

**PENGUNAAN MEDIA DIORAMA BERBASIS KEARIFAN LOKAL
BAHASA REJANG UNTUK MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR IPA
SISWA KELAS III MIN 1 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar (S.1)
dalam Fakultas Tarbiyah



Oleh:

VIKA APRI UTAMI

NIM. 19591245

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

(IAIN) CURUP

2023

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada Yth
Bapak Rektor IAIN Curup
Di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi yang diajukan oleh :

Nama : Vika Apri Utami

NIM : 195912454

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)


Judul Skripsi : Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong

Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasah Institut Agama Islam (IAIN) Curup.

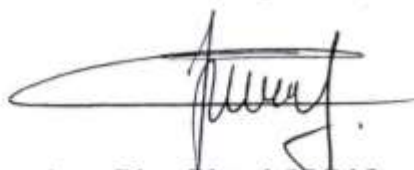
Demikian Surat Permohonan ini saya ajukan. Atas kebijakan dan perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing I

10/23
7

Dr. Irwan Fathurrochman, M.Pd
NIP. 198408262009121008

Pembimbing II


Agus Rian Oktori, M.Pd.I
NIP. 199108182019031008



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan Dr. A.K. Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010 - 21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos: 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1054 /in.34/F.T/PP.00.9/08/2022

Nama : Vika Apri Utami
NIM : 19591245
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Rejang Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III Min 1 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Selasa, 8 Agustus 2023
Pukul : 09.30 s/d 11.00 WIB
Tempat : Ruang Kuliah PGMI Ruang 2 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua

Dr. Irwan Fathorrochman, M.Pd
NIP. 198408262009121008

Sekretaris

Agus Rian Oktora, M.Pd.I
NIP. 199108182019031008

Penguji I

Drs. Ahmad Dibul Amda, M.Ag
NIP. 195608051983031009

Penguji II

Yosi Yuliza, M.Pd.I
NIP. 199107142018032026

Mengetahui,
Dekan



Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd
NIP. 196508261999031001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vika Apri Utami

NIM : 19591245

Fakultas : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul Skripsi : Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III Min 1 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi. Dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau dirujuk dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, 2023

Penulis



Vika Apri Utami
NIM. 19591245

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar IPA MIN 1 Rejang Lebong”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. M. Istan, M.Pd., MM selaku Wakil Rektor I IAIN Curup, Bapak Dr. Ngadri, M.Ag selaku Wakil Rektor II IAIN Curup, dan Bapak Dr. Fakhruddin, M.Pd.I selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
3. Bapak Dr. Hamengkubuwono, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Bapak Dr. Irwan Fathurrochman, M.Pd selaku pembimbing I.
6. Bapak Agus Rian Oktori, M.Pd.I selaku pembimbing II.
7. Ibu Dra. Ratnawati, M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
8. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
9. Kepala beserta staf perpustakaan IAIN Curup terimakasih atas kemudahan dalam memperoleh data-data kepustakaan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
10. Kepala Sekolah MIN 1 Rejang Lebong yaitu Ibu Mufidatul Chairil, S.Ag, M.Pd.I
11. Bapak dan Ibu Guru serta siswa kelas III yang telah mengizinkan dan membantu penulis melakukan penelitian untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 2 juni 2023
Penulis,

Vika Apri Utami
NIM. 19591245

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan kemudahan yang di berikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Saya persembahkan karya kecil ini sebagai persembahan bentuk tanda syukur, cinta dan sayang serta terimakasih kepada:

1. Untuk diri sendiri terimakasih sudah kuat dan bertahan hingga sampai di titik ini, terimakasih sudah menyelesaikan skripsi ini dengan sepenuh hati.
2. Kepada orang tua saya bapak Andi Jaya dan ibu Yulinda terimakasih sudah melahirkan, membesarkan, mengasuh, merawat, hingga dewasa ini. Ucapan terimakasih yang tak terhingga atas keringat, kerja keras, semangat dan doa yang tiada henti.
3. Untuk Andrean Wahyudi sebagai partner spesial saya, terimakasih sudah menjadi garda terdepan terimakasih sudah menemani dan meluangkan waktu, dukungan dan bantuan tulus yang telah di berikan, semoga skripsi ini bisa menjadikan awal dari doa-doa yang kita langitkan selama ini.
4. Untuk sahabat saya Bunga Ema Susanti, dan sahabat saya yang lain terimakasih sudah selalu mengikatkan, memotivasi dan menyemangati saya hingga bisa menyelesaikan skripsi ini.
5. Untuk kucing saya yang bernama Apoy terimakasih sudah selalu menemani ku bergadang untuk membuat skripsi ini dan terimakasih sudah mendengarkan keluh dan sedihku setiap malam.

MOTTO

**HANYA KARENA PROSESMU LEBIH LAMA DARI
PADA YANG LAIN, BUKAN BERARTI KAMU
GAGAL**

PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA BERBASIS KEARIFAN LOKAL (BAHASA REJANG) UNTUK MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III MIN 1 REJANG LEBONG

ABSTRAK

Oleh: Vika Apri Utami

Pembelajaran IPA di MIN 1 Rejang Lebong khususnya kelas III cenderung menggunakan metode ceramah saja dan belum sepenuhnya menggunakan media atau alat peraga. Minat siswa untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru masih kurang. Sehingga siswa kurang memperhatikan pembelajaran, karna terasa membosankan dan monoton. Dampak pembelajaran seperti ini, mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami pelajaran IPA yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dibawah KKM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum, sesudah dan pengaruh penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal (Bahasa Rejang) siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong pada pokok pembahasan siklus air.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pola *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes dan dokumentasi, dengan subjek penelitian siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong tahun ajaran 2022/2023 yang terdiri dari 28 siswa. Penelitian dilaksanakan dua kali test yaitu *pre-test* dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji Normalitas, Homogenitas, dan uji Hipotetsis dengan aplikasi *Statistical Package For Sosial Sciences (SPSS) versi 22*.

Hasil belajar (*pretest*) pada mata pelajaran IPA kelas III diperoleh nilai dengan rata-rata 65,3, belum mencapai nilai KKM yang telah di tetapkan di MIN 1 Rejang Lebong yaitu 75, setelah di perlakuan (*posttest*) Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) nilai rata-rata kelas III MIN 1 Rejang Lebong mengalami peningkatan dengan rata-rata 83,5. Dengan hasil uji normalitas lebih besar ($>$) dari 0,05 yaitu 0.012. nilai signifikansi sebesar 0,018, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,5. melalui hasil tersebut dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen bersifat homogen. Pada pengujian hipotesis menunjukkan bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,596 > 3,39$) untuk taraf sig 0,05. Kenyataan ini menunjukkan bahwa harga t_{hitung} yang diperoleh signifikan. Penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Tahun Pelajaran 2022/2023.

Kata kunci: Media Diorama dan Pembelajaran IPA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
MOTTO	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GRAVIK.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
B. Kajian Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Pikir	32
D. Hipotesis Penelitian	34
BAB III. METODE PENELITIAN	35
A. Desain Penelitian	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
D. Variabel Penelitian	38
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	39

F. Instrumen Penelitian.....	41
G. Teknik Analisis Data	5
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian	54
B. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP.....	71
A. Simpulan	71
B. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jumlah Populasi	37
Tabel 3.2 Jumlah Anggota Sampel Siswa.....	38
Tabel 4.1 Data Guru dan Pegawai.....	57
Tabel 4.2 Struktur Organisasi Sekolah.....	58
Tabel 4.3 Hasil Pretest dan Posttest siswa pada kelas eksperimen.....	60
Tabel 4.4 Ringkasan Hasil Pretest dan posttest Kelas Eksprimen	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	63
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis	64

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.5 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Ekprimen.....	62
Grafik 4.1 Grafik Pencapaian Hasil Pretest Kelas Eksprimen.....	66
Grafik 4.2 Grafik Pencapain Hasil Posttest Kelas Eksprimen	66

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Sistem pendidikan di Indonesia ternyata telah mengalami banyak perubahan. Perubahan-perubahan itu terjadi karena telah dilakukan berbagai usaha pembaharuan dalam pendidikan. Akibat pengaruh itu pendidikan semakin mengalami kemajuan. Sejalan dengan kemajuan teknologi, maka sekarang ini pendidikan di sekolah-sekolah telah menunjukkan perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu terjadi karena adanya dorongan pembaharuan teknologi, sehingga di dalam pengajaranpun guru harus menemukan metode dan peralatan baru yang dapat memberikan semangat belajar bagi siswanya.¹

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua manusia dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).² Untuk menciptakan pembelajaran yang efektif guru seharusnya memanfaatkan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini. Penggunaan media

¹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal. 6-8.

