

**EFEKTIVITAS MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK TEMA VII SUBTEMA 3 INDAHNYA
PENINGGALAN SEJARAH KELAS IV DI
SDN 228 PAKOKKO KECAMATAN
TELLULIMPOE DESA
TELLULIMPOE**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Diajukan Oleh :

SUSIANTI

NIM. 200104014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**

**EFEKTIVITAS MEDIA DIORAMA DALAM PEMBELAJARAN
TEMATIK TEMA VII SUB TEMA 3 INDAHNYA
PENINGGALAN SEJARAH KELAS IV DI
SDN 228 PAKOKKO KECAMATAN
TELLULIMPOE DESA
TELLULIMPOE**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

SUSIANTI

NIM. 200104014

Pembimbing:

1. Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.
2. Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
KABUPATEN SINJAI
TAHUN 2024**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Susianti
NIM : 200104014
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari Skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 8 Juli 2024

embuat pernyataan,

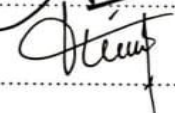


METERAL
TEMPEL
179ALX171336051
Susianti
NIM. 200104014

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Tema VII Subtema 3 Indahnya Peninggalan Sejarah Kelas IV Di SDN 228 Pakokko Kecamatan Tellulimpoe Desa Tellulimpoe, oleh Susianti Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 200104014, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 28 Juli 2024 M bertepatan dengan 18 Muharram 1446 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	()
Dr. Jamaluddin, M.Pd.	Sekretaris	()
Dr. Sudirman. P, M.Pd.I.	Penguji I	()
Dr. Atmarani Dewi Purnama, M.Pd.	Penguji II	()
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Pembimbing I	()
Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	()



Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,


Dr. Takdir, M.Pd.I.
NBM 1213495

ABSTRAK

Susianti. NIM 200104014 Efektivitas Media Diorama dalam Pembelajaran Tematik Tema VII Sub Tema 3 Indahnya Peninggalan Sejarah Kelas IV di SDN 228 Pakokko Kecamatan Tellulimpoe Desa Tellulimpoe. Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah Media Diorama efektif digunakan dalam pembelajaran tematik khususnya materi peninggalan sejarah di kelas IV SDN 228 Pakokko.

Jenis penelitian yang digunakan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu pretest-posttest design. Populasi dari penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 228 Pakokko, teknik pengambilan sampel adalah Non Probability Sampling dengan teknik sampling purposive. Adapun teknik pengumpulan data yaitu, observasi, tes dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis datanya yaitu analisis data deskriptif dan uji prasyarat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh (pretest) dengan rata-rata (mean) 42,46 dengan standar deviasi 14,914. Sedangkan untuk nilai (posttest) penggunaan media diorama diperoleh skor dengan rata-rata (mean) 56,92 dengan standar deviasi 15,484. Berdasarkan hasil analisis dengan bantuan aplikasi SPSS 25.0 dengan uji paired simple T test diperoleh nilai sig. 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama efektif digunakan dalam pembelajaran tematik dengan materi indahna peninggalan sejarah dikelas IV SDN 228 Pakokko.

Kata Kunci: Efektivitas, Peserta Didik, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Susianti. NIM 200104014 Effectiveness of Diorama Media in Thematic Learning Theme VII Sub Theme 3 The Beauty of Historical Heritage of Class IV at SDN 228 Pakokko, Tellulimpoe District, Tellulimpoe Village. Thesis. Sinjai: Elementary Madrasah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Ahmad Dahlan Islamic University (UIAD) Sinjai, 2024.

This study aims to determine whether Diorama Media is effective in thematic learning, especially historical heritage material in class IV SDN 228 Pakokko.

The type of research used is quantitative research with an experimental research method. The research design used is pretest-posttest design. The population of the study was class IV students of SDN 228 Pakokko, the sampling technique was Non Probability Sampling with a purposive sampling technique. The data collection techniques are observation, testing and documentation. While the data analysis technique is descriptive data analysis and prerequisite testing.

The results of the study showed that the value obtained (pretest) with an average (mean) of 42.46 with a standard deviation of 14.914. While for the value (posttest) of the use of diorama media, the score obtained was an average (mean) of 56.92 with a standard deviation of 15.484. Based on the results of the analysis with the help of the SPSS 25.0 application with the paired simple T test, a sig. value of 0.000 was obtained. The significance value obtained is less than 0.05. So it can be concluded that the use of diorama media is effective in thematic learning with the material of the beauty of historical relics in class IV SDN 228 Pakokko.

Keywords: Effectiveness, Students, Learning Media.

مستخلص البحث

سوسياني. فعالية وسائط الديوراما في التعلم الموضوعي الموضوع الفرعي السابع ٣ جمال التراث التاريخي للصف الرابع في مدرسة الابتدائية الحكومية ٢٢٨ باكوكو، قرية تالولمبوني، قرية تالولمبوني. البحث. سنجائي: قسم تعليم معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، جامعة أحمد دحلان الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٤.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ما إذا كانت وسائط الديوراما فعالة في التعلم الموضوعي، وخاصة مواد التراث التاريخي في الصف الرابع مدرسة الابتدائية الحكومية ٢٢٨ باكوكو. نوع البحث المستخدم هو بحث كمي بأسلوب بحث تجريبي. تصميم البحث المستخدم هو تصميم ما قبل الاختبار وما بعده. كان مجتمع الدراسة طلاب الصف الرابع في مدرسة الابتدائية الحكومية ٢٢٨ باكوكو، وكانت تقنية أخذ العينات هي أخذ العينات غير الاحتمالية بأسلوب أخذ العينات الهادف. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والاختبار والتوثيق. في حين أن تقنية تحليل البيانات هي تحليل البيانات الوصفية واختبار المتطلبات المسبقة. أظهرت نتائج الدراسة أن القيمة التي تم الحصول عليها (اختبار أولي) بمتوسط (متوسط) ٤٢.٤٦ بأخلاف معياري ١٤.٩١٤. أما بالنسبة لقيمة (اختبار لاحق) لاستخدام وسائط الديوراما، فقد كانت النتيجة التي تم الحصول عليها بمتوسط (متوسط) ٥٦.٩٢ بأخلاف معياري ١٥.٤٨٤. بناءً على نتائج التحليل بمساعدة تطبيق SPSS 25.0 مع اختبارات البسيط المقترن، تم الحصول على قيمة سيغ. ٠.٠٠٠٠٠. قيمة الدلالة التي تم الحصول عليها أقل من ٠.٠٠٠٥. لذلك يمكن أن نستنتج أن استخدام وسائط الديوراما فعال في التعلم الموضوعي مع مادة جمال الآثار التاريخية في الصف الرابع مدرسة الابتدائية الحكومية ٢٢٨ باكوكو.

الكلمات الأساسية: الفعالية، الطلاب، وسائط التعلم.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan motivasi dan dorongan serta membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

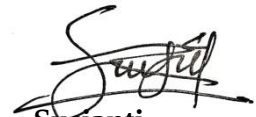
1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan
2. Kepada suami tercinta yang telah memberikan motivasi dan dorongan selama mengerjakan skripsi ini.
3. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai selaku pimpinan Universitas Ahmad Dahlan Sinjai.
4. Wakil Rektor I, wakil Rektor II, dan wakil Rektor III selaku unsur pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan bapak Dr. Takdir, M.Pd.I. selaku pimpinan pada tingkat Fakultas.
6. Dr. Hasmiati M.Pd.I. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Dr. Jamaluddin, M.Pd.I. Selaku Pembimbing I dan Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd. Selaku Pembimbing II.
8. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
9. Seluruh pegawai dan jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik.
10. Kepala dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
11. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai terkhusus teman-teman PGMI angkatan 20 yang telah banyak membantu selama ini.

Teriring do'a semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan pahala yang terlibat ganda dari Allah swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Sinjai, 8 Juli 2024

Mahasiswa,



Susianti

NIM. 200104014

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
ABSTRAK ARAB	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian Pustaka	8
1. Efektivitas	8
2. Media Diorama	11
3. Pembelajaran Tematik	20
B. Hasil Penelitian Relevan.....	23
C. Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Jenis dan Desain Penelitian	26
1. Jenis Penelitian	26
2. Desain penelitian	26
B. Prosedur Penelitian	27
C. Definisi Variabel.....	27
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
1. Tempat Pelaksanaan	28
2. Waktu Pelaksanaan.....	28
E. Populasi dan Sampel Penelitian.....	28

1. Populasi	28
2. Sampel	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Observasi	29
2. Tes	29
3. Dokumentasi	30
G. Instrumen Penelitian	30
1. Lembar Observasi	30
2. Tes	32
3. Dokumentasi	32
H. Validitas Instrumen.....	32
1. Validitas	32
2. Realibilitas	32
I. Teknik Analisis Data	33
1. Analisis Data Deskriptif	33
2. Uji Prasyarat	33
a. Uji Normalitas	33
b. Uji Hipotesis	33
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan Penelitian	35
BAB V PENUTUP.....	41
A. Kesimpulan.....	41
B. Saran	41
DAFTAR PUSTAKA.....	42
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas35

Tabel 4.2 Hasil Uji Realibilitas 36

Tabel 4.3 Hasil Uji *Pre-Test*36

Tabel 4.4 Hasil Uji *Post-Test*37

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas 38

Tabel 4.6 Hasil Uji-T39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 <i>One-Group Pretest-posttest</i>	26
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru merupakan panggilan dalam bidang persekolahan. Hal ini sesuai Peraturan No. 14 Tahun 2005 yang mengatur tentang pengajar dan pembicara, mengartikan bahwa pengajar adalah guru cakap yang mempunyai tugas pokok mengajar, mendidik, mengarahkan, mengkoordinasikan, mempersiapkan, mensurvei dan menilai peserta didik pada pendidikan konvensional, pendidikan dasar, dan pendidikan pilihan (UU RI No.14 Tahun 2005). Guru dapat dikarakteristikan sebagai seseorang yang mempunyai tugas untuk mendidik kehidupan negara melalui sudut pandang yang ada, baik itu sudut pandang yang mendalam dan dekat dengan kampung halaman, keilmuan, fisik atau sudut pandang yang berbeda (Khadijah, 2022).

Pendidik secara sederhana merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Sebab, guru mempunyai wewenang dan kewajiban untuk mengarahkan dan membina siswa selama siswa berada dalam iklim sekolah. Seseorang yang menjadi pendidik atau yang memiliki gelar pendidik dilatarbelakangi oleh pendidikan yang telah di tempuh, karena perbedaan latar belakang pendidikan masing-masing pendidik tidaklah sama. Melalui perbedaan latar belakang pendidikan pendidik ini bisa mempengaruhi aktivitas pendidik dalam menjalankan tugasnya sebagai pendidik (Hamid, 2017).

Guru, sebagai kelompok yang langsung terlibat dengan pengalaman yang berkembang di kelas, memainkan peran penting dalam melatih sifat siswa. Pada akhirnya, hasil pelatihan di sekolah sangat bergantung pada pekerjaan guru. Jadi instruktur harus bekerja pada kapasitas ahli mereka untuk menyelesaikan kewajiban dan komitmen mereka (Muhson, 2004). Hal ini sejalan dengan kelayakan seorang penyandang status seorang guru yang harus mempunyai pengetahuan dan kecerdasan yang dimiliki oleh peserta didik yang dihadapi dikelas dan tergantung pada kualitas diri pendidik (Jamaluddin, 2014).

Pendidik bisa dikatakan profesional apabila ia bisa menguasai ilmu pengetahuan sekaligus memberikan ilmu pengetahuannya secara baik dan

alamiah, dan bisa menyiapkan peserta didiknya untuk tumbuh dan berkembang daya kreasi, cerdas serta bisa mengabdikan demi kehidupan bermasyarakat (Wildasari, 2017).

Kemampuan ahli seorang guru adalah kemampuan dan aktivitas yang cerdas serta sarat tanggung jawab dalam melaksanakan kewajibannya sebagai pengajar. Hal ini mengandung makna bahwa guru cerdas dalam menyelesaikan kewajiban keahliannya dengan cakap. Dimana pekerjaan ketrampilan mahir dilakukan oleh seseorang yang mempunyai kecakapan ilmiah, ketrampilan dan pernyataan instruktif sesuai dengan prasyarat untuk setiap jenis dan jenjang pendidikan (Ariani, 2021).

