 80	17	74%	Tinggi
60 – 79	4	18%	Sedang
≤ 59	2	8%	Rendah
Jumlah	25	100%	



Lampiran 11

REKAP NILAI

NO	NAMA SISWA	SEBELUM	SESUDAH
1	Al - Bizar Tamadon	80	88
2	ARYA Bima	55	95
3	ARIF Fahma SRG	58	80
4	Diva Savira	58	86
5	Radlan al - Fajar	78	93
6	Hasyah humairah	78	80
7	Laysia shafira	88	93
8	M. cakra Saktia	55	78
9	M. Satria Nugraha	50	90
10	M. Raihan	50	58
11	Saidi husda	63	80
12	SRI angraini	75	90
13	syakila kinara	63	93
14	Rahmadani Pranowo	55	95
15	RIPal SyahPutra	75	80
16	Vivi OPrina	50	58
17	Zico Pratama	53	91
18	Aditiya dwi cahya	53	75
19	Amelia windy	43	78
20	M. tangga mauid	41	80
21	Nuraisyah khumarah	80	96
22	Ridwan daniel	40	80
23	M. ridho arja Pratama	43	75

Lampiran 12**Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian**