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

merupakan salah satu cara untuk memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga mampu mengoptimalkan pemahaman dan hasil belajar dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.³ Manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa serta dapat menimbulkan pemahaman yang lebih baik⁴. Media pembelajaran dapat dibagi menjadi beberapa jenis salah satunya adalah media tiga dimensi. Contoh dari media tiga dimensi adalah model padat (*solid model*), model penampang (*cutaway model*), model susun (*build-up model*), model kerja (*working model*), mock-up dan diorama.⁵

Media diorama ini sangat cocok apabila dilihat dari kelebihanannya salah satunya adalah memberikan gambaran/pemandangan visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil, dan pada pengaplikasian dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) karena diorama umumnya dibuat sebagai miniatur keadaan alam, yang merupakan materi pokok dalam pembelajaran IPA. Pengaplikasian media diorama dalam pembelajaran diharapkan

³ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), hal. 9.

⁴ Isran Rasyid dan Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Axiom*, Vol. 07, No. 01, Januari – Juli 2018, hal. 93.

⁵ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung, 2017), hal. 156.

memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar dan membangun suasana kelas yang mendidik namun menyenangkan. Penerapan model dan media pembelajaran ini diharapkan dapat mengoptimalkan pemahan siswa untuk belajar, khususnya hasil belajar IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu dari mata pelajaran yang mengarahkan siswa memperoleh nilai guna keilmuan. Melalui pengajaran tentang alam, siswa diharapkan memiliki pengetahuan tentang lingkungan dan makhluk hidup yang ada di dalamnya. Dengannya siswa diharapkan mampu mendayagunakan alam lingkungannya, menjaga dan mengembangkannya bagi kebaikan hidup secara bertanggung jawab.⁶ Tuhan menciptakan segala sesuatu (benda-benda alam) dalam keseimbangan dan keserasian. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah mata pelajaran wajib yang dipelajari di SD/MI. IPA berkaitan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja tetapi juga pemanfaatan dalam kehidupan sehari-hari. Materi tentang siklus air merupakan materi yang harus diajarkan dikelas III.

Dari hasil observasi di MIN 1 Rejang Lebong pada 22 febuari 2023, bahwa guru belum sepenuhnya menggunakan media atau alat peraga ,hasil yang ditunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung karna terasa membosankan dan monoton, karena itu materi tentang siklus air ini lebih efektif menggunakan media diorama bukan

⁶ Vardiansyah Dani, *Filsafat Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Suatu Pengantar Indeks, 2008), hal. 11.

hanya terfokus pada buku saja. Pada pembelajaran IPA sebenarnya guru di MIN 1 Rejang Lebong sudah memanfaatkan media. Namun hanya menggunakan ilusi gambar yang di tempelkan di papan tulis dan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku siswa dan buku guru saja. Guru kelas III sangat menyayangkan ketidak optimalan penggunaan media khususnya pada mata pelajaran IPA karena diakui bahwa media sangat penting digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. jadi bisa dikatakan bahwa guru hampir tidak pernah menggunakan media jenis tiga dimensi yang dibuat sendiri oleh gurunya dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif, tidak fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan guru. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah atau dibawah KKM karena aktivitasnya berpusat pada guru saja oleh sebab itu, peneliti berinisiatif ingin menggunakan media diorama pada pembelajaran IPA, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar IPA pada siswa dapat melihat media pembelajaran secara konkret. Disini untuk menambah minat belajar siswa maka di gunakan media diorama ini sebagai daya tarik dan membangkitkan semangat siswa, serta dapat mempermudah pemahaman siswa dalam memahami konsep-konsep IPA. Di karnakan kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep- konsep yang bersifat abstrak, banyaknya istilah asing dan nama- nama ilmiah dalam pembelajaran IPA makan akan di kemas dan di terangkan menggunakan kearifan lokal (Bahasa Rejang). Karena bahasa daerah Rejang wajib dipelajari di sekolah khususnya

sekolah di daerah provinsi Bengkulu, maka siswa yang bukan suku asli Rejang juga harus mempelajarinya.

Maka dari itu peneliti akan menggunakan bahasa Rejang sebagai kearifan lokal. Karna mayoritas siswa di MIN 1 Rejang Lebong adalah suku Rejang, dan di harapkan cara ini bisa lebih efektif dan optimal dari media yang sebelumnya dan dapat melestarikan kearifan lokal suku Rejang yaitu bahasa Rejang.

Hasil riset yang dilakukan oleh Feranika Oftaviani membuktikan bahwa penggunaan media diorama berbasis edupreneur mampu mengasah keaktifan dan kreativitas khususnya pada bidang study IPA tingkat Sekolah Dasar. Penggunaan media diorama mampu mengubah dan meningkatkan pemikiran yang lebih kreatif dalam mengikuti pembelajaran serta menampilkan gambaran kejadian yang sesungguhnya yang dituangkan dalam sebuah media yang ukurannya lebih kecil.⁷

Ditambah dari hasil riset tentang penggunaan media diorama oleh Samsul Arifin tahun 2008 terbukti dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong, Kejayan, Pasuruan. Semua siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimal setelah mendapatkan tindakan pembelajaran menggunakan media diorama. Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA.⁸

⁷ Feranika Oftaviani, dkk, (2019), *Melejitkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Media Diorama*, Jurnal Universitas Muhammadiyah Purworwjo, hal. 431. (diakses pada tanggal 24/01/2020).

⁸ Samsul Arifin, *Penerapan Media Diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I*. Abstrak Hasil Penelitian Universitas Negeri Malang. Rs 371.357044. Ari p (2009).

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa media diorama dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mengoptimalkan proses pembelajaran khususnya pada pelajaran IPA. Untuk itu peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar IPA kelas III MIN 1 Rejang Lebong”.

B. Identifikasi Masalah

Masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut, berdasarkan latar belakang di atas:

1. Guru masih mengajar menggunakan metode yang monoton.
2. Dalam proses pembelajaran penggunaan media kurang efektif dan efisien.
3. Siswa sulit memahami materi yang di sampaikan guru.
4. Banyak anak yang belum berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Agar lebih terpusat dan terarahnya penelitian ini hanya membahas Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Rejang Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus dalam penelitian ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar IPA siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong sebelum dan sesudah menggunakan media diorama berbasis kearifan

lokal (Bahasa Rejang)?

2. Apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal (Bahasa Rejang) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MIN 1 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian yang akan di capai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPA kelas III di MIN 1 Rejang Lebong?
2. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MIN 1 Rejang Lebong?