Berbicara tentang kemampuan yang digerakkan oleh guru, tidak hanya terdapat pada kemampuan instruktif saja. Namun keterampilan halus seorang guru juga menentukan keterampilan yang dimilikinya. Seorang guru yang membuat kemajuan tidak ditentukan oleh wawasan dan kemampuan khususnya. Tapi bisa ditentukan melalui faktor keterampilan dalam mengelola dirinya maupun orang lain (Rasmani & dkk, 2021). Seperti, dengan membimbing dan membina peserta didiknya selama proses pembelajaran berlangsung dan bagaimana pendidik menyampaikan pembelajaran sudah termasuk ke dalam *soft skills* (Junaidah, 2023).

Guru dalam dunia pendidikan lebih sering menggunakan media misalnya gambar pada bahan bacaan, hal ini akan berdampak pada siswa yang kurang dinamis dalam belajar. Pembelajaran juga lebih berpusat pada bahan bacaan, sehingga guru dalam mengelolanya dapat menggunakan media pembelajaran yang pas, menarik, dan dapat memikat siswa (Evitasari & Aulia, 2022).

Media pembelajaran merupakan penunjang proses pembelajaran, dengan kata lain media pembelajaran berarti menghubungkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena melalui media peserta didik dapat mengukur kemampuannya dan merangsang pikirannya serta mendorong proses pembelajaran. Selain sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik, media pembelajaran juga dapat menarik

perhatian peserta didik (Akbar, 2018). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah media model yang hidup, yaitu media pembelajaran yang memberikan tampilan tiga lapis untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya (Nadhliroh & Prasetyaningtyas, 2018).

Dady Mukti Prabowo dalam pengujiannya menunjukkan bahwa media model yang hidup berhasil dimanfaatkan dalam pembelajaran IPA terhadap hasil belajar (Prabowo & Wulandari, 2017). Sementara itu, hasil eksplorasi Ghaniy Khaafidhoh Ismawan menunjukkan bahwa media model yang hidup layak dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran IPA kelas IV-A (Ismawan, 2019).

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 kegiatan pembelajaran di sekolah dasar kelas rendah (Kelas I, II, dan III) untuk setiap mata pelajaran dilakukan secara terpisah. Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran di SD kelas rendah ialah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik ini merupakan pembelajaran yang terpadu. Peserta didik di kelas awal SD masih berada pada masa rentangan anak usia dini dan pada masa tersebut kemampuan maksimalnya bersifat abstrak dan baru terbentuk pada kelas akhir SD dan akan berkembang lebih lanjut di SMP (Permendiknas RI No. 22 Tahun 2006). Oleh karena itu, pembelajaran yang dibutuhkan lebih berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan pembelajaran topikal menggabungkan gagasan pembelajaran dengan rutinitas sehari-hari siswa (Fernandes, 2017).

Inti pembelajaran tematik diartikan sebagai pembelajaran dengan mata pelajaran yang telah direncanakan. Pembelajaran topikal adalah suatu cara untuk menghadapi pengalaman yang berkembang yang dengan sengaja menghubungkan beberapa perspektif dari luar subjek. Pembelajaran tematik tidak dilakukan semata-mata untuk mendorong siswa memperoleh informasi, namun untuk mengetahui bagaimana melakukan, menjadi, dan hidup masing-masing (Gandasari, 2019).

Pembelajaran topikal menggarisbawahi keterhubungan dinamis siswa dalam pengalaman yang berkembang, sehingga siswa dapat memperoleh wawasan langsung dan dapat mempersiapkan diri untuk menemukan berbagai informasi yang dipelajarinya. Pembelajaran ini didorong oleh tokoh penelitian Gestalt Brain, termasuk Piaget, yang menggarisbawahi bahwa pembelajaran harus bermakna dan berorientasi pada kebutuhan dan kemajuan siswa (Sukardi, 2020).

Salah satu upayanya adalah mengoordinasikan informasi, kemampuan, nilai-nilai atau perspektif selama pengalaman berkembang serta penalaran inovatif melalui pemahaman topikal tentang penggunaan mata pelajaran. Pembelajaran topikal dilakukan sebagai salah satu bentuk perbaikan dan perluasan hakikat persekolahan, khususnya dalam penyesuaian ketebalan materi rencana pendidikan. Lebih jauh lagi, pembelajaran topikal memberikan pintu terbuka pembelajaran terkoordinasi yang menggarisbawahi kerjasama dan asosiasi siswa dalam pembelajaran (Sungkono, 2006). Dalam pengalaman pendidikan terdapat kolaborasi antara guru dan siswa untuk membentuk cakrawala informasi (Jamaluddin & dkk, 2022).

Amalia Nur Maghfitroh dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Pembelajaran tematik dibedakan menjadi tiga, yaitu latihan primer, latihan tengah, dan latihan penutup. Latihan pembukaan, latihan yang diselesaikan guru sebelum memasuki pusat pembelajaran, seperti mengarahkan apersepsi dan memahami tujuan pembelajaran. Untuk latihan pusat, guru menggunakan strategi berfluktuasi. Kegiatan penutup, pendidik memberikan evaluasi dan membuat kesimpulan (Maghfiroh, 2021).

Sementara Doni Warman dengan hasil penelitiannya yaitu pelaksanaan pembelajaran tematik yang dilakukan oleh pendidik di kelas pada sekolah dasar sedang dalam tahap perencanaan pembelajaran. Pendidik menggunakan berbagai cara namun tujuannya tetap sama, pelaksanaan pembelajaran tematik oleh wali kelas dilakukan secara per kelas. Pendidik dalam melaksanakan pembelajaran tematik ini mengikat

beberapa mata pelajaran yang digabung dalam satu tema sehingga peserta didik bisa aktif dalam proses pembelajaran (Warman, 2013).

Pada saat pembelajaran seringkali terdapat masalah-masalah, seperti pada proses pembelajaran yang dilakukan cenderung kearah yang pasif. Dimana pendidik selalu menempatkan posisi sebagai serba tahu. Hal ini bisa menyebabkan kejenuhan menemukan bahwa siswa tidak akan menghadapinya karena instruktur selalu menawarkan kesempatan kepada siswa untuk memberikan sudut pandang mereka tentang materi yang diperiksa. Oleh karena itu, pengalaman yang berkembang tidak menonjol bagi siswa dan cenderung melelahkan. Hal inilah yang menyebabkan hasil belajar peserta didik tidak mencapai tujuan pelatihan (Priscilla, 2017).

Permasalahan yang sering terjadi pada masa pertumbuhan terletak pada siswa, seperti siswa yang kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Bagi siswa yang mempunyai permasalahan seperti ini, hasil belajar yang didapat kurang memuaskan dari sudut mental dan penuh perasaan, berbeda dengan siswa yang dinamis dalam belajar. Namun, secara umum yang terjadi di lapangan adalah sebagian besar siswa hanya ikut serta dalam kemajuan namun tidak selalu ikut serta secara efektif. Keaktifan siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa hal, misalnya saja guru yang tidak mempunyai semangat dalam memberikan kesadaran sehingga latihan pembelajaran akan melelahkan bagi siswa, pertimbangan siswa yang kurang (Jamaluddin, 2015).

Hasil dari pengalaman pendidikan dipengaruhi oleh seorang guru, karena instruktur adalah bagian utama yang memainkan peranan penting dalam pengalaman pendidikan. Dapat berjalannya kegiatan belajar mengajar di kelas tidak ditentukan oleh guru, sedangkan keberhasilan yang diperoleh guru dalam menyampaikan materi juga bergantung pada kerjasama korespondensi antara guru dan siswa. Berbagai unsur yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah sekolah, tingginya kemampuan belajar siswa dan sifat pembelajaran di sekolah, sehingga hal-hal tersebut juga dapat menentukan hasil belajar siswa (Sulviana & dkk,

2021). Namun nyatanya, banyak guru yang cerdas namun belum mampu menjadikan siswanya cerdas (Jamaluddin, 2016).

Begitu juga dengan materi yang berkaitan dengan peninggalan sejarah, di mana materi ini dibahas tentang peninggalan-peninggalan sejarah yang ada. Karena peserta didik tidak mengalami peristiwa tersebut dan pendidik ketika membawakan materi menggunakan metode ceramah maka hasil dari pembelajaran tersebut kurang efektif karena hanya pendidik yang terlibat dalam pembelajaran (Fauziah & Bermawi, 2014).

Observasi yang telah dilakukan di lapangan mendapatkan hasil bahwa selama proses pembelajaran berlangsung pendidik lebih monoton dengan penggunaan buku paket. Sedangkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas VI itu sendiri, beliau mengatakan bahwa penggunaan media biasa dilakukan akan tetapi konteks dari media yang digunakan hanya berupa gambar yang ada di buku paket. Hal ini, bisa menyebabkan pembelajaran tematik yang berlangsung kurang efektif.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada di latar belakang maka calon peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Tema VII Sub Tema 3 Indahnya Peninggalan Sejarah Kelas IV di SDN 228 Pakokko.”. Keunikan dari tempat penelitian yang dipilih oleh calon peneliti yaitu terletak pada konteks geografis dan ketersediaan sumber daya. Dimana, letak geografis dari tempat penelitian bisa dibilang berada pada tempat yang terpencil dan sumber daya yang ada dalam hal ini fasilitas kurang memadai.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dari penelitian ini yaitu: “Apakah media diorama efektif dalam pembelajaran Tematik Tema VII Sub Tema 3 Indahnya Peninggalan Sejarah kelas IV di SDN 228 Pakokko?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media diorama efektif dalam pembelajaran Tematik Tema VII Sub Tema 3 Indahnya Peninggalan Sejarah kelas IV di SDN 228 Pakokko.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik itu kepada peserta didiknya maupun pendidik dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran yang terjadi dapat efektif sehingga tujuan dari pendidikan nasional bisa tercapai.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil dari penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat untuk lembaga sekolah agar dapat terus berinovasi dan berkembang sehingga mampu memberikan pendidikan yang lebih baik dan relevan bagi para peserta didiknya.
- b. Hasil dari penelitian ini, diharapkan bisa menjadi bahan renungan serta memberikan inspirasi yang bisa digunakan oleh pendidik di sekolah agar bisa meningkatkan keaktifan peserta didiknya.
- c. Hasil dari penelitian ini, diharapkan menjadi salah satu masukan yang bersifat membangun bagi pemerintah yang ikut andil di bidang pendidikan agar bisa memberikan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang ada.
- d. Hasil dari penelitian ini, bisa menjadi inspirasi, kajian serta tambahan wacana untuk peneliti-peneliti yang berkaitan dengan dunia pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Efektivitas

a. Pengertian Efektivitas

Efektivitas merupakan sesuatu yang mempunyai dampak atau dampak dan akan tercapainya suatu hasil yang diperoleh dari suatu pekerjaan atau kegiatan. Dalam situasi ini, kecukupan harus terlihat melalui tercapai tidaknya target pendidikan yang ditetapkan. Kecukupan menyiratkan tingkat pencapaian efektif dari tujuan yang baru-baru ini diajukan (Indrayani, 2007).

Efektivitas adalah tindakan yang berhubungan dengan kapasitas untuk mencapai tujuan atau sasaran tertentu. Perkiraan kapasitas bergeser bergantung pada tujuan yang ingin dicapai atau tujuan yang telah ditetapkan. Kecukupan di sini berkaitan dengan apa yang akan dicapai dan belum sepenuhnya tercapai serta kemampuan yang akan diperkirakan berdasarkan tujuan (Manopo & dkk, 2013).

Ruchyat Kosasih dalam vera dkk mendefinisikan efektivitas sebagai pemeriksaan hasil informasi dalam berbagai kegiatan, hingga tercapainya tujuan yang baru diselesaikan yang ditinjau melalui sifat hasil pekerjaan sampai batas waktu tujuan. Efektivitas merupakan sebuah pengukuran berhasil tidaknya dalam mencapai tujuan (Cicilia & dkk, 2013).

b. Indikator Efektivitas

Efektivitas adalah proporsi kemajuan pengalaman yang berkembang yang mencakup kolaborasi antar siswa dan kerja sama instruktif antara siswa dan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Junaidah, 2023). Kecukupan pembelajaran harus terlihat melalui latihan siswa selama pengalaman pendidikan. Dalam menentukan pedoman mutu pencapaian tujuan

pembelajaran, hal itu dapat dilihat melalui keberlangsungan pembelajara (Rohmawati, 2015).