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil pada penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis bisa digunakan untuk memberikan dan memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam pembelajaran IPA mengenai penggunaan diorama berbasis ekosistem sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai wadah menerapkan ilmu yang didapatkan di bangku perkuliahan dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas, dan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti. Serta dapat memberi penguat terhadap penelitian terdahulu.

b. Bagi Siswa

- 1) Sebagai sumber belajar selain buku paket dan lks
- 2) Meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa
- 3) Meningkatkan pemahaman konsep IPA
- 4) Meningkatkan kosa kata bahasa Rejang

c. Bagi Guru

- 1) Media pembelajaran dapat digunakan untuk menambah variasi dalam menyampaikan bahan ajar.
- 2) Media pembelajaran diorama dapat memotivasi guru untuk lebih mengembangkan media pembelajaran bagi siswa agar lebih tertarik dalam belajar

d. Bagi Sekolah

Memberikan solusi alternatif untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan media pembelajaran yang ada.

e. Bagi Peneliti Berikut

Dijadikan sebagai referensi bagi peneliti-peneliti lain yang melakukan penelitian serupa di waktu mendatang. Dapat juga dijadikan referensi bagi peneliti-peneliti lain untuk mengembangkan media yang dipakai agar lebih menarik ketika disajikan untuk proses pembelajaran.

f. Bagi Pembaca

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai peningkatan hasil belajar siswa jika diajarkan menggunakan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Istilah media berawal dari kata jamak “medium” yang artinya perantara atau penyalur. Maksudnya, benda mana saja yang dapat dijadikan perantara informasi atau ide dari sumber ke pemeroleh informasi.¹ Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan, makna media sebagai segala rupa bentuk dan saluran yang dipakai orang dalam menyampaikan informasi dan fakta. *National Education Association* (NEA) mengartikan media sebagai benda yang bisa divisualisasikan, didengar, dibaca, serta sarana yang dipakai dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan efektifitas program instruksional.² Pada proses kegiatan belajar mengajar, media berlaku sebagai penyampai proses dan pengiriman informasi atau fakta, proses penyampaian pesan dan informasi ini akan berjalan lebih efektif.

Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-

¹ Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran* (Meda: Perdana Publishing, 2017) hal. 63.

² Arief S. Sadiman, dkk, *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2014) hal. 6.

mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas di duga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.³ Penggunaan media dalam pengajaran di kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Hal ini dapat dipahami mengingat proses belajar yang dialami siswa tertumpu pada berbagai kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup di masa sekarang dan masa akan datang. Salah satu upaya yang harus ditempuh didalam proses pembelajaran adalah bagaimana menciptakan situasi belajar yang memungkinkan terjadinya proses pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien.⁴

b. Jenis Media Pembelajaran

Macam-macam media secara umum dapat di bedakan sebagai berikut:

- 1) Media visual adalah media yang dapat dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar temple, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan lainnya.
- 2) Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini

³ Nunu Mahnun, "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam pembelajaran)", *Jurnal Pemikiran Islam*, Vol. 37, No. 1, Januari-Juni 2012, hal. 27.

⁴ Umar Satin, "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran", *Jurnal Tarbawiyah*, Vol. 11, No. 1, Januari - Juli 2014, hal. 131.

menggunakan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik, dan lainnya.

- 3) Media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, film, VCD dan lainnya.
- 4) Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet.⁵

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut Kemp & Dayton, media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok kecil atau kelompok besar, yaitu:⁶

- 1) Memotivasi minat atau tindakan. Untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik menghibur. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian

⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 10.

⁶ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2011), hal.38

tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai dan emosi.

- 2) Menyajikan informasi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan siswa. Berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau tidak setujunya mereka.
- 3) Memberi instruksi. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Menurut Azhar Arsyad fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.⁷ Sedangkan menurut Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.⁸ Sedangkan menurut Fatahillah, Puspitasari, & Hussen menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mengubah penyampaian materi pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi

⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad 2011), hal 15.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad 2011), hal.17

realistis untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.⁹

d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau *output* pembelajaran. Ketepatan pemilihan media harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip.¹⁰ Berikut antara lain beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:

- 1) Prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.
- 2) Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah

⁹ Fatahillah, Puspitasari, & Hussen, *The development of Schoology web-based learning media with GeoGebra to improve the ICT literacy on quadratic functions. JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education 2020)*, hal 304–316

¹⁰ S.A. Astriani, *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. (Probolinggo Universitas Nurul Jadid 2018), hal 6/9

konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif maupun psikomotor.

- 3) Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- 4) Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah di rencanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai. Jadi media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.
- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan/dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media. Sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu

dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

- 6) Alokasi waktu, Isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administratif lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.
- 7) Fleksibilitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat dan waktu.
- 8) Keamanan penggunaan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajaran sebaiknya seorang guru memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam pembelajaran apakah nantinya dalam operasional aman atau tidak bagi siswa. Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi siswa baik secara fisik maupun psikologis.

2. Media Pembelajaran Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menggambarkan suatu kejadian, baik kejadian bernilai sejarah atau tidak.¹¹ Menurut Rayandra Asyhar “media tiga dimensi diorama termasuk dalam jenis media visual yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan manusia atau media yang hanya dapat dilihat.¹² Media diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk atau objek-objek ditempatkan di pentas yang latar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.¹³

Nizwardi Jalmur dan Ambiyar berpendapat bahwa diorama ada Suatu benda tiga dimensi yang menggabungkan beragam jenis bahan, baik yang bersifat simbolis ataupun nyata seperti jenis gambar, spesimen yang pada dasarnya memakai pencahayaan buatan yang bertujuan menampilkan peristiwa yang naturalistik. Diorama menggunakan figur-figur dan latar belakang dalam perspektif yang aktual. Figura-figura miniatur yang dicat dan diberi pakaian dalam bentuk yang nyata disusun dalam gambaran yang realistik, sehingga

¹¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 109.

¹² Guslinda dan Rita Kurnia, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Surabaya: Jakad Publishing, 2018), hal. 14.

¹³ Miftah Devi Amalia, dkk, “Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, *Jurnal Penelitian Pendidikan*, vol. 20, no. 2, Agustus 2017, hal. 88.

menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung.¹⁴ Sedangkan menurut menurut Benny A. Pribadi adalah Suatu media pameran statis berbentuk tiga dimensi yang dirancang untuk menyalurkan pesan dan pengetahuan mengenai kejadian nyata baik yang telah terjadi di masa lampau, sekarang ataupun masa yang akan datang.¹⁵

Media diorama mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, diantaranya adalah (a) media diorama tertutup yang dibatasi dengan kaca yang berbentuk transparan atau bening, sehingga jenis diorama ini hanya dapat dilihat dari depan saja. (b) media diorama lipat yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu dimana antara ruangnya dapat dilipat, (c) diorama terbuka yang tidak dilengkapi oleh dinding batas.¹⁶

Dalam penggunaannya, biasanya diorama dirancang dengan menggunakan sebuah kotak yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian depan dan belakang. Bagian depan diisi dengan berbagai bentuk tiga dimensi seperti hewan, tumbuhan, atau model-model pendukung lainnya, yang tentunya harus disesuaikan dengan topik pembahasan. Sementara pada bagian belakang diorama biasanya dirancang untuk menambah efek yang lebih nyata. Bagian belakang ini

¹⁴ Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: Kencana (2016), hal. 53.

¹⁵ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat (2009), hal. 50

¹⁶ Filla Dlia'A Umaroh, dkk., Alat Peraga Diorama, diakses dari *situs: <http://filladlia.umaroh.blogs.uny.ac.id/2016/04/06alat-peraga-diorama/>*.

biasanya berbentuk gambar, lukisan, foto atau relief timbul yang disesuaikan dengan tampilan konsep yang akan dirancang.

Media diorama yang dirancang dengan teknik yang tepat akan menampilkan keindahan yang estetik serta mengunggah daya tarik tersendiri. Selain itu, media diorama juga mampu menambah motivasi bagi yang melihatnya karena dengan penggunaan media yang tepat akan menambah pengalaman belajar yang lebih menarik dan terkonsep. Pada umumnya media diorama ini dilengkapi informasi tertulis sesuai dengan peristiwa yang dirancang.¹⁷

Karakteristik media yang dirancang harus diperhatikan ketika menggunakannya sebagai media pembelajaran agar konsep yang disampaikan jelas. Hal utama yang juga perlu diperhatikan dalam menggunakan media diorama adalah pengguna harus menguasai penuh pembahasan yang hendak disampaikan agar konsep tersampaikan dengan jelas dan terarah. Ukuran objek yang dipakai harus ditata sedemikian rupa agar dapat dilihat orang lain dalam jarak pandang tertentu. Maka dari itu, pembuatan diorama harus dirancang secara detail dan tepat. Alasan perlunya perhatian secara rinci karena perancangan ukuran diorama yang dipakai pada proses pembelajaran berkaitan dengan luas ruang yang akan dipakai.¹⁸

¹⁷ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal. 201.

¹⁸ Nifsi Wahidar. Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Pada Tema Perduli Terhadap Makhluq Hidup Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo3 Malang, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018) hal. 2.

b. Jenis-jenis Media Diorama

Ada beberapa jenis bentuk dari media diorama, diantaranya:

- 1) Diorama tertutup, yaitu diorama yang dibatasi oleh dinding atau sekat kanan, kiri, serta belakang.
- 2) Diorama lipat, yaitu diorama yang dirancang dari bahan kertas yang bisa dilipat dan mempunyai tiga dinding yang bersatu dimana sudut ruangan samping kanan dan kiri bisa di buka atau ditutup.
- 3) Diorama terbuka, yaitu diorama yang tidak memiliki sekat pembatas sebagaimana kedua jenis diorama diatas¹⁹

c. Manfaat Media Diorama

Media diorama dapat memberikan berbagai manfaat, seperti memvisualisasikan objek yang sebenarnya, memberi kesamaan dalam persepsi, mengubah konsep yang mulanya abstrak menjadi konkret, keterbatasan tempat dan jarak dapat diatasi, mengubah kondisi belajar lebih efektif, dan menarik sehingga pembelajaran menjadi terarah.²⁰

Media diorama memberikan manfaat dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat menduplikasi objek yang sebenarnya
- 2) Dapat memberi suasana belajar yang menyenangkan

¹⁹ Nisfi Wahidar, *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap mahluk untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Bunullrejo 3 Malang*, Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim (2018), hal. 29.

²⁰ Falicha Ibriza, *Pengaruh Model Gallery Walk Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII*, Skripsi Tesis (2019), hal.22.

- 3) Dapat mengatasi keterbatasan tempat dan jarak
 - 4) Menarik perhatian²¹
- d. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama
- 1) Kelebihan Media Diorama
 - a) Dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih kreatif dalam mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan dengan pembelajaran di kelas.
 - b) Untuk memberikan gambaran/pemandangan visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
 - c) Membawa kedalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi.
 - d) Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup.
 - 2) Kekurangan Media Diorama
 - a) Tidak semua guru dan peserta didik kreatif. Alat alat yang digunakan pun sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
 - b) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
 - c) Memerlukan ruangan penyimpanan yang luas dan perawatan yang rumit.

²¹ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, (2013), hal. 133.

- d) Dalam pembuatan membutuhkan waktu dan biaya yang mahal, anak tuna netra sulit untuk membandingkannya.
- e) Membutuhkan kreativitas guru dalam pembuatannya.²²

3. Bahasa Rejang Sebagai Bentuk Kearifan Lokal

a. Bahasa Rejang

Bahasa Rejang merupakan salah satu dari lima bahasa tertua di Indonesia yang digunakan oleh masyarakat suku Rejang yang tinggal di Provinsi Bengkulu. Bahasa ini memiliki dialek yang unik dan cukup sulit untuk dilafalkan, serta memiliki aksara sendiri yang bernama *Ka Ga Nga*. Oleh sebab itu, penutur bahasa Rejang kebanyakan hanya berasal dari masyarakat penutur aslinya yaitu Suku Rejang.²³ Masyarakat suku Rejang merupakan suku dengan populasi terbesar di Kabupaten Bengkulu Utara. Sedangkan suku terbesar kedua adalah suku Jawa, mereka mendiami daerah transmigrasi yang banyak tersebar di setiap kecamatan.²⁴ Bahasa Rejang dianggap sebagai suatu bahasa yang membentuk kelompok tersendiri dalam rumpun bahasa Melayu-Polynesia. Ginn menyatakan pendapat mengenai asal-usul bahasa Rejang sebagai berikut:

²² Tri Lestari, “Pengaruh Penggunaan Media Diorama, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Vol. 03, Nomor 02, Tahun 2015. hal. 19.

²³ “Mahasiswa UGM Teliti Pergeseran Penggunaan Bahasa Rejang”, 19 juli 2018 <https://www.ugm.ac.id/id/berita/16624-mahasiswa-ugm-teliti-pergeseran-penggunaan-bahasa-rejang>. Diakses pada 11 April 2023.

²⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Bengkulu_Utara. Diakses 11 April 2023.

- 1) Bahasa Rejang adalah anggota kelompok besar “Austronesia” dan subkelompok “Melayu-Polynesia” dan turun dari bahasa induk purba yang bernama Melayu-Polinesia purba.
- 2) Dialek-dialek Rejang adalah anggota subkelompok kecil disumatra yang turun dari bahasa induk purba yang kami namai bahasa Rejang purba. Ternyata dialek Rawas yang paling penting dalam upaya merekonstruksikan (pengembalian awal) Rejang purba.
- 3) Bahasa Rejang (purba) adalah anggota subkelompok bidayuh dan turun dari bahasa induk yang kami namai Rejang-Bukar-Sadong-Bidayuh purba. Leluhur Rejang berasal dari Kalimantan Utara.

Austronesia adalah pengelompokan bangsa menurut kesukuan atau keturunan (bukan ras), baik Proto Melayu maupun Deutro Melayu.²⁵ Sejarah Rejang Purba, menurut para ahli sejarah, semua orang Rejang yang tersebar itu berasal dari Pinang Pelapis, Renah Skalawi yang kini disebut Lebong. Orang-orang suku Rejang kini mendiami sebagian besar wilayah Provinsi Bengkulu, yaitu masyarakat yang tinggal dan mendiami Kabupaten Lebong, Kabupaten Rejang Lebong, Kabupaten Kepahiang, Kabupaten Bengkulu Tengah, Kabupaten Bengkulu utara, dan masyarakat yang tinggal dan mendiami daerah Tebing Tinggi Kabupaten Empat

²⁵ Ria Nurdayani, “*Studi Deskriptif Implementasi Muatan Lokal Bahasa Rejang Dalam Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Kelas Iv Sdn 04 Kecamatan Kerkap Bengkulu Utara,*” (Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, 2014), hal. 12.

Lawang, dan di daerah hulu sungai Rawas Kabupaten Musi Rawas, Sumatera Selatan.²⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bahasa Rejang adalah bahasa daerah yang dimiliki oleh suku Rejang, bahasa Rejang merupakan bahasa ibu yang digunakan oleh penutur asli suku Rejang sebagai alat komunikasi baik dalam aktivitas sehari-hari maupun dalam acara formal. Bahasa Rejang memiliki dialek dan ciri khas tersendiri dimana dialek dan kekhasan bahasa Rejang hanya dapat dimengerti oleh penutur asli bahasa rejang. Bahasa Rejang telah menjadi bahasa pengantar yang tidak akan dilupakan masyarakat rejang baik di kampung halaman maupun di perantauan. Suku Rejang merupakan suku yang mendominasi di Provinsi Bengkulu. Suku Rejang terbagi jadi tiga (3): Rejang Kepahiang, Rejang Curup, dan Rejang Lebong. Pembagian Suku ini berdasarkan karena dialek (logat) bahasa yang berbeda. Secara filosofis, perbedaan dialek bahasa Rejang terjadi karena faktor jarak, faktor sosial, dan faktor psikologis dari suku Rejang itu sendiri.