Beberapa indikator efektivitas dalam pembelajaran yaitu:

1) Pengorganisasian materi yang baik

Pengorganisasian materi yang hebat adalah sarana yang digunakan untuk menyusun materi yang akan diajarkan secara cerdas dan rutin, sehingga akan saling terhubung dan terorganisir dengan baik. Koordinasi materi meliputi seluk-beluk materi, permintaan penyusunan materi, dan keterhubungan antara tujuan pembelajaran dengan pokok-pokok yang dibicarakan.

2) Komunikasi yang efektif

Komunikasi yang menarik berarti kemampuan berbicara yang baik sambil belajar dan kemampuan untuk mendengarkan.

3) Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran

Bagian ini menuntut seorang guru untuk memberi dan mendominasi pembelajaran dengan baik dan akurat. Jika materi sudah dikuasai dengan baik, berarti materi dapat dikoordinasikan dengan baik dan konsisten.

4) Sikap positif terhadap siswa

Sudut pandang yang menggembirakan terhadap siswa, disini seorang guru berkonsentrasi pada siswa, apakah siswa mengalami tantangan dalam belajar atau siswa yang sering menjelaskan permasalahan yang mendesak

5) Pemberian nilai yang adil

Pada awal pembelajaran peserta didik akan diberitahu tentang penilain-penilaian yang akan digunakan oleh pendidik dalam memberikan nilai yang sesuai dengan tigkat kemampuan peserta didiknya.

6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran

Proses pembelajaran akan ditentukan berdasarkan karakteristik yang dimiliki peserta didik seperti hambatan apa yang dialami peserta didik sehingga pendidik bisa menentukan pendekatan yang akan digunakan.

7) Hasil belajar peserta didik yang baik

Evaluasi merupakan cara dalam menentukan ketetapan dan keberhasilan pembelajaran peserta didik (Yusuf, 2017).

Itulah beberapa indikator efektivitas dalam pembelajaran, indikator tersebut yang bisa melihat suatu proses pembelajaran dikatakan efektif.

a. Ukuran Efektivitas

1. Kejelasan tujuan yang ingin dicapai, hal ini direncanakan agar siswa dalam mengerjakan tugas telah mencapai tujuan normalnya.
2. Kejelasan tata cara pencapaian tujuan, metodologi adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.
3. Proses pemeriksaan dan penentuan strategi yang hebat.
4. Persiapan yang hati-hati
5. Mempersiapkan proyek-proyek yang sesuai sehingga proyek dapat dilaksanakan dengan baik.
6. Aksesibilitas kantor dan kerangka kerja
7. Eksekusi yang layak dan produktif
8. Kerangka pengawasan dan pengendalian yang bersifat instruktif (Apriyanti, 2017).

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Pembelajaran

Faktor internal meliputi:

1. Unsur mental, khususnya tingkat kecerdasan, kemampuan belajar, inspirasi belajar, cara pandang dan sentimen, minat dan kondisi karena keadaan sosial budaya.
2. Unsur fisiologis dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Keadaan jasmani pada umumnya, inilah landasan latihan pembelajaran, keadaan wujud yang baru akan mempunyai dampak alternatif dari keadaan wujud yang kurang baru.
- b. Kondisi kemampuan fisiologis tertentu.

Faktor eksternal meliputi:

- 1) Variabel penyelenggaraan pengajaran dan pembelajaran di sekolah seperti penayangan program pendidikan, pedoman sekolah, ruang pembelajaran, pengumpulan siswa.
- 2) Unsur sosial di sekolah, khususnya sistem pendidikan, kesejahteraan ekonomi siswa, kerjasama antar guru dan siswa.
- 3) Faktor situasional, khususnya keadaan keuangan, keadaan umum dan iklim (Sugiana, 2021).

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Diorama berasal dari perancis pada tahun 1823, kata diorama pada saat itu memiliki arti melalui pemandangan. Diorama pertama diciptakan oleh Daguerre dan Charles Marie Bouton. Pertama kali diperlihatkan di London pada 29 September 1823. Grigore Antipa adalah orang pertama yang memoderkan diorama dengan menekankan aspek tiga dimensi.

Kata media berasal dari bahasa latin yakni “medium” yang artinya perantara atau pengantar. Media secara umum bisa dikatakan sebagai perantara dari informasi yang berasal dari sumber informasi dan diterima oleh penerima (Kartika & dkk, 2020). Dimana media yang digunakan juga harus bervariasi dan menarik sehingga dapat membangkitkan semangat siswa untuk belajar sehingga siswa juga dapat berpartisipasi dengan baik dalam pembelajaran (Hasanah & Muryanti, 2019).

Media adalah sebuah alat yang bisa membantu dalam menyampaikan dan menyalurkan sebuah pesan dan informasi guna mencapai tujuan pengajaran (Y.K & Nurhamidah, 2021).

Sedangkan, Gagne dan Briggs dalam Amalia media yaitu suatu komponen yang berisi materi sebagai bahan ajar yang bisa membangkitkan semangat belajar peserta didik (Amalia & dkk, 2017).

Adapun ayat Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 125 yang memiliki arti "Seruhsilah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk." (Q.S. An-Nahl 16:125).

Pengertian diorama menurut Sudjana dan Rivai dalam Ismilasari yaitu model yang dibuat khusus yang bisa digunakan untuk membuat suasana lingkungan tertentu (Ismilasari, 2013). Maksudnya diorama adalah penggunaan benda yang sesuai dengan bentuk aslinya, hal ini dilakukan untuk memperkenalkan secara tidak langsung suatu pembelajaran yang sedang dilakukan sesuai dengan kenyataan.

Menurut Munadi dalam Hendrik, diorama merupakan objek tiga dimensi yang ukurannya lebih kecil digunakan dalam memperagakan dan menjelaskan keadaan dari sebuah fenomena yang menunjukkan sebuah aktivitas (Hendrik & dkk, 2021). Jadi, diorama ini pemandangan dalam bentuk tiga dimensi yang tidak sama ukurannya dengan objek aslinya yang digunakan untuk menjelaskan sebuah fenomena yang terjadi.

Menurut Aris dan Afina dalam Lia Sri Budiani, diorama merupakan representasi miniatur tiga dimensi yang berusaha melukiskan pemandangan nyata dan mendukung pembelajaran yang bisa ditampilkan dalam diorama yang menggambarkan kejadian yang sebenarnya, seperti tokoh sejarah, tokoh terkait,

kondisi alam, atau kondisi kota, dan lain sebagainya (Budiani & dkk, 2023).

Pendapat-pendapat di atas mengenai diorama bisa disimpulkan bahwa diorama adalah sebuah benda tiruan yang sama dengan objek aslinya, di mana diorama ini digunakan untuk menjelaskan sebuah fenomena yang terjadi. Di mana dari segi ukurannya tidak selamanya harus sama persis atau bisa dikatakan bahwa diorama ini memiliki ukuran yang kecil dibandingkan dengan objek nyatanya.

Media diorama adalah salah satu media yang masuk kedalam jenis media visual, yang menyajikan sebuah pemandangan tiga dimensi yang ukurannya kecil. Media diorama dikatakan pula sebagai benda tiruan. Media diorama ini dianggap efektif untuk mendukung proses pembelajaran (Handayani, 2018). Menurut nurin media diorama adalah sebuah dimensi mini yang memiliki tujuan untuk menggambarkan sebuah pemandangan yang sebenarnya (Fardiana & dkk, 2023).

Media diorama itu sendiri adalah salah satu jenis dari media visual yang bisa dilihat dari berbagai arah atau media tiga dimensi yang menyajikan suatu objek yang sama dengan objek aslinya. Dalam artian lain, media diorama ini adalah benda tiruan yang menyajikan sebuah fenomena atau kegiatan. Di mana media diorama ini juga harus dilihat berdasarkan kesesuaian dengan materi pembelajaran. Media diorama ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menjelaskan materinya tanpa harus mendatangkan objek aslinya. Berikut contoh gambar media diorama.



Gambar 2.1 Media Diorama

Gambar di atas merupakan gambar dari media diorama, dari gambar tersebut dapat dilihat sebuah pemandangan yang dirancang dalam skala kecil dengan menggunakan figur miniatur yang ditempatkan dalam diorama untuk menggambarkan situasi tertentu.

Menurut Thorndike dalam Mohammad Zaini, pembelajaran adalah suatu proses kolaborasi antara dorongan dan reaksi. Upgrade menjiwai latihan pembelajaran seperti kontemplasi, sentimen, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui fakultas. Sedangkan reaksi adalah tanggapan yang muncul dari siswa pada saat belajar (Mohammad Zaini, 2021)

Watson dalam Wahab & Rosnawati mencirikan kemajuan sebagai proses komunikasi antara stimulus dan respon, namun respon peningkatan yang dimaksud harus dapat dideteksi dan diukur. Jadi, meskipun Watson mengakui adanya perubahan mental pada seseorang selama pengalaman pendidikan, dia hanya menganggap variabel ini sebagai sesuatu yang tidak boleh dianggap karena fakta bahwa hal itu tidak dapat diperhatikan (Wahab & Rosnawati, 2021).

Pendapat di atas belajar juga merupakan proses yang melibatkan stimulus dan respon yang bisa diukur dan diamati. Artinya, perubahan mental yang dialami oleh peserta didik tidak termasuk stimulus respon karena mental peserta didik tidak bisa diamati sehingga mental mengalami perubahan yang terjadi pada peserta didik tidak perlu untuk diperhitungkan.

Clark Hull dalam Iswadi juga melibatkan hubungan antara perbaikan dan reaksi dalam memahami pentingnya pembelajaran. Clark Frame dipengaruhi oleh hipotesis kemajuan Charles Darwin. Bagi Frame, sama halnya dengan hipotesis kemajuan, semua perilaku dapat membantu menjaga entitas organik tetap hidup. Maka Frame mengatakan bahwa kebutuhan organik dan pemenuhan kebutuhan alamiah merupakan hal yang penting dan mempunyai kedudukan sentral dalam aktivitas manusia, sehingga peningkatan pembelajaran seringkali dikaitkan dengan kebutuhan organik, walaupun reaksi yang timbul akan berbeda-beda (Iswadi, 2019).

Pendapat di atas juga menjelaskan belajar adalah sesuatu yang memiliki hubungan dengan stimulus dan respon karena dalam memenuhi kebutuhan biologis dan memuaskan kebutuhan biologis yang berkaitan dengan belajar maka akan menimbulkan suatu respon dari stimulus meskipun respon yang diterima bermacam-macam.

Edwin Guthrie dalam Yuberti Yang utama adalah hukum kedekatan, khususnya perpaduan antara dorongan dan pertumbuhan. Guthrie menggunakan faktor pendorong dan reaksi untuk memahami pengalaman pendidikan. Kemajuan tidak harus tampak sebagai kebutuhan alami, karena hubungan antara dorongan dan reaksi bersifat sementara (Yuberti, 2014).

Menurut teori di atas mengatakan, belajar juga memiliki kaitan antara stimulus dan respon tapi respon yang diterima oleh

peserta didik hanya bersifat sementara sehingga perlu diberikan stimulus sesering mungkin. Akan tetapi, teorinya menambahkan bahwa pemberian hukuman dalam belajar akan mengubah tingkah laku peserta didik.

Teori belajar Skinner dalam Rahman, misalnya ada alasan kuat perlunya membentuk hipotesis kompleks untuk berkonsentrasi pada cara berperilaku manusia. Ia menerima bahwa acara sosial harus digambarkan sebagai hal-hal yang berdampak langsung pada perilaku. Menurut Skinner, hubungan antara dorongan dan reaksi terjadi melalui komunikasi dengan iklim dan kemudian menyebabkan perubahan perilaku, tidak begitu mendasar seperti yang diungkapkan oleh angka-angka sebelumnya (Rahman, 2014).

Teori di atas menjelaskan, belajar berarti suatu proses yang melibatkan stimulus respon dan berkaitan dengan perilaku manusia dengan lingkungannya. Stimulus yang diberikan akan mempengaruhi hasil dari respon yang diterima. Jadi, belajar dalam teori ini adalah interaksi yang menghasilkan stimulus dan respon.

Teori Ivan Petrovich Pavlov dalam Herpratiwi, teori yang memandang bahwa belajar adalah perubahan perilaku. Ivan Pavlov meneliti tingkah laku yang bersifat alami dan tidak percaya bahwa refleks merupakan reaksi. Didasarkan pemikiran bahwa perilaku merupakan respon yang dapat diamati dan rangsangan atau stimulus. Belajar menurut teori ini adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya kondisi yang menimbulkan reaksi dan yang terpenting adalah latihan dan pengulangan (Herpratiwi, 2016).