Berdasarkan dialeknnya, bahasa Rejang dapat dibedakan menjadi empat bagian²⁷

1) Bahasa Rejang dialek Pesisir, di daerah Rejang Lais.

²⁶ Zulman hasan, *Anok kutai Rejang*, sejarah adat budaya bahasa dan aksara kabupaten lebong, (2015), hal. 28.

²⁷ Zulman hasan, *Anok kutai Rejang*, sejarah adat budaya bahasa dan aksara kabupaten lebong, (2015), hal. 22.

- 2) Bahasa Rejang dialek Lebong. di daerah Muara Aman sampai Danau Tes dan sekitarnya.
- 3) Bahasa Rejang dialek Curup disebut Rejang Selupu, di daerah Curup dan sekitarnya.
- 4) Bahasa Rejang dialek Kepahyang di daerah Kepahyang.

Bahasa Rejang Curup, bahasa Rejang Lebong. dan bahasa Rejang Kepahyang disebut Rejang Pegunungan. Bahasa Rejang Curup sampai sekarang masih hidup dalam arti masih dipergunakan oleh masyarakat pemakainya untuk kepentingan sehari-hari, seperti dalam pengungkapan seni, upacara tradisional, kegiatan sosial budaya, dan bahasa ibu sehari-hari. bahasa Rejang terdiri atas empat dialek, dalam penelitian ini dipilih dialek Curup Hal ini bertujuan untuk memperjelas dialek bahasanya agar sampel bahasanya tidak bercampur-aduk antar dialek yang ada dalam bahasa Rejang.

b. Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta berbagai strategi kehidupan yang berwujud aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat lokal dalam menjawab berbagai masalah dalam pemenuhan kebutuhan mereka. Dalam bahasa asing sering juga dikonsepsikan sebagai kebijakan setempat *local wisdom* atau pengetahuan setempat “local knowledge” atau kecerdasan setempat *local genius*. Berbagai strategi dilakukan oleh masyarakat setempat

untuk menjaga kebudayaannya.²⁸ Sedangkan Istiawati mengatakan bahwa kearifan lokal merupakan cara orang bersikap dan bertindak dalam menanggapi perubahan dalam lingkungan fisik dan budaya. Suatu gagasan konseptual yang hidup dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang secara terus-menerus dalam kesadaran masyarakat dari yang sifatnya berkaitan dengan kehidupan yang sakral sampai dengan yang profan (bagian keseharian dari hidup dan sifatnya biasa-biasa saja). Kearifan lokal atau *local wisdom* dapat dipahami sebagai gagasan-gagasan setempat *local* yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik, yang tertanam dan diikuti oleh anggota masyarakatnya.²⁹

Karena bahasa daerah Rejang wajib dipelajari di sekolah maka siswa yang bukan suku asli Rejang juga harus mempelajarinya. Siswa mengakui bahwa bahasa Rejang yang dipelajari di sekolah ada perbedaan dengan bahasa sehari-hari yang mereka gunakan, karena muatan lokal bahasa Rejang yang diajarkan adalah bahasa asli atau klasik. Siswa juga harus belajar istilah-istilah bahasa rejang dalam menjelaskan materi pada siswa sebagai kearifan lokal, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran diorama berbasis kearifan lokal bahasa rejang pada mata pelajaran IPA untuk sarana sebagai memperkenalkan kearifan lokal pada siswa.

²⁸ Fajarini, *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta (2014) hal.123.

²⁹ F.N. Istiawati, Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi., *Cendekia*, (2016), hal. 5.

4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Kurikulum adalah program pendidikan yang disediakan oleh lembaga pendidikan (Sekolah) bagi siswa. Dengan program pendidikan tersebut siswa melakukan berbagai kegiatan belajar, sehingga mendorong perkembangan dan pertumbuhannya sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Kurikulum tidak terbatas pada sejumlah mata pelajaran, namun meliputi segala sesuatu yang dapat mempengaruhi perkembangan siswa seperti: bangunan sekolah, alat pelajaran, perlengkapan sekolah, perpustakaan, karyawan, tata usaha, gambar-gambar, halaman sekolah, dan lain-lain.³⁰

a. Hakikat Pembelajaran IPA

Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. Ilmu pengetahuan alam yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan

³⁰ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hal. 65.

sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan.³¹

b. Tujuan Pelajaran IPA

Adapun tujuan pelajaran IPA di sekolah dasar yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaannya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala peteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

³¹ Wasih Djojosoediro, *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*, hal. 15.

- 6) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.³²

c. Ruang Lingkup IPA

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

- 1) Makhluh hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat kegunaanya meliputi: cair, padat, dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta: tanah, bumi, tata surya, dan benda-bend langit lainnya.³³

Dari ke empat aspek bahan kegiatan IPA diharapkan siswa mampu menguasai aspek tersebut. Dengan dibantu guru menggunakan media dan strategi pembelajaran yang tepat. Media diorama sebagai media pembelajaran dijelaskan oleh Hujair AH Sanaky terutama berfungsi untuk mata pelajaran ilmu bumi (IPA), ilmu hayat, sejarah, bahkan diusahakan untuk berbagai mata pelajaran lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran, agar tujuan

³² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2013), hal.171.

³³ E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), cet V, hal.112.

pembelajaran tercapai dengan baik serta hasil belajar siswa meningkat.³⁴

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dan mendukung penelitian pengembangan merujuk pada penelitian yang relevan dari berbagai sumber/jurnal para ahli sebagai berikut:

1. Feranika Oftaviani, Khikmah Kurnia, dan Intan Fiindami. “Melejitkan Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui Media Diorama”. Universitas Muhammadiyah Purworejo. Dari penelitian ini menyatakan pemakaian media diorama berbasis *edupreneur* mampu menaikkan taraf keaktifan dan kreativitas siswa khususnya dalam pembelajaran IPASekolah Dasar yang awalnya terbilang rendah. Hal ini terjadi karena penggunaan media diorama memiliki daya tarik, keindahan, serta pesertadidik menjadi termotivasi untuk menambah pengalaman belajar. Pemanfaatan media diorama berbasis *edupreneur* membuat proses pembelajaran IPA tidak lagi monoton, komunikasi tidak satu arah dan lebih menarik sehingga membangkitkan kreativitas siswa. Penggunaan media diorama mengubah peserta didik jadi lebih kreatif ketika mengikuti pembelajaran serta pemanfaatan media diorama mampu menampilkan peristiwa yang sebenarnya kedalam bentuk yang lebih kecil sehingga siswa mudah untuk memahami materi pelajaran yang disajikan.

³⁴ AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara hal. 133.

2. Falicha Ibriza, 2019. Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Alam. “Pengaruh Model *Gallery Walk* Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII Semester Genap SMPN 9 Salatiga” dapat disimpulkan bahwa H1 diterima. Hal ini diketahui dari hasil uji korelasi yang menunjukkan adanya hubungan kategori sedang dengan perolehan signifikan 0,525 dan terdapat pengaruh pada hasil uji regresi linier sederhana bahwa $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ dengan diperoleh nilai (a) sebesar 61,893 sedangkan nilai (b) sebesar 15,929 maka persamaan regresi linier sederhana $Y = 61,893 + 15,929X$, jadi H1 diterima yang membuktikan adanya pengaruh penggunaan model *gallery walk* melalui media diorama terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini didukung dengan hasil koefisien determinasi (*R Square*) yaitu 0,276 dapat dikatakan variabel model pembelajaran mampu mempengaruhi hasil nilai essay.
3. R Nurmizsuari, 2019. Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Siklus Air Menggunakan Media Diorama pada Siswa Kelas V MI Kauman Kidul Salatiga Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode demonstrasi dan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Kauman Kidul Salatiga tahun pelajaran 2019. Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari pra siklus ke siklus I 23% atau ada 6 siswa dan siklus ke siklus II 27% atau ada 7 siswa, hal tersebut dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus 42% tuntas belajar, siklus I 65% siswa tuntas belajar, dan siklus II 92% siswa

tuntas belajar. Perbedaan dengan penelitian di atas adalah penelitian tindakan kelas yang dimana penelitian ini mencari hasil belajar IPA dengan menggunakan media diorama. Penelitian di atas masih menggunakan kurikulum KTSP. Sedangkan penelitian saya adalah penggunaan media pembelajaran diorama pada siswa kelas V tema 8 lingkungan sahabat kita subtema 1.