Menurut teori tersebut, belajar merupakan sesuatu yang harus terus diulang dan diberikan latihan sehingga hal itu bisa memberikan sebuah stimulus dan respon.

Teori belajar Bandura dalam Rosnawati adalah hipotesis pembelajaran sosial atau kecukupan mental sosial yang

menunjukkan pentingnya cara paling umum dalam memperhatikan dan meniru cara berperilaku, sudut pandang, dan perasaan orang lain. Hipotesis Bandura memahami perilaku manusia sehubungan dengan asosiasi sosial yang saling melengkapi tanpa henti antara cara mental berperilaku dan dampak ekologis (Rosnawati, 2016).

Teori belajar di atas, belajar merupakan sesuatu yang bisa menunjukkan proses dalam mengamati serta meniru perilaku orang lain. Itulah beberapa pendapat ahli atau tokoh aliran behaviorisme yang mengemukakan teori belajar yang melibatkan stimulus respon.

b. Jenis Media Diorama

1) Diorama Tertutup

Model diorama tertutup merupakan jenis model diorama yang mempunyai batasan, dimana model diorama tertutup ini dibatasi oleh alas atau alas dengan dinding samping kanan, dinding belakang, dan dinding samping kiri. Sedangkan bagian depannya dibatasi oleh kaca polos atau bening. Oleh karena itu, model seperti ini seharusnya terlihat hanya dari sisi depan. Sebagian besar media model dekat yang mirip aslinya ini umumnya digunakan oleh galeri.

2) Diorama Lipat

Diorama jenis ini terbuat dari sebuah kertas yang akan membentuk tiga dinding yang menyatu atau sudut ruangan, yang mana antara dinding dan ruangan samping kanan dan kiri bisa dilipat (dibuka atau ditutup) hal ini sesuai dengan penggunaannya. Jenis diorama ini termasuk jenis yang paling praktis sebab bisa dilipat sehingga memudahkan untuk dibawa maupun ketika disimpan.

3) Diorama Terbuka

Diorama terbuka merupakan jenis diorama yang mana tidak dilengkapi oleh dinding maupun batas pandangan seperti

jenis diorama sebelumnya. Diorama jenis ini memiliki karakteristik yang hampir menyerupai maket yaitu suatu penggambaran objek di bidang yang datar (Askiya, 2022).

Dari beberapa jenis-jenis diorama di atas, penulis menggunakan jenis diorama terbuka dalam penelitiannya.

c. Langkah-Langkah Membuat Media Diorama

Dalam menggunakan media diorama ini dalam proses pembelajaran, maka ada beberapa langkah dalam membuat media diorama, yaitu:

- 1) Menentukan tema, dimana tema ini yang akan peserta didik terima dari pendidik.
- 2) Membuat perencanaan pembuatan media diorama
- 3) Menyiapkan bahan seperti, kardus, kertas warna, dan bahan-bahan yang diperlukan
- 4) Menyiapkan alat seperti gunting, pisau dan alat-alat yang diperlukan lainnya.
- 5) Menentukan jenis diorama yang akan digunakan (Askiya, 2022).

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing, sama halnya dengan media diorama ini juga memiliki kelebihan dan kekurangannya. Yaitu:

1) Kelebihan Media Diorama

Kelebihan dari media diorama ini yaitu:

- a) Dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat.
- b) Bisa digunakan kembali
- c) Bisa menyajikan suatu objek yang sesuai dengan aslinya
- d) Bisa memperlihatkan bagian yang sebenarnya susah untuk dilihat.
- e) Memberikan pengalaman secara langsung
- f) Menyajikan secara konkret (Aris & Afina, 2022)

2) Kelemahan Media Diorama

Media diorama ini memang memiliki banyak manfaat serta kelebihan, tapi disamping itu media diorama ini juga memiliki beberapa kekurangan ataupun kelemahannya, yaitu:

- a) Alat yang dipakai terkesan rumit, membutuhkan kesabaran yang tinggi ketika membuat media diorama. Pembuatan media ini terkesan rumit karena harus sesuai dengan benda aslinya.
- b) Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatannya.
- c) Membutuhkan kreativitas yang tinggi dalam membuatnya. Kreativitas merupakan keterampilan dalam memunculkan ide (Setyastuti & dkk, 2018).

Jadi, setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Sama halnya dengan media diorama ini juga memiliki kelebihan dan kelemahannya yang telah dijelaskan di atas.

3. Pembelajaran Tematik

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang terintegrasi dengan melibatkan beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi satu ke dalam tema-tema tertentu. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran atau bahkan lebih. Pembelajaran tematik ini lebih mengarah kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan aktif, sehingga peserta didik bisa mendapatkan pengetahuan dari apa yang telah dipelajari (Puspitasari, 2014).

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema, sehingga dalam proses pembelajaran tematik akan dikaitkan

pengalaman maupun peristiwa kehidupan peserta didik. Hal ini dilakukan agar peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna karena peserta didik akan lebih memahami konsep-konsep yang mereka pelajari (Rizkiah, 2019).

Beberapa penjelasan di atas mengenai pembelajaran tematik, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu. Dikatakan terpadu karena didalam pembelajaran tematik menggabungkan beberapa mata pelajaran ke dalam satu tema. Melalui pembelajaran tematik ini peserta didik akan memahami pembelajaran karena materi yang diajarkan dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

b. Prinsip Dasar Pembelajaran Tematik

Secara umum prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasikan menjadi beberapa prinsip, yaitu sebagai berikut:

1) Prinsip pemilihan dan penggalian tema

Dalam hal ini, pendekatan pembelajaran tematik ini dimulai dari satu tema kemudian dikembangkan oleh pendidik bersama peserta didik dengan memperhatikan kaitan antara isi pembelajaran. Tema di sini bertugas untuk menyatukan isi kurikulum dalam satu kesatuan yang utuh. Fungsi dari tema dalam pembelajaran tematik yaitu sebagai alat untuk menggabungkan beberapa standar kompetensi setiap mata pelajaran yang akan dikaitkan.

2) Prinsip pengelolaan pembelajaran

Pengelolaan pembelajaran dapat optimal apabila pendidik mampu menempatkan dirinya dalam seluruh proses pembelajaran. Artinya pendidik mampu menempatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, pendidik harus mampu melakukan pengelolaan pembelajaran.

3) Prinsip evaluasi

Evaluasi pada dasarnya menjadi fokus dalam setiap kegiatan. Evaluasi memiliki fungsi melihat seberapa jauh suatu kegiatan pembelajaran yang bisa dipahami oleh peserta didik.

4) Prinsip reaksi

Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dituntut agar mampu merencanakan dan melaksanakan pembelajaran sehingga tercapai secara tuntas tujuan-tujuan pembelajaran (Puspitasari, 2014).

c. Landasan Pembelajaran Tematik

1) Landasan filosofis

Setiap pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar, seorang pendidik akan mempertimbangkan banyak faktor. Secara filosofis, pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat, yaitu:

a) Filsafat progresivisme

Filsafat ini melihat bahwa pengalaman yang berkembang menekankan pada pengembangan inovasi, pemberian berbagai latihan, lingkungan yang khas, dan fokus pada perjumpaan siswa. Dalam pengalaman pendidikan, siswa dihadapkan pada permasalahan yang memerlukan pengaturan. Dengan demikian, penalaran reformisme menonjolkan kemampuan wawasan mahasiswa.

b) Filsafat konstruktivisme

Cara berpikir konstruktivisme merupakan cara berpikir terhadap informasi, dimana informasi yang dimaksud disini adalah informasi yang tidak boleh ditiru dari dunia nyata. Konstruktivisme berpandangan bahwa generasi muda membangun informasi melalui komunikasi dengan objek, keanehan, dan iklim. Informasi tidak bisa dipindahkan begitu saja, namun siswa harus berusaha sendiri.

c) Filsafat humanism

Perkembangan humanisme melihat siswa dalam hal keunikan, potensi, dan inspirasinya terlacak pada siswa. Naluri manusia dan kelebihanannya dalam belajar pada dasarnya adalah anak yang cerdas, bersemangat, mempunyai minat, keinginan belajar yang luar biasa, dan hebat dalam belajar. Mengingat landasan filosofis yang telah dipahami, siswa biasanya mempunyai pola pikir dan kemampuan yang sama dalam mencoba memahami sesuatu.

2) Landasan Psikologi

Ketika menentukan isi/materi pembelajaran tematik diperlukan psikologi perkembangan agar tingkat keluasan sesuai dengan tahap perkembangan yang terjadi pada peserta didik. Psikologi pembelajaran memberikan kontribusi dalam hal bagaimana menyiapkan sebuah materi ajar agar pemberian materi tersebut sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik sehingga peserta didik mudah dalam memahami dan mempelajarinya.

Kerangka psikologi perkembangan peserta didik pada kelas satu, dua, tiga SD/MI cenderung pertumbuhan fisiknya sudah bisa mengontrol tubuh dan keseimbangannya. Selain itu, perkembangan peserta didik dari aspek sosial mereka telah dapat menunjukkan partisipasi melalui kompetensi dengan teman sebaya, sudah memiliki sahabat, telah mampu berbagi dan bersikap mandiri.

3) Landasan Yuridis

Pembelajaran tematik terpadu di SD/MI didasarkan aturan yang terdapat dalam Undang-Undang sebagai landasan yuridis, landasan yuridis di sini memiliki tiga tingkatan yaitu: kebijakan umum, kebijakan khusus, dan kebijakan teknis. Landasan

yuridis dalam pembelajaran tematik didukung oleh berbagai kebijakan dan peraturan seperti, UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakatnya. Dan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Aminah, 2021).

B. Hasil Penelitian Relevan

Pada dasarnya sebelum penelitian ini dilaksanakan, memang telah ada penelitian-penelitian yang sejenis. Akan tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Berikut ini beberapa penelitian sebelumnya yang menyerupai judul dari proposal kali ini hanya saja ada beberapa perbedaan dengan judul yang diambil sebagai penelitian yang relevan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Solikhah & Abdullah (2013). Yang berjudul penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV A tema tempat tinggalku di SDN Menur Rumpungan Surabaya. Penelitian ini dilatar belakangi pembelajaran yang kurang menarik sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus yang bertujuan mendeskripsikan aktivitas pendidik, peserta didik dan hasil belajar peserta didik (Solikhah & Abdullah, 2016) (Solikhah & Abdullah, 2013).

Persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan calon peneliti yaitu sama-sama menggunakan media diorama, sedangkan perbedaannya terletak di jenis penelitian yang digunakan. Pada penelitian di atas menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan di penelitian yang akan dilakukan oleh calon

peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Yarshal (2023), yang berjudul upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media diorama pada tema daerah tempat tinggalku kelas IV SD Negeri 104305 Pergaulaan. Dimana tujuan dari penelitian ini melihat apakah media diorama bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik (Dewi & Yarshal, 2023).

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu terletak pada penggunaan medianya dan kelas yang dijadikan sebagai objek dari penelitian yaitu kelas IV. Sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya, penelitian di atas menggunakan PTK dengan tujuan bisa melihat apakah hasil belajar peserta didik meningkat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh calon peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan tujuan media diorama efektif dalam pembelajaran tematik.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fadlilah (Fadlilah, 2019), dengan judul upaya meningkatkan minat belajar IPA dengan menerapkan media diorama kelas IV. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar IPA dengan menggunakan media diorama (Fadlilah, 2019)

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan oleh calon peneliti yaitu menggunakan media dan kelas yang sama, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya dan penelitian di atas mengaju pada minat belajar pada pembelajaran IPA sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan calon peneliti mengacu pada efektifnya media diorama dalam pembelajaran tematik.

C. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah yang diteliti, dikatakan sementara sebab jawaban yang diberikan baru berdasarkan teori yang relevan belum berdasarkan fakta-fakta empiris yang akan diperoleh dari data-data yang dikumpulkan. Penelitian yang

menggunakan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif (Sugiyono, 2013). Jadi, hipotesis merupakan jawaban yang kemudian hari bisa berubah berdasarkan hasil data yang telah dikumpulkan karena hipotesis masih jawaban sementara.

H_0 : Media Diorama tidak efektif dalam pembelajaran tematik tema VII sub tema 3 indahny peninggalan sejarah kelas IV di SDN 228 Pakokko.

H_a : Media Diorama efektif dalam pembelajaran tematik tema VII sub tema 3 indahny peninggalan sejarah kelas IV di SDN 228 Pakokko.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

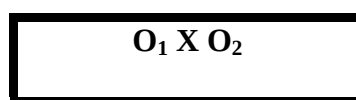
1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian merupakan suatu klasifikasi atau kategorisasi penelitian berdasarkan karakteristik tertentu, seperti tujuan, pendekatan, metode, atau sumber data yang digunakan. Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen, karena di sekolah SDN 228 Pakokko belum menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada pembelajaran tematik. Penelitian eksperimen ini bisa dikatakan sebagai penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen ini bertujuan untuk mencari pengaruh terhadap apa yang menjadi tujuan dari penelitian yang akan dilakukan. Dimana penelitian eksperimen ini dilakukan untuk menjawab sebuah pertanyaan.

Pada referensi lain, penelitian eksperimen merupakan salah satu metode yang digunakan didalam penelitian yang bisa menguji secara benar hipotesis yang menyangkut hubungan sebab akibat (Ratminingsih, 2010). Dengan demikian, penelitian eksperimen ini salah satu metode yang digunakan untuk menguji hubungan sebab akibat.

2. Desain Penelitian

Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pretest-Posttest Design*. Calon peneliti menggunakan desain ini karena desain ini hanya menggunakan variabel tunggal, tidak ada variabel kontrol serta pengambilan sampel dilakukan secara tersusun atau dengan kata lain sampel yang diambil tidak dilakukan secara acak. Gambaran desain ini, seperti:



Gambar 3.1 *One-Group Pretest-posttest*

Keterangan:

O_1 : Test awal sebelum diberikan perlakuan (*pretest*)

X : Perlakuan yang diberikan

O_2 : Test akhir setelah diberikan perlakuan (*posttest*)(Hardani & dkk, 2020)

B. Prosedur Penelitian

Ada beberapa tahapan prosedur yang akan dilakukan dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Pre-Eksperimental Measurement*

Pada tahap ini, peserta didik akan diberikan soal *pre-test* untuk menilai kemampuan awal peserta didik mengenai pemahamannya terhadap materi yang diajarkan.

2. *Treatment*

Setelah *pre-test* diberikan, maka peserta didik akan diberikan *treatment* dengan menggunakan media diorama.

3. *Post-Experiment Measurement*

Setelah diberikan *treatment*, peserta didik akan diberikan soal *post-test* dengan soal yang sama di *pre-test*. Hasil *post-test* ini nantinya digunakan untuk melihat apakah media diorama ini efektif digunakan pada pembelajaran tematik.

4. Analisis Data

Data dari *pre-test* dan *post-test* kemudian diolah untuk melihat dan menilai kemampuan peserta didik dalam memahami materi untuk menentukan keefektifan media diorama.

5. Interpretasi Hasil

Pada bagian ini, merupakan spekulasi rasional untuk menjawab dari apa yang diteliti. Hasil dari analisis ini digunakan dalam menarik kesimpulan dari apa yang menjadi bahan penelitian (Wendra & dkk, 2014).

C. Definisi Variabel

Media diorama dikatakan sebagai variabel karena melalui media diorama ini yang digunakan untuk melihat apakah pembelajaran tematik efektif atau tidak. Jenis media diorama yang digunakan oleh peneliti yaitu jenis media diorama terbuka di mana alat dan bahan yang digunakan di sini yaitu kardus, kertas warna, lem, gunting, pisau dan bahan serta alat yang diperlukan.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Pelaksanaan

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah SDN 228 Pakokko yang berlokasi di Dusun Pakokko, Tellu Limpoe, Kec. Tellu Limpoe, Kab. Sinjai, Sulawesi Selatan.

2. Waktu Pelaksanaan

Penelitian ini yang rencana akan dilaksanakan pada bulan Januari hingga Mei 2024

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi merupakan objek yang akan diteliti oleh calon peneliti, yang dimana populasi berarti objek yang mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu oleh peneliti yang akan dipelajari kemudian menarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2013).

2. Sampel

Berhubung calon peneliti tidak memungkinkan untuk meneliti semua populasi di atas maka calon peneliti menggunakan teknik pengambilan sampelnya yaitu *Non Probability Sampling* dengan teknik *sampling purposive*. Teknik *sampling purposive* merupakan teknik pengambilan sampel yang dipilih secara khusus berdasarkan tujuan dari penelitian. Karena penelitian ini bertujuan untuk melihat efektivitas media diorama dalam pembelajaran tematik kelas IV di SDN 228 Pakokko sehingga sampel yang diambil yaitu jumlah peserta didik kelas IV.

Jadi, dalam penelitian ini calon peneliti mengambil sampel tidak dari keseluruhan populasi sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV SDN 228 Pakokko yang berjumlah 13 orang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data dalam penelitian kali ini, maka ada beberapa cara yang dilakukan untuk memperoleh data sehingga data yang diperoleh benar-benar valid. Adapun beberapa teknik pengumpulan data pada penelitian kali ini yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan bagian dari teknik pengumpulan data yang berarti melakukan pengamatan terkait dengan apa yang menjadi bahan dari penelitian yang dilakukan oleh seorang calon peneliti. Dalam observasi ini calon peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung terkait dengan proses pembelajaran dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa media diorama. Hal yang diobservasi kali ini yaitu dalam segi proses pembelajaran tematik di kelas IV dengan menggunakan media diorama, sehingga bisa dilihat efektif tidaknya media diorama ini dalam proses pembelajaran.

2. Tes

Tes digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang disusun dalam bentuk *essay*.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang menggunakan teknik berupa dokumen untuk mengumpulkan data-data yang telah didapatkan selama penelitian, bagian ini digunakan oleh calon peneliti sebagai bukti dari pelaksanaan penelitiannya. Dokumentasi di sini berupa RPP, buku, dan foto pelaksanaan penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Selanjutnya, mengenai instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah:

1. Lembar observasi, lembar observasi yang digunakan disini yaitu lembar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan proses pembelajaran peserta didik yang diisi oleh peneliti terkait pengamatan yang dilakukan.
2. Lembar tes, instrumen penelitian tes ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media diorama.
3. Dokumentasi digunakan untuk mencari dan mendapatkan data terkait penelitian yang akan dilakukan.

H. Validitas Instrumen

1. Validitas

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu instrument dalam pengukuran (Eksan, 2022). Di mana validitas instrumen yang akan digunakan diuji oleh ahli validasi. Validitas ini mengacu pada interpretasi yang telah dibuat dari data yang dihasilkan oleh suatu instrument dalam hubungannya dengan suatu tujuan tertentu. Adapun teknik signifikasi yang digunakan yaitu 0,05 dengan kriteria penentuan:

- a. H_0 diterima $\Gamma_{hitung} > \Gamma_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sah)
- b. H_0 ditolak apabila $\Gamma_{hitung} \leq \Gamma_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)

Adapun cara menentukan besar nilai R table adalah:

$R_{tabel} = df (N-2)$, tingkat signifikasi uji dua arah.

2. Realibitas

Realibitas ini merupakan suatu alat ukur yang digunakan dalam penelitian untuk mengukur gejala yang berbeda dan selalu memberikan hasil yang sama (Winarno, 2018). Adapun cara pengambilan keputusan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* yaitu:

- a. Jika nilai alpha lebih besar dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliable atau konsisten.
- b. Jika nilai alpha lebih kecil dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliable atau tidak konsisten.

I. Teknik Analisis Data

1. Analisa Data Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan angka-angka dalam bentuk catatan dan untuk selanjutnya bagaimana cara menyajikan angka-angka tersebut dalam bentuk grafik, tabel, penyebaran data, dan pemusatan data untuk dianalisis dan ditafsirkan dalam mengambil keputusan. Proses pengolahan dalam menguji analisis statistic deskriptif tersebut dilakukan dengan menggunakan SPSS 25.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu pengujian untuk melihat kenormalan data penelitian atau berdistribusi normal (Siregar, 2017). Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media diorama dalam pembelajaran tematik, sebelum dan sesudah perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Pengujia ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 25. Tes ini menggunakan tingkat signifikan 0,05 dengan kondisi:

- 1) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka dikatakan didistribusikan secara normal.
- 2) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka dikatakan distribusinya tidak normal.

b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis didalam penelitian ini menggunakan uji-t *paired sample t-test* atau pengujian hipotesis berpasangan, yaitu satu individu diberikan dua perlakuan yang berbeda. Analisa data berdasarkan probabilitas jika nilai $\text{Sig} < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau signifikan, tapi jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak atau tidak signifikan.

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Uji Validitas dan Realibitas

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan apabila suatu instrument yang digunakan pada penelitian perlu untuk divalidasi. Pengujian validitas tes dapat menggunakan bantuan SPSS, Uji validitas yang telah dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 4.1
Hasil Hitung Uji Validitas Soal Essay

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	29.35	18.237	.325	.592
X3	29.83	19.877	.216	.631
X7	28.74	13.292	.514	.484
X8	28.52	14.897	.405	.552
X9	28.78	14.723	.422	.542

Dari tabel 4.1 dapat diketahui, sebuah item yang dinyatakan valid yang diisi oleh 23 responden. Cara untuk mengetahui valid atau tidak validnya sebuah item terlebih dahulu mengetahui r tabel, rumus dari r tabel adalah $df = N-2$ sehingga, $23-2=21$. Jadi, r tabel= 0,433.

b. Uji realibitas

Dasar pengambilan keputusan dalam uji realibitas yaitu, jika nilai *cronbach's alpha* >0,60 maka tes bisa dinyatakan reliabel atau konsisten. Sedangkan jika nilai *cronbach's alpha* <0,60 maka tes dinyatakan tidak reliabel atau konsisten. Adapun hasil uji realibitas sebagai berikut:

Tabel 4.2
Hasil Uji Realibitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.621	5

Tabel 4.2 hasil uji realibitas, maka dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar $0,621 > 0,60$. Sehingga item dari pertanyaan memiliki tingkat realibitas yang tinggi.

2. Analisis Data Deskriptif

Dari hasil analisis data deskriptif, maka statistic skor *pretest* peserta didik kelas IV SDN 228 Pakokko pada pembelajaran indahny peninggalan sejarah, sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Uji *Pre-Test*

Statistics		
Pre-Test Eksperimen		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		42.46
Median		43.00
Mode		55
Std. Deviation		14.914
Variance		222.436
Range		52
Minimum		13
Maximum		65
Sum		552

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, menunjukkan bahwa nilai *pretest* peserta didik pada pembelajaran tematik memperoleh nilai maksimum sebesar 65. Sementara untuk nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh sebesar 42,46. Selain itu nilai minimum sebesar 13, median sebesar 43,00 sedangkan modus 55. Selain itu, terlihat juga nilai standar deviasi adalah 14,914 dan untuk nilai varians yaitu 222,436.

Tabel 4.4
Hasil Uji *Post-Test*

Statistics		
Post-Test Eksperimen		
N	Valid	13
	Missing	0
Mean		56.92
Median		60.00
Mode		65
Std. Deviation		15.484
Variance		239.744
Range		60
Minimum		15
Maximum		75
Sum		740

Berdasarkan tabel 4.4 maka dapat disimpulkan bahwa nilai *Posttest* peserta didik setelah perlakuan didapatkan nilai maksimum sebesar 75 dengan nilai minimum 15. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 56,92, nilai modus sebesar 65, nilai standar deviasi sebesar 15,484 dengan nilai variansi adalah 239,744.

3. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data berdistribusi normal ataukah tidak. Uji hipotesis yang digunakan dengan tujuan untuk mengetahui bahwa data hasil tes peserta didik berdistribusi normal. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas dengan menggunakan Shapiro wilk dengan ketentuan taraf signifikan >0.05 adapun hasilnya yaitu:

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	KATEGORI	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
HASIL	PRETEST	.917	13	.231
	POSTTEST	.914	13	.210

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat diperoleh nilai *pretest* sebesar 0,231 dengan nilai tersebut lebih besar dari 0,05 atau 0,231 > 0,05. Adapun nilai signifikansi yang diperoleh dari *posttest* sebesar 0,210 dengan nilai tersebut lebih besar dari 0,05 atau 0,210 > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik berdistribusi normal.

b. Uji T (*Paired simple T-test*)

Setelah melakukan uji prasyarat dan data terbukti normal, maka analisis selanjutnya dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan kebenaran dari data atau menjawab hipotesis yang dipaparkan dalam penelitian ini. Adapun uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *paired sampel test*. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah media diorama ini efektif pada materi indahnya peninggalan sejarah dikelas IV SDN 228 Pakokko. Adapun hasil perhitungan uji-T sebagai berikut:

Tabel 4.6
Hasil Uji-T

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE TES – POSTTEST	-50.0000	8.41625	2.33425	-55.089	-44.911	-21.420	12	.000

Tabel 4.6 diatas nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05 atau 0,000 < 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima H_0 ditolak, dengan kata lain penggunaan media Diorama efektif dalam pembelajaran tematik materi Indahnya peninggalan sejarah kelas IV SDN 228 Pakokko.