4. Sonah, 2018 Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun pelajaran 2017/2018. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan pada pengujian hipotesis menunjukkan bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($21,97 < 2,94$) untuk taraf sig 0,01. Kenyataan ini menunjukkan bahwa t_{hitung} yang diperoleh sangat signifikan. Dengan kata lain, penggunaan media diorama ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayng Sayng Tahun Pelajaran 2017/2018. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018.

C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan

berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir merupakan rancangan atau garis besar yang telah digagas oleh peneliti dalam merancang proses penelitian. Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka ini disusun dengan berdasarkan pada tinjauan pustaka hasil penelitian yang relevan atau terikat. Kriteria utama agar suatu kerangka pemikiran bisa menyakinkan adalah alur-alur pemikiran yang logis dalam membangun suatu berpikir yang membuahkan kesimpulan berupa hipotesis.

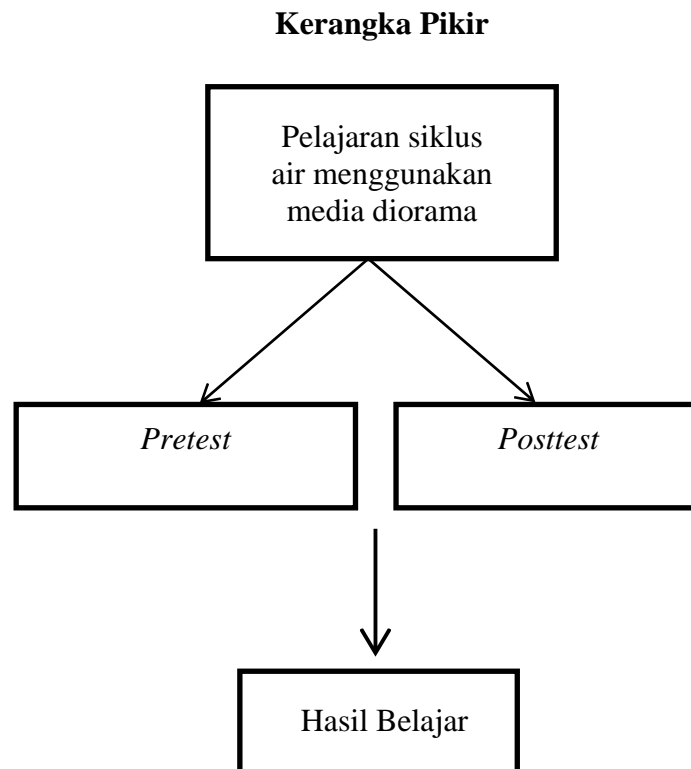
Masalah-masalah yang telah diidentifikasi dihubungkan dengan teori sehingga ditemukan pula pemecahan atas permasalahan yang telah diidentifikasi tersebut. Hal ini ditunjukkan agar dapat menjawab atau menerangkan masalah yang telah diidentifikasi itu. Uma Sekaran dalam Sugiyono mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptua tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Sedangkan menurut Suriasumantri dalam Sugiyono yang mengatakan bahwa, kerangka pemikiran ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala-gejala yang menjadi obyek permasalahan.³⁵

Maka, dapat disimpulkan bahwa kerangkan pikir merupakan rancangan atau pola pikir yang menjelaskan hubungan antara variabel atau permasalahan yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan untuk

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 60.

dianalisis dan dipecahkan sehingga dapat dirumuskan sebuah hipotesis.

Sebagaimana dirumuskan dalam bagan berikut:



D. Hipotesis Penelitian

Dari literatur pembahasan diatas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal terhadap pengoptimalan hasil belajar IPA pada siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal terhadap pengoptimalan hasil belajar IPA pada siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design* yang berbentuk *One-Group Pretest-posttest Design* adalah rancangan yang sistematis yang disusun terlebih dahulu yang dapat digunakan oleh peneliti sebagai pedoman dalam melaksanakan eksperimen itu sendiri sehingga data-data yang diperoleh benar-benar meyakinkan untuk dapat dijadikan bahan untuk merumuskan suatu generalisasi.¹ Sehubungan dengan itu, penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pola *one-group pretest-posttest design*, yang digambarkan sebagai berikut:²

Keterangan:

O₁ X O₂

O₁ = Nilai Pretest (sebelum perlakuan)

O₂ = Nilai Posttest (setelah diberi perlakuan)

Dari uraian tersebut dapat diberikan penjelasan sebagai berikut:

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil tes O₁ dan O₂. O₁ adalah nilai hasil belajar siswa sebelum menggunakan media diorama, sedangkan O₂ adalah nilai dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media

¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hal 100.

² Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Alfabeta), hal. 75.

diorama dan X dalam penelitian ini adalah pemberian perlakuan dengan media diorama.

Dalam penganalisisan data yang terkumpul, peneliti menggunakan analisis data menggunakan bantuan Aplikasi SPSS versi 22 untuk menganalisa perbandingan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, sehingga rumus yang digunakan adalah uji.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN 1 Rejang Lebong Kecamatan Curup Utara Provinsi Bengkulu. Peneliti memilih lokasi ini dikarenakan sekolah tersebut belum pernah menggunakan media diorama dengan menggunakan bahasa Rejang sebagai bentuk kearifan lokal, sehingga peneliti ingin mengetahui adanya pengaruh media diorama dalam mengoptimalkan hasil belajar IPA pada kelas III di MIN 1 Rejang Lebong. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023 tepatnya pada tanggal 5 Mei sampai 5 Agustus

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari kumpulan elemen yang memiliki sejumlah karakteristik umum, yang terdiri dari bidang-bidang yang diteliti. Atau, populasi adalah keseluruhan kelompok dari orang-orang, peristiwa atau barang-barang yang diminati oleh peneliti untuk diteliti dengan demikian, populasi merupakan seluruh kumpulan elemen yang dapat digunakan untuk membuat beberapa kesimpulan. Jadi populasi bukan

hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain³. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III di MIN 1 Rejang Lebong.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
III	11	17	28

Sumber: dokumentasi MIN 1 Rejang Lebong tahun 2022/2023

Berdasarkan table diatas, dapat diketahui bahwa keseluruhan populasi adalah siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong yang berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki 17 siswa perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah suatu sub kelompok dari populasi yang dipilih untuk digunakan dalam penelitian. Sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penetapan sampel dibutuhkan teknik sampel. Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik Non-Probability Sampling, yaitu teknik sampling yang tidak memberikan kesempatan atau peluang yang sama pada setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁴

³Amirullah, 2015. *Populasi dan sampel (pemahaman dan jenis teknik)*. Bayumedia publishing malang. hal. 67-68.

⁴ Hesti Indah Pratiwi. *Pengaruh Metode Tikrar Terhadap Kemampuan Menghafal Al Qur'an Siswa Kelas Takhassus Putri di Madrasah Tsanawiyah Negeri Rejoso Peterongan 1 Jombang*. (Malang: 2017).

Selanjutnya Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa teknik ini memberikan hak yang sama kepada setiap subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel. Apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan populasi. Jika subjek besar atau lebih dari 100 dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.⁵ Berhubung siswa kelas III berjumlah 28 orang, maka semua penelitian ini adalah penelitian populasi.