Selain tes tertulis, observasi juga digunakan dalam penelitian ini. Dimana jenis observasi yang digunakan yaitu observasi langsung. Pada observasi ini menunjukkan bahwa peserta didik terlihat antusias dan semangat dalam belajar dengan menggunakan media diorama, bukan hanya itu peserta didik juga memusatkan perhatiannya terhadap apa yang disampaikan dan peserta didik seringkali membantu temannya ketika ada temannya yang kurang memahami materi yang disampaikan. Selain itu, peserta didik bukan hanya bersemangat akan tetapi, peserta didik juga ikut aktif mengajukan pertanyaan.

Melalui indikator efektivitas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang berlangsung berjalan dengan edukatif dan peserta didik memiliki interaksi dengan pendidik. Dari indikator efektivitas diketahui bahwa materi telah disusun sehingga dalam menjelaskan materi akan saling berkaitan. Komunikasi yang terjalin antara peserta didik dengan pendidik sudah baik, karena peserta didik terkadang mengajukan pertanyaan dan pendidik menjawab sesuai dengan apa yang peserta didik tanyakan. Jika ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, maka pendidik berusaha untuk membantu peserta didik tersebut dengan kesulitannya.

Dalam memberikan sebuah nilai, pendidik memberikan nilai sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Artinya, pendidik tidak membedakan peserta didik yang satu dengan yang lainnya. Hasil belajar yang dimiliki oleh peserta didik

sudah baik, hal ini dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik yang mengalami kenaikan di hasil *posttest*, di mana rata-rata (*mean*) di *pretest* sebesar 42,46 sedangkan rata-rata (*mean*) di *posttest* sebesar 56,92. Dari hasil tersebut bisa dilihat bahwa nilai peserta didik atau rata-ratanya meningkat.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, untuk nilai peserta didik sebelum perlakuan (*Pretest*) memperoleh nilai maksimum sebesar 65. Sedangkan, nilai rata-rata (*mean*) yang didapatkan sebesar 42,46. Minimum sebesar 13, median sebesar 43,00 sedangkan modus 55. Sementara, terlihat juga nilai standar deviasi adalah 14,914 dan nilai varians yaitu 222,436. Sedangkan untuk nilai peserta didik setelah perlakuan (*Posttest*) diperoleh nilai maksimum sebesar 75 dengan nilai minimum 15. Sementara nilai rata-rata (*mean*) sebesar 56,92, nilai modus sebesar 65, nilai satandar deviasi sebesar 15,484 dengan nilai variansi adalah 239,744. Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial nilai Sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikan yang diperoleh tersebut lebih kecil dari 0,05. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Media diorama ini efektif digunakan karena membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan peserta didik bisa memahami apa yang disampaikan karena peserta didik bisa melihat apa yang dijelaskan, sebab yang dijelaskan ada pada media diorama yang digunakan. Dengan cara ini, peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga mereka lebih mengerti.

Hal ini menunjukkan bagaimana media diorama ini bisa merangsang peserta didik sehingga lebih tertarik atau semangat dalam belajar sehingga bisa lebih memahami materi peninggalan sejarah yang dibahas. Hal ini bisa dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media diorama, peserta didik lebih

cenderung aktif dan antusias pada saat mengikuti pembelajaran. Sehingga, pembelajaran yang berlangsung tidak lagi semata-mata hanya membayangkannya saja tetapi peserta didik bisa melihatnya secara riil meski yang ada pada media diorama tidak persis sekali dengan aslinya, yang terpenting adalah bagaimana pemahaman tentang materi peninggalan sejarah bisa dipahami dengan baik oleh peserta didik melalui media diorama yang digunakan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya menggunakan media diorama memberikan hal positif terhadap pemahaman peserta didik. Sebelum penerapan media ini, terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi peninggalan sejarah. Kesulitan yang dialami oleh peserta didik disebabkan salah satunya oleh kurangnya interaksi dan pengalaman yang konkret dalam belajar. Setelah menggunakan media diorama ini, terjadi peningkatan dalam pemahaman tentang materi peninggalan sejarah.

Data hasil penelitian ini dikumpulkan melalui pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media diorama. Hasil pretest mendapatkan hasil bahwa rata-rata skor pemahaman peserta didik bisa terbilang rendah, namun setelah penggunaan media diorama, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam skor pemahaman peserta didik. Rata-rata skor peserta didik meningkat, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih memahami materi setelah menggunakan media diorama tersebut.

Selain tes tertulis, observasi langsung juga digunakan dalam melihat bagaimana peserta didik dalam proses pembelajaran baik menggunakan media ataupun tidak. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif dan antusias selama proses belajar dengan menggunakan media diorama. Selain itu, peserta didik bisa terlibat secara langsung ke dalam kegiatan belajar. Hal ini sejalan dengan teori belajar yang menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara

stimulus dan respon, dimana perubahan tingkah laku dari kegiatan belajar bisa diamati (Mohammad Zaini, 2021). Hasil penelitian Dewi & Yarshal, menunjukkan bahwa ada peningkatan dari hasil penerapan media diorama dan ini menunjukkan bahwa media diorama bisa membangun pengetahuan peserta didik (Dewi & Yarshal, 2023).

Menurut hasil penelitian saya penggunaan media diorama bisa menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan membuat pembelajaran berjalan dengan efektif karena media diorama dapat menarik perhatian peserta didik, jadi peserta didik bisa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, media ini dapat memberikan kemudahan bagi pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media ini tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami materi tetapi juga membuat pembelajaran berjalan dengan interaktif. Dengan demikian media diorama bisa digunakan serta dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran tematik, contohnya materi peninggalan sejarah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian ini yaitu bahwa nilai yang didapatkan oleh peserta didik memiliki perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media diorama. Dimana nilai *pretest* yang dihasilkan yaitu, nilai maksimum 65 dan nilai minimum 13. Sedangkan nilai *Posttest* yang dihasilkan yaitu, nilai maksimum 75 dan nilai minimum 15. Sedangkan, untuk hasil uji *paired sampel t-test* diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,000 dimana nilai yang didapatkan tersebut lebih kecil dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Melalui indikator efektivitas, penggunaan media diorama ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat peserta didik semangat dan antusias selama proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Diorama efektif dalam pembelajaran tematik materi Indahnya peninggalan sejarah.

B. Saran

1. Bagi guru agar dapat menggunakan beberapa media pembelajaran yang menyenangkan dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga siswa lebih bersemangat dan bersemangat dalam belajar sehingga keuntungan siswa dalam belajar meningkat.
2. Bagi sekolah, dapat lebih mengembangkan kantor dan yayasan yang membantu pengalaman pendidikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A. (2018). Pengembangan Media Diorama Siklus Hujan Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar.
- Amalia, M. D., & dkk. (2017). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(2), 185–198. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v20i2.9850>
- Apriyanti, P. (2017). Efektivitas Pemberdayaan Ekonomi Pesantren Dalam Perspektif Ekonomi Islam.
- Ariani, N. (2021). Definisi Konsep Profesi Keguruan. *Jurnal Profesi Keguruan*, 1(2).
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Materi Siklus Air pada Siswa Kelas V SD Negeri Kebanyakan Kota Serang. 03(01), 1–14.
- Askiya, I. D. (2022). Pengaruh Media Diorama dalam Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 (Benda Tunggal Dan Campuran) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Salafiyah Kajen Pati Tahun Pelajaran 2021/2022. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Budiani, L. S., & dkk. (2023). Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Melalui Penggunaan Media Diorama di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 1011–1016. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4865>
- Cicilia, V. S. E., & dkk. (2013). Analisis Fesiensi dan Efektivitas Serta Kemandirian Pengelolaan Keuangan Daerah di Kabupaten Minahasa Utara.
- Dewi, N., & Yarshal, D. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Diorama Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV SD Negeri 104305 Pergulaan. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 74–87.
- Eksan, A. W. (2022). Pengaruh Kualitas Pelayanan dan Kepercayaan Nasabah Terhadap Minat Nasabah pada Simpanan Berjangka di PT. Bpr Magga Jaya Utama. *Jurnal Ekonomi Dan Manajemen Bisnis*, 1(1).
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Fadlilah, B. A. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPA Dengan Menerapkan Media Diorama Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

- Fardiana, N., & dkk. (2023). Pengembangan Media Diorama Sains Pada Materi Rantai Makanan Kelas V Sekolah Dasar Negeri Ellak Laok IV. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(1), 44–53.
- Fauziah, T., & Bermawi, Y. (2014). penerapan model kooperatif tipe picture and picture pada materi peninggalan sejarah di sekolah dasar negeri banda aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, 2(3).
- Fernandes, J. (2017). Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah Sd N 1 Blunyan, Sewon, Bantul, Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Gandasari, M. F. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 22–27.
- Hamid, A. (2017). Guru Profesional. 274–285.
- Handayani, F. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual pada Pembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. 1–14.
- Hasanah, A., & Muryanti, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Perkembangan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, 2(2), 1–7.
- Hendrik, M. Y., & dkk. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(2), 115–129.
- Herpratiwi, H. (2016). Teori Belajar dan Pembelajaran (1st ed.). Media Akademi.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen, (2005).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006, (2006).
- Indrayani, F. K. (2007). Saradan Kabupaten Madiun.
- Ismilasari, Y. (2013). Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Iswadi, I. (2019). Teori Belajar. Natural aceh.
- Jamaluddin, J. (2014). Kinerja Guru dalam Meningkatkan Kecerdasan (IQ) Peserta Didik. *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 06(02), 57–77.

- Jamaluddin, J. (2015). Kreativitas Guru Agama Islam dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar. *Jurnal Kajian Islam Dan Pendidikan*, 7(1), 119–130.
- Jamaluddin, J. (2016). Minat Belajar. *Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 8(2), 27–39.
- Jamaluddin, J., & dkk. (2022). Evaluasi Proses Pembelajaran PAI Melalui Model CIPP di UPT SMA Negeri 4 Sinjai. *Jurnal Al-Ilmi*, 3(1).
- Junaidah, J. (2023). *Efektivitas Metode Outdoor Study Pada Pembelajaran Tematik Peserta Didik Kelas V di SDN 149 Tokinjong*.
- Kartika, M. Y., & dkk. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Anak Tentang Mitigasi Bencana. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(1), 76–86.
- Khadijah, I. (2022). Definisi dan Etika Profesi Guru.
- Maghfiroh, A. N. (2021). Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas II di SD Negeri Bekonang 02 Kecamatan Mojolaban Kabupaten Sukaharjo Tahun Ajaran 2020/2021.
- Manopo, N., & dkk. (2013). Analisis Efisiensi dan Efektivitas Pengelolaan Keuangan Daerah Kabupaten Minahasa Tenggara.
- Nurul, H. (2022) Pengaruh Kebiasaan Berbahasa Daerah (Bahasa Bugis) Terhadap Kemampuan Memahami Pelajaran Bahasa Daerah Di Mis Darul Istiqamah Biroro Kabupaten Sinjai. Skripsi, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Muhson, A. (2004). Meningkatkan Profesionalisme Guru: Sebuah Harapan. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 2(1).
- Nadhlirah, L., & Prasetyaningtyas, F. D. (2018). Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual pada Muatan IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 7(4).
- Prabowo, D. M., & Wulandari, D. (2017). Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6(4), 234–243.
- Priscilla, D. (2017). Permasalahan Pendidikan di Indonesia.
- Puspitasari, R. (2014). Pelaksanaan Pembelajaran Tematik pada Kelas Awal di Madrasah Ibtidaiyyah Negeri Kauman Utara Jombang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rahman, U. (2014). Memahami Psikologi dalam Pendidikan (Teori dan Aplikasi)

(Y. Hidayat (ed.); 1st ed.). Alauddin University Pres.