Tabel 3.2
Jumlah Anggota Sampel Siswa

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
III	11	17	28

Sumber: dokumentasi MIN 1 Rejang Lebong tahun 2022/2023

D. Variabel Penelitian

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau obyek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain.⁶ Sedangkan menurut Kerlinger dalam bukunya Sugiyono Metode Penelitian Kombinasi menyatakan bahwa variabel adalah konstruk atau sifat yang akan dipelajari.⁷ Sehubungan dengan itu, dalam penelitian ini menggunakan dua variabel independen antara lain adalah O₁ kelas sebelum diberi perlakuan dan O₂ kelas sesudah diberi perlakuan (*Treatment*).

⁵ Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Renika, 2013). hal. 134

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Alfabeta), hal. 63.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Alfabeta), hal. 80.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan hal yang akan diteliti, maka teknik dalam pengumpulan data dapat dilakukan tes dan dokumentasi.

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Teknik Tes

Teknik tes adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan alat prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.⁸ Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes tertulis. Test yang akan dilakukan adalah test akhir yang berupa tes ujian pilihan ganda dilakukan mengacu pada landasan teori yang ada dan sebagai hasil akhir dalam suatu pembelajaran (*posttest*) dilakukan untuk mengetahui kemampuan memahami peserta didik setelah dilakukan penerapan media diorama berbasis kearifan lokal Maka dari itu akan disusun daftar penilaian yang akan digunakan pada penelitian⁹. Adapun indikator yang diukur dalam tes ini adalah:

- 1) Menjelaskan proses terjadinya siklus air
- 2) Mengidentifikasi urutan siklus air di muka bumi

⁸Gustin Rif'atur rofiqoh, "Pengaruh Penggunaan Metode Yanbu'a Terhadap Kemampuan Membaca Al-qur'an pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadist Kelas IV Min 7 Bandar Lampung" Skripsi, (Bandar Lampung, 2018), hal. 47.

⁹ Nur Aini Umi Mardiyati, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Pada Siswa Kls VIII di Mts N 2 Surakarta*. Skripsi (Surakarta: 2017).

b. Teknik Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, kebijakan dan lain sebagainya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial maupun alam yang diamati. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes.¹⁰ Pada hakikatnya meneliti adalah melakukan suatu pengukuran, alat ukur didalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diamati, secara mendalam semua fenomena ini yakni variabel penelitian. Penyusunan instrumen tes ini mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah dibuat. Tes ini dilakukan dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) terhadap setiap peserta didik yang dijadikan sampel penelitian. Soal yang digunakan untuk *pretest* dan *posttest* adalah soal yang sama, hal ini dimaksudkan supaya tidak ada perbedaan pengetahuan dan pemahaman yang terjadi. Instrumen *pretest* dan *posttest* tersebut telah di *judgement* oleh ibu Yosi Yuliza, M.Pd.I selaku validator.

¹⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Alfabeta), hal. 102.

F. Instrumen Penelitian dan Keabsahan data

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan adalah tes hasil belajar yang di terapkan di kelas non eksperimen. Jenis tes yang diterapkan merupakan tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban mengenai materi pelajaran siklus air pada kelas III tersebut. Sebelum tes diujikan terhadap siswa sebagai sampel penelitian, terlebih dahulu tes diujikan pada sampel lain untuk mengetahui tingkat validitasnya.

1. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu konsep yang berkaitan dengan sejauh mana tes telah mengukur apa yang seharusnya diukur.¹¹ Untuk uji validitas media pembelajaran diorama berbasis kearifan lokal (bahasa rejang), dilakukan dengan meminta pertimbangan pada guru mata pelajaran IPA untuk dievaluasi secara sistematis apakah sesuai dengan materi pada mata pelajaran IPA. Setelah dikonsultasikan pada guru mata pelajaran dan dilakukan perbaikan seperlunya, maka dinyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian ini dinyatakan layak (valid) untuk digunakan.

Bagi instrumen yang berbentuk tes, pengujian validitas dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dan materi pelajaran yang telah diajarkan. Jika guru memberi tes di luar materi pelajaran, ini berarti

¹¹ Sumama Surapranata, *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum 2004*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 50.

instrumen tersebut tidaklah mempunyai nilai validitas isi. Secara teknis, pengujian validitas isi juga dapat dibantu dengan penggunaan kisi-kisi instrumen.¹²

Tabel 3.3
Kisi-kisi instrumen

Kompetensi Dasar	Indikator	Level kompetensi	Butir soal
Mendeskripsikan proses siklus air dan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhinya	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian siklus air	C2	1
	Peserta didik mampu menyebutkan kata lain dari siklus air	C1	2
	Peserta didik mampu menyebutkan jenis siklus air	C1	3
	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian evaporasi	C2	4
	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian kondensasi	C2	5
	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian presipitasi	C2	6
	Peserta didik mampu menyebutkan faktor yang tidak dapat mempercepat dan memperlambat siklus air	C1	7
	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian transpirasi	C2	8

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2017). hal. 73

	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian awan	C1	9
	Peserta didik mampu menyebutkan jenis hujan	C2	10
	Peserta didik mampu menjelaskan pengertian infiltrasi	C2	11
	Peserta didik mampu menjelaskan proses sublimasi	C2	12
	Peserta didik mampu menyebutkan penyebab penguapan air laut	C1	13
	Peserta didik mampu menjelaskan proses penyerapan	C1	14
	Peserta didik mampu menyebutkan cara penghematan air	C1	15
	Peserta didik mampu menyebutkan jenis awan yang menyebabkan hujan lebat	C1	16
	Peserta didik mampu menyebutkan aliran siklus air	C1	17
	Peserta didik mampu menyebutkan akibat dari curah hujan yang tinggi	C1	18
	Peserta didik mampu menyebutkan kegiatan manusia yang dapat mempengaruhi siklus air	C1	19

	Peserta didik mampu menyebutkan contoh tindakan yang dapat menghemat air	C1	20
--	--	----	----

Tabel 3.7

Hasil Hitung Uji Validitas

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah soal
1.	Valid	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20	20
2.	Tidak valid	-	
Jumlah			20

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar IPA tentang siklus air berupa *Pretest* dan *posttest* : Soal pilihan ganda berjumlah 20 soal

2. Uji Realibitas

Instrumen yang reliabel menurut Sugiyono adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Instrumen dikatakan mempunyai nilai reliabilitas yang tinggi, jika tes yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur.¹³

Reliabilitas instrumen dapat dilakukan dengan internal maupun eksternal. Secara internal (*internal consistency*), reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Teknik *internal consistency* tersebut dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja. Uji reliabilitas

¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*, (Alfabeta), hal. 173.

instrumen dapat dilakukan dengan menggunakan rumus alfa cronbach.

Rumus alfa cronbach dinyatakan sebagai berikut:¹⁴

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum St^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{11} : koefisien reliabilitas tes
 k : banyaknya butir item yang digunakan
 1 : bilangan konstan
 S_t^2 : varian skor total
 $\sum St^2$: jumlah varian skor dari tiap-tiap butir item

Menurut Anas Sudijono suatu tes dikatakan baik bila reliabilitas sama dengan atau lebih besar dari 0,70. Sehingga dalam penelitian ini instrumen dikatakan reliabel jika $r_{11} \geq 0,70$

Tabel 3. 8

Hasil Hitung Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.945	20

Hasil uji reliabilitas diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai KR sebesar 0,873 dari 20 item soal yang valid. Karena nilai $KR > 0,70$ atau $0,873 > 0,70$, sehingga item dari soal dikatakan reliabel.

1. Tingkat kesukaran

¹⁴ Sukardi *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. (Jakarta 2014).: Bumi Aksara) hal. 127.