- Rasmani, U. E. E., & dkk. (2021). Manajemen Soft Skills Guru dalam Memperkuat Mutu Pembelajaran di PAUD. 6(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1584>
- Ratminingsih, N. M. (2010). Penelitian Eksperimental dalam Pembelajaran Bahasa Kedua. 6(11).
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1).
- Rosnawati, R. (2016). Pedagogik (Teori Belajar) (P. Wijayanti (ed.)). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Setiawan, L., & dkk. (2021). Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan Pendekatan Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1879–1887.
- Siregar, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Simulasi Geogebra Pada Pembelajaran Grafik Fungsi Kuadrat. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1).
- Setyastuti, A., & dkk. (2018). Pengembangan Mediabenda Asli Benda Model Alat Sederhana Dan Diorama Pembelajaran Ekonomi.
- Solikhah, N., & Abdullah, M. H. (2016). Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A Tema Tempat Tinggalku di SDN Menur Pumpungan Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 228–238.
- Sugiana, A. (2021). Pengaruh Pemahaman Siswa Tentang Materi Ajar Perilaku Kerja Prestasi Terhadap Efektivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kewirausahaan Di SMK Telkom Pekanbaru.
- Sugiyono, S. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (19th ed.). Alfabeta.
- Sukardi, S. (2020). Pembelajaran Tematik Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Kelas Rendah. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 339–351.
- Sulviana, N., & dkk. (2021). Manajemen Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Journal of Educational Management*, 2(1), 15–31.
- Sungkono, S. (2006). Pembelajaran Tematik dan Implementasinya di Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(1), 51–58.
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran (H. A.

Zanki (ed.); 1st ed.). CV. Adanu Abimata.

- Warman, D. (2018). Implementasi Pembelajaran Tematik oleh Guru Kelas pada Sekolah Dasar di-Kecamatan Lembah Segar Kota Sawahlunto. *Jurnal Al-Fikrah*, VI(2).
- Wendra, W., & dkk. (2014). Pembahasan Hasil Penelitian Dalam Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(2).
- Wildasari, W. (2017). Manajemen Tenaga Pendidik dan Kependidikan. II, 100–114.
- Winarno, M. E. (2018). Buku Metodologi Penelitian. Universitas Negeri Malang.
- Y.K, R. S., & Nurhamidah, D. (2021). Aplikasi Inshot sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh pada Pelajaran Bahasa Indonesia. 21(1), 34–40.
- Yuberti, Y. (2014). Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pendidikan (Yan'sdesain (ed.)). Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Yusuf, B. B. (2017). Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran Dan Keilmuan*, 1(2).
- Zaini, M. (2021). Manajemen Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Praktis (Subakri (ed.); 1st ed.). IAIN Jember Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1: Gambar Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN 228 Pakokko

SD Negeri 28 Pakokko merupakan sekolah dasar di Desa Tellulimpoe, Kecamatan TelluLimpoe, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan. SD Negeri 28 Pakokko beroperasi di bawah arahan kementerian pendidikan dan kebudayaan dengan No. SK Pendirian Sekolah 1982-12-31.

2. Lokasi Penelitian

- a. Nama Sekolah : SDN 228 Pakokko
- b. NIS/NPSN : 40304475
- c. Propinsi : Sulawesi Selatan
- d. Kab/Kota : Kab. Sinjai
- e. Kecamatan : Tellulimpoe
- f. Desa/Kelurahan : Tellulimpoe
- g. Alamat : Dusun Pakokko
- h. Kode Pos : 92672
- i. Status Sekolah : Negeri
- j. Akreditasi : B
- k. Tanggal SK Izin Operasional : 1982-12-31
- l. Tahun Berdiri : 1982-12-31

3. Visi dan Misi

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya peserta didik yang beriman dan bertaqwa, berakhlakul karimah, unggul, berprestasi, dan berwawasan lingkungan.”

b. Misi Sekolah

- 1. Membentuk peserta didik beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- 2. Membangun lingkungan sekolah yang membentuk peserta didik memiliki akhlak mulia melalui rutinitas kegiatan keagamaan.

3. Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif kepada seluruh warga sekolah.
4. Mendorong dan membantu setiap siswa untuk mengenali, memahami, menghayati tentang potensi diri sehingga dapat dikembangkan secara optimal sesuai dengan bakat, minat dan cita-cita.
5. Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga sekolah dan lingkungan sekolah.
6. Menumbuhkan sikap kesadaran untuk menjaga dan melestarikan lingkungan sekitar.

Lampiran 2: Lembar Observasi

No	Pernyataan	Deskripsi
1.	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman ketika ada materi yang kurang dipahami	
2.	Peserta didik aktif bertanya dan menjawab pada saat proses pembelajaran berlangsung	
3.	Peserta didik menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media Diorama	
4.	Peserta didik membantu temannya ketika ada yang memerlukan bantuan	
5.	Peserta didik aktif mendengarkan	
6.	Peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran	
7.	Peserta didik merasa nyaman dalam belajar	
8.	Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan	
9.	Menggunakan	

	pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	
10.	Peserta didik memiliki kecakapan intelektual	

Lampiran 2: RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Identitas Sekolah : SDN 228 Pakokko
Kelas/Semester : IV/2
Tema 7 : Indahnya Negeriku
Sub Tema 3 : Indahnya Peninggalan sejarah
Alokasi Waktu : 2x35 Menit

A. Kompetensi Inti

- KI. 1 Menghargai ajaran agama yang dianutnya
- KI.2 Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI.3 Memahami dan menerapkan pengetahuan (factual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI.4 Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar:

- 3.4 Mengidentifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam
- 4.4 Menyajikan hasil Identifikasi kerajaan Hindu, Buddha dan Islam

Indikator:

- 3.4.1 Menjelaskan peninggalan sejarah kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia
- 3.4.2 Mengelompokkan peninggalan-peninggalan sejarah berdasarkan kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia
- 4.4.1 Menyajikan peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui media diorama siswa mampu:

1. Menjelaskan peninggalan sejarah kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia
2. Mengelompokkan peninggalan-peninggalan sejarah berdasarkan kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia
3. Menyajikan peninggalan-peninggalan sejarah kerajaan Hindu, Buddha dan Islam di Indonesia

D. Materi Pembelajaran

Sejarah Kerajaan Hindu, Buddha dan Islam (Ada di buku paket tematik kelas IV)

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Inquiry
2. Metode : permainan/simulasi, tanya jawab, penugasan, diskusi, dan ceramah

F. Media Dan Alat Pembelajaran

1. Media Diorama
2. Spidol, papan tulis, dan lembar kerja siswa

G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memberikan salam dan mengajak siswa berdoa menurut agama masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan siswa dan mengisi daftar hadir siswanya. 3. Menginformasikan tema yang akan dipelajari yaitu tema 7, sub tema 3. 4. Menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai hari ini.	10 menit
Inti	A. Mengamati 1. Ketika memasuki pembelajaran, guru akan memperkenalkan materi yang akan ia bawaikan 2. Guru memperlihatkan media diorama yang telah disusun dengan materi peninggalan sejarah 3. Guru menyampaikan beberapa penjelasan mengenai materinya 4. Siswa mencermati penjelasan terkait materi	65 menit

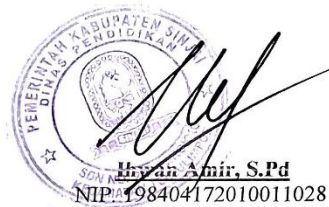
	yang disampaikan oleh guru B. Menanya 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dipaparkan. 2. Siswa mengajukan pertanyaan mengenai penjelasan guru yang kurang dipahami mengenai materi hari ini 3. Guru akan memberikan apresiasi kepada siswa yang telah mengajukan pertanyaan. 4. Kemudian, guru menjawab pertanyaan siswanya. C. Menalar 1. Guru akan memberikan tugas kepada siswa secara individual 2. Guru akan memberikan waktu kepada peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai tugas yang diberikan. 3. Setelah peserta didik mengerjakan tugasnya maka guru mempersilahkan siswanya untuk membacakan hasil kerjanya. 4. Setelah semua siswa maju, maka guru akan menyampaikan jawaban yang benar. 5. Guru memberikan apresiasi kepada siswanya karena telah paham mengenai materi yang dibahas. D. Mengkomunikasikan 1. Sebelum menutup pembelajaran, guru akan menyampaikan sub tema yang akan dipelajari selanjutnya.	
Penutup	1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini. 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan	15 menit

	3. Guru memberikan motivasi kepada siswanya. 4. Salam dan doa penutup pembelajaran dipimpin oleh salah satu siswa.	
--	---	--

II. Penilaian

1. Penilaian Sikap : Tanggung Jawab, teliti, dan disiplin.
2. Penilaian Pengetahuan : Soal Uraian dan Jawaban Singkat
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk Kerja

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Bryan Amir, S.Pd
NIP. 198404172010011028

Sinjai, 28 April 2024
Mahasiswa



Susianti
NIM. 200104014

Lampiran 3: Materi

A. Peninggalan sejarah

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa masa lalu, termasuk perkembangan masyarakat, budaya, dan peradaban manusia. Sejarah mencakup analisis dan interpretasi sumber-sumber tertulis, lisan, dan material untuk memahami konteks, sebab, dan dampak dari peristiwa tersebut. Dengan mempelajari sejarah, kita dapat belajar dari pengalaman masa lalu dan memahami perjalanan suatu bangsa atau komunitas.

Peninggalan sejarah adalah segala sesuatu yang berasal dari masa lalu yang memiliki nilai sejarah, budaya, atau arkeologis. Ini mencakup bangunan, artefak, dokumen, situs arkeologi, serta tradisi dan kebudayaan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Peninggalan ini penting untuk memahami perkembangan peradaban dan identitas suatu masyarakat. Dengan kata lain, Peninggalan sejarah merujuk pada segala bentuk warisan dari masa lalu yang memiliki nilai sejarah dan budaya.

B. Manfaat peninggalan sejarah islam

Ada beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari peninggalan sejarah, yaitu:

- a. Memberikan sumber pengetahuan yang berharga tentang ilmu pengetahuan, seni, dan budaya dalam sejarah islam. Dalam hal ini,
- b. Mengenali dan memahami akar budaya serta identitas mereka.
- c. Sumber inspirasi dan tempat ibadah yang meningkatkan kesadaran spiritual dan religious.
- d. Lebih banyak mengetahui tentang hal-hal yang berkaitan dengan sejarah.
- e. Memahami wawasan-wawasan peninggalan sejarah

C. Peninggalan Sejarah Islam

Peninggalan sejarah Islam mencakup berbagai warisan yang menunjukkan perkembangan dan pengaruh peradaban Islam. Peninggalan sejarah islam dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Peninggalan sejarah islam berupa bangunan

Peninggalan sejarah Islam berupa bangunan mencakup berbagai struktur yang menunjukkan perkembangan arsitektur dan budaya Islam. Beberapa contohnya adalah:

- a. Masjid, tempat ibadah bagi umat Islam. Di dalam masjid, umat Muslim melakukan berbagai aktivitas keagamaan, seperti salat (doa), pengajian, dan kegiatan sosial.
 - b. Makam, struktur yang dibangun untuk menguburkan jenazah dari masyarakat atau peradaban yang telah berlalu. Makam ini sering kali memiliki nilai sejarah dan arkeologis, mencerminkan budaya, tradisi, dan kepercayaan masyarakat pada masa itu. Contohnya termasuk makam raja, pahlawan, atau tokoh penting, serta dapat ditemukan dalam berbagai bentuk dan arsitektur di seluruh dunia.
2. Peninggalan sejarah islam berupa karya seni
- Peninggalan sejarah Islam berupa karya seni mencakup berbagai bentuk yang menunjukkan keindahan dan keragaman budaya Islam.
- a. Kaligrafi, Seni menulis Arab yang dihias indah, sering digunakan dalam naskah Al-Qur'an dan dekorasi masjid.
 - b. Seni sastra, bentuk ekspresi kreatif yang menggunakan bahasa sebagai medianya. Seni ini mencakup berbagai genre dan bentuk tulisan, seperti: Buku, Puisi.

D. Cara Menghargai Peninggalan Sejarah

1. Ikut melestarikan peninggalan-peninggalan sejarah, dalam menghargai peninggalan sejarah banyak hal yang bisa dilakukan salah satunya yaitu ikut melestarikan peninggalan sejarah.
2. Menampilkan artefak atau informasi sejarah dimuseum dan pameran, selain melestarikan peninggalan sejarah, menampilkan di meseum juga merupakan cara untuk menghargai peninggalan sejarah. Dengan ini, peninggalan-peninggalan sejarah bisa dilihat kapanpun.
3. Merawat dan menjaga peninggalan-peninggggalan sejarah, peninggalan-peninggalan sejarah harus dirawat dan dijaga agar peninggalan-peninggalan tersebut bisa bertahan dari generasi ke generasi.

Lampiran 4: Nilai *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama	Nilai	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	Nurfadillah	25	80
2.	Reski Aulia	25	60
3.	Muh. Fikram	20	65
4.	Putri Clara Basmita	10	50
5.	Naufal Afkar	25	70
6.	M. Nari Azham Uhibbuki Fillah	15	80
7.	Akiva Naila Yusuf	25	80
8.	Putri Hidayah Meisya	30	75
9.	Salsabila	25	80
10.	Isva Iszatul Mappesangka	30	85
11.	Arya Wiguna	15	75
12.	Aulia Ramadani	20	75
13.	Mal Aidil Ramadan	20	80

Lampiran 5: Hasil Observasi

LEMBAR OBSERVASI

No	Pertanyaan	Deskripsi
1.	Peserta didik bertanya kepada guru atau teman ketika ada materi yang kurang dipahami	Peserta didik tidak ragu untuk bertanya kepada guru ataupun kepada temannya ketika ada sesuatu yang kurang dipahami.
2.	Peserta didik aktif bertanya dan menjawab pada saat proses pembelajaran berlangsung	Ketika guru memberikan pertanyaan baik itu terkait dengan materi yang dibawakan ataupun diluar materi, peserta didik tetap menjawab dengan antusiasnya.
3.	Peserta didik menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media Diorama	Ketika guru memperlihatkan media diorama dan menggunakan media diorama dalam proses pembelajaran, peserta didik terlihat semangat dan menyukai pembelajaran dengan menggunakan media diorama.
4.	Peserta didik membantu temannya ketika ada yang memerlukan bantuan	Dalam hal ini, peserta didik terlihat membantu temannya seperti ketika ada temannya yang kurang dipahami untuk ditanyakan kembali.
5.	Peserta didik aktif mendengarkan	Ketika guru menjelaskan, bisa dilihat peserta didik mendengarkan penjelasan yang disampaikan.
6.	Peserta didik antusias mengikuti proses pembelajaran	Selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik semangat dan antusias mengikuti proses pembelajaran.

7.	Peserta didik merasa nyaman dalam belajar	Selama proses belajar berlangsung, ruang kelas tetap nyaman dan kelas bisa dikontrol oleh guru, sehingga siswa tetap nyaman dalam belajar.
8.	Peserta didik memperhatikan penjelasan yang disampaikan	Selama penyampaian penjelasan terkait materi pembelajaran siswa memperhatikan dengan baik.
9.	Menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik	Pendekatan yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik yang dimiliki oleh peserta didik.
10.	Peserta didik memiliki kecakapan intelektual.	Peserta didik memiliki kecakapan intelektual bisa dilihat dari ketika dia mengajukan pertanyaan, pertanyaan yang diajukan logis sesuai dengan materi yang disampaikan.

Lampiran 5 :

Soal *Pre-test* dan *Pos-test*

Nama :

Kelas :

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan peninggalan sejarah?
2. Tuliskan apa saja yang termasuk dari manfaat peninggalan sejarah islam!
3. Tuliskan apa saja yang termasuk dari peninggalan sejarah islam berupa bangunan!
4. Jelaskan apa yang kamu ketahui mengenai peninggalan sejarah islam berupa karya seni, dibawah ini:
 - a. Kaligrafi
 - b. Seni sastra
5. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghargai peninggalan sejarah adalah?

Lembar Jawaban Soal *Pre-test* dan *Post-test*

1. Peninggalan sejarah adalah benda, situs, atau artefak yang ditinggalkan oleh peradaban masa lalu dan memberikan bukti mengenai kehidupan dan peristiwa yang terjadi pada masa tersebut (masa lalu).
2. Manfaat dari peninggalan sejarah islam, yaitu:
 - a. Memberikan sumber pengetahuan yang berharga tentang ilmu pengetahuan, seni, dan budaya dalam sejarah islam.
 - b. Mengenali dan memahami akar budaya serta identitas mereka.
 - c. Sumber inspirasi dan tempat ibadah yang meningkatkan kesadaran spiritual dan religious.
 - d. Lebih banyak mengetahui tentang hal-hal yang berkaitan dengan sejarah.
 - e. Memahami wawasan-wawasan peninggalan sejarang
3. Peninggalan sejarah islam berupa bangunan, yaitu:
 - a. Masjid
 - b. Keraton
 - c. Makam
4. Peninggalan sejarah islam berupa karya seni:
 - a. Kaligrafi adalah seni menulis yang indah yang menggabungkan keindahan visual dalam menciptakan huruf dan symbol yang estetik salah satu contohnya yaitu tulisan-tulisan al-qur'an.
 - b. Seni sastra adalah sebuah bahasa yang digunakan dalam menyampaikan sebuah cerita dan pengalaman, salah satu contohnya yaitu buku.
5. Cara yang bisa dilakukan untuk menghargai peninggalan sejarah, yaitu:
 - a. Ikut melestarikan peninggalan-peninggalan sejarah
 - b. Menampilkan artefak atau informasi sejarah dimuseum dan pameran.
 - c. Merawat dan menjaga peninggalan-peningggalan sejarah.

Lampiran 6 : Dokumentasi



Pemberian soal *Pre-test*



Penggunaan Media Diorama



Pemberian Soal *Post-Test*

Lampiran 7: SK Pembimbing

 UAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN					
SURAT KEPUTUSAN NOMOR: 707.DI/III.3.AU/F/KEP/2023					
TENTANG DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2023/2024					
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN					
Menimbang	: 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan. 2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.				
Mengingat	: a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah. b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas. c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi. d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan. e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah. f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.				
Memperhatikan	: 1. Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024. 2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 293.R/III.3.AU/F/KEP/2023 tanggal 02 Desember 2023 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2023/2024.				
MEMUTUSKAN					
Menetapkan	: Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.				
Pertama	: Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :				
<table border="1" style="width: 100%;"><tr><td style="width: 50%; text-align: center;">Pembimbing I</td><td style="width: 50%; text-align: center;">Pembimbing II</td></tr><tr><td style="text-align: center;">Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.</td><td style="text-align: center;">Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.</td></tr></table>		Pembimbing I	Pembimbing II	Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.
Pembimbing I	Pembimbing II				
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.				
untuk penulisan skripsi mahasiswa:					
Nama : Susianti					
NIM : 200104014					
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah					
Judul Skripsi : Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SDN 228 Pakokko					
Kedua	: Hal-hal yang menyangkut pendapatan/naskah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.				
Ketiga	: Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.				
Keempat	: Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.				
Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai Telp. 082291930870 Kode Pos. 92812  ftikulad@gmail.com  UIAD Sinjai Official  ftikulad  ftikuladsinjai  www.ftik.uiad.ac.id  uiad-sinjai					

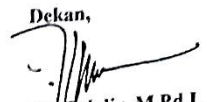


UAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN

Ditetapkan di : Sinjai
Pada Tanggal : 05 Jumadil Akhir 1445 H
18 Desember 2023 M

Dekan,


Dr. Fakhdir, M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

Lampiran 8: Surat Izin Penelitian

 **UIAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN** FAKULTAS TADRIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Nomor : 323.D1/III.3.AU/I/2024
Lamp : Satu Rangkap
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 22 Dzulqaidah 1445 H
30 Mei 2024 M

Kepada Yang Terhormat
Kepala SDN 228 Pakokko
Di -
Sinjai

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

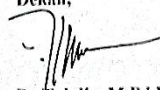
Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Susianti
NIM : 200104014
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:
"Efektivitas Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Tema VII Sub Tema 3 Indahnya Peninggalan Sejarah Kelas IV Di SDN 228 Pakokko Kecamatan Tellulimpoe Desa Tellulimpoe".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di Di SDN 228 Pakokko Desa Tellulimpoe, Kec Tellulimpoe.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.
Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

Dr. Takdir, M.Pd.I
NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :
1. Rektor IAIM Sinjai
2. Kepala Dinas Kabupaten Sinjai

Alamat : Jl. Sultan Hasanuddin No. 20 Kab. Sinjai | ftikuiad@gmail.com | www.ftikuiad.ac.id
Telp. 082291930870 Kode Pos. 92612 | UIAD Sinjai Official | [ftikuiad](https://www.facebook.com/ftikuiad) | [ftikuiad](https://www.instagram.com/ftikuiad) | [ftikuiad](https://www.youtube.com/ftikuiad)

Lampiran 9: Surat Telah Melakukan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN SINJAI**
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI 228 PAKOKKO
Alamat : Dsn Pakokko Desa Tellulimpoe Kec. Tellulimpoe Kab. Sinjai E-mail : upton228pakokko@gmail.com Telp : 081226077923 5-92672



SURAT KETERANGAN
Nomor: 421.2103/SDN.228/VIII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **IHWAN AMIR, S.Pd**
NIP : 19840417 201001 1 028
Jabatan : Kepala sekolah

Dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : **Susianti**
NIM : 200104014
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Benar telah mengadakan penelitian di SD Negeri 228 Pakokko dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul:

***"Efektifitas Media Diorama Dalam Pembelajaran Tematik Tema 7 Sub Tema 3
Indahnya Peninggalan Sejarah Kelas IV di SDN 228 Pakokko, Kecamatan
Tellulimpoe, Desa Tellulimpoe"***

Demikian surat keterangan ini di berikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana perlunya.

Sinjai, 27 Juni 2024
Kepala Sekolah


IHWAN AMIR, S.Pd
NIP. 19840417 201001 1 028

Lampiran 10: Surat Keterangan Keabsahan Abstrak



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN KEABSAHAN ABSTRAK
Nomor: 331.L4/III.3.AU/A/KET/2024

Lembaga Bahasa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, dengan ini menyatakan bahwa abstrak yang berjudul:

“Efektivitas Media Diorama dalam Pembelajaran Tematik Tema VII Sub Tema 3 Indahnya Peninggalan Sejarah Kelas IV di SDN 228 Pakokko Kecamatan Tellulimpoe Desa Tellulimpoe”

dengan identitas pemilik:

Nama : **SUSIANTI**
NIM : 200104014
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah diterjemahkan dan direvisi oleh LEMBAGA BAHASA Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan dinyatakan LAYAK untuk dipublikasikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 07 Rabiul Akhir 1446 H
10 Oktober 2024 M

Ketua Lembaga Bahasa,


Dr. AMRAN AR, S.Pd.I., M.Pd.I.
NBM: 12301191

BIODATA PENULIS



Nama : Susianti

NIM : 200104014

Pengalaman Organisasi : -

Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri 201 Manyulleang (2008-2014)

2. SMP Negeri 5 Sinjai Selatan (2014-2017)

3. SMA Negeri 9 Sinjai (2017-2020)

4. Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai (2020-
(2024)

Emai : antisusi49703@gmail.com

Nama Orang Tua: Ayah : Ammase

Ibu : Haruna

Lampiran 11: Surat Keterangan Hasil Turnitin



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Sehubungan dengan kewajiban Tes Turnitin dengan **Similarity Check** minimal 30% sebagai salah satu kelengkapan persyaratan administrasi bagi mahasiswa, dengan ini Lembaga Perpustakaan UIAD Sinjai menerangkan bahwa:

Nama : **Susianti**
Nim : **200104014**
Prodi : **PGMI**
File : **Skripsi**
Status : **Lulus dengan 22% Similarity Check**

Adalah benar telah dilakukan **Similarity Check** dan **Lulus** sebagaimana data terlampir, dan surat ini dibuat berdasarkan keadaan yang sebenarnya untuk bisa dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 15 Januari 2025
Kepala Perpustakaan



Irwan Setiawan, S.I.P., M. I. Kom
NBM : 1341989



Wahyuni Achmad
SUSIANTI (200104014)

PERPUS UIAD 1
Perpustakaan
LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part V

Document Details

Submission ID
trn:oid::1:3129752726

42 Pages

Submission Date
Jan 15, 2025, 10:40 AM GMT+8

8,334 Words

Download Date
Jan 15, 2025, 10:43 AM GMT+8

54,269 Characters

File Name
Susianti_fixx.docx

File Size
432.1 KB