Tingkat kesukaran butir soal adalah persentase atau proporsi dari peserta tes untuk menjawab benar suatu butir soal. Besarnya tingkat kesukaran berkisar 0,00 - 1,00. Semakin besar tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil hitungan, berarti semakin mudah soal itu dan soal itu harus direvisi. Suatu soal memiliki $p = 0,00$ artinya bahwa tidak ada siswa yang menjawab benar dan bila memiliki $p = 1,00$ artinya bahwa semua siswa menjawab benar. Menggunakan rumus.

$$TK = \frac{\sum B}{\sum P}$$

Keterangan:

TK : Tingkat kesukaran

$\sum B$: Jumlah siswa yang menjawab benar

$\sum P$: jumlah peserta tes

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:

antara 0,00 sampai dengan 0,32 : sukar

antara 0,33 sampai dengan 0,66 : sedang

antara 0,67 sampai dengan 1.00 : mudah

Tabel 3.9
Hasil Tingkat Kesukaran

No Soal	Mean	Kategori
1	50	Sedang
2	50	Sedang
3	50	Sedang

No Soal	Mean	Kategori
4	47	Sedang
5	50	Sedang
6	50	Sedang
7	57	Sedang
8	50	Sedang
9	47	Sedang
10	40	Sedang
11	40	Sedang
12	50	Sedang
13	43	Sedang
14	43	Sedang
15	47	Sedang
16	50	Sedang
17	37	Sedang
18	50	Sedang
19	53	Sedang
20	43	Sedang

Tabel 3.10
Tingkat Kesukaran

Kategori	Jumlah
Sukar	0
Sedang	20
Mudah	0

Dari jumlah seluruh 20 item soal, taraf kesukaran tiap butir soal, adapun hasilnya 0 kategori sukar, 20 butir soal kategori sedang dan 0 butir soal kategori mudah.

2. Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan siswa yang telah menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan.¹⁵

Dengan menggunakan rumus

$$DB = PT - PR$$

Keterangan :

DB : Daya beda

PT : proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan tinggi.

PR : proporsi siswa yang menjawab benar pada kelompok siswa yang mempunyai kemampuan rendah.

Adapun koefisien tingkat kesukaran dibedakan atas:

< 0,00 (negatif) : tidak baik (soal di buang)

Antara 0.00 sampai dengan 0.20 : jelek

Antara 0.20 sampai dengan 0.40 : cukup

Antara 0.40 sampai dengan 0.70 : baik

Antara 0.70 sampai dengan 1.00 : baik sekali

¹⁵ ARIFIN, Zaenal. Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. *Jurnal Theorems (the original research of mathematics)*, 2017.

Tabel 3.11
Hasil Daya Pembeda

No Soal	Hasil Pembeda Soal	Kategori
1	0,47	Baik
2	0,47	Baik
3	0,60	Baik
4	0,53	Baik
5	0,47	Baik
6	0,60	Baik
7	0,33	Cukup
8	0,60	Baik
9	0,67	Baik
10	0,67	Baik
11	0,27	Cukup
12	0,33	Cukup
13	0,60	Baik
14	0,47	Baik
15	0,40	Baik
16	0,33	Cukup
17	0,47	Cukup
18	0,47	Baik
19	0,40	Cukup
20	0,87	Baik sekali

Tabel 3.12
Hasil Hitung Daya Pembeda

Keterangan	Jumlah
Tidak baik	0
Jelek	0
Cukup	6
Baik	13
Baik sekali	1

Dari jumlah seluruh 20 item soal, daya pembeda tiap butir soal, adapun hasilnya 0 butir soal kategori tidak baik, 0 butir soal kategori jelek, 6 butir soal kategori cukup, 13 butir soal kategori baik dan 1 butir soal kategori baik sekali.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah instrumen tes. Instrumen tes yang digunakan adalah tes hasil belajar. Jenis tes yang diterapkan merupakan tes tertulis berbentuk soal pilihan ganda dengan 4 alternatif jawaban mengenai materi pelajaran siklus air pada kelas III tersebut. Sebelum tes diujikan terhadap siswa sebagai sampel penelitian, terlebih dahulu tes diujikan pada sampel lain untuk mengetahui tingkat validitasnya.

3. Kisi-kisi Instrumen

Bagi instrumen yang berbentuk tes, uji validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan isi instrumen dengan materi pelajaran. Kisi-kisi instrumen dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk soal-soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D) mengenai

materi pelajaran siklus air pada kelas III tersebut dapat dilihat sebagaimana terlampir pada lampiran 1.

Butir-butir instrumen tes selanjutnya dianalisis dengan teknik pengujian validitas item tes hasil belajar. Jika variabel I adalah data dikotomi sedangkan variabel II adalah data kontinyu, maka teknik korelasi untuk mencari hubungan antara variabel I dengan variabel II adalah dengan teknik korelasi *point biserial*.¹⁶

4. Instrumen Tes

Instrumen tes berupa tes dalam bentuk soal-soal pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban (A, B, C, dan D) mengenai materi pelajaran siklus air pada kelas III yang diberikan kepada siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan suatu langkah yang paling menentukan dari suatu penelitian, karena analisis data berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Analisis data dapat dilakukan melalui tahap berikut ini :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas yaitu uji yang dilakukan sebagai syarat untuk melakukan analisis data. Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data yang baik atau layak untuk membuktikan data tersebut normal atau tidak. Uji normalitas dilihat dari data hasil *Pre-tets* dan *Post-test*. Ketika menggunakan aplikasi SPSS uji normalitas dapat dilihat

¹⁶ Anas Sudjono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), hal. 185.

dengan menggunakan uji normal *kolmogorov-semirnov* dan *Shapiro Wilk*.¹⁷

Kemudian penulis akan mengolah data menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) versi 22. Dengan kriteria: Jika nilai signifikan lebih > dari 0,05 maka data berdistribusi normal dan sebaliknya jika nilai signifikan lebih < dari 0,05 maka data berdistribusi tidak normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas merupakan pengujian data dengan tujuan untuk mengetahui apakah nilai *Pre-test* dan *Post-test* berdistribusi homogen atau tidak. Penulis juga mengolah data dengan menggunakan bantuan aplikasi *Statistical Package For Sosial Sciences* (SPSS) versi 22. Untuk menguji homogenitas data, dengan kriterian sebagai berikut:

Jika nilai Signifikan lebih > dari 0,05 maka data Homogen.

Jika nilai Signifikan lebih < dari 0,05 maka data tidak Homogen.

3. Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, karena data berdistribusi normal dan homogen, maka statistik yang digunakan adalah statistik parametrik dengan menggunakan teknik uji *t-test independent* pada SPSS versi 22, melalui kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut:¹⁸

¹⁷ V. wiratna Sujarweni. *SPSS untuk Penelitian* (Yogyakarta. Pustaka Baru Press. 2015)

¹⁸ Syofian Siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 248.

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka H_0 diterima (media *mock-up* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong).
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak (media *mock-up* berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas III MIN 1 Rejang Lebong).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	: MIN 1 REJANG LEBONG
Alamat Sekolah	: Jl. Dr. Ak Gani No. 105 Kel. Dusun Curup Kec. Curup Utara
Nomor Telefon Sekolah	: (0732) 22399
Status Sekolah	: Negeri
Terakreditasi	: A

2. Sejarah Berdirinya MIN 1 Rejang Lebong

Asal mula berdiri MIN 1 Rejang Lebong yang terletak di Kelurahan Dusun Curup diberi nama MIS Muhammadiyah, yaitu pada tahun 1961 setelah beberapa tahun kemudian MIS Muhammadiyah diserahkan kepada pemerintah Rejang Lebong, karena minimnya dana operasional pendidikan, sehingga mengakibatkan perkembangan sarana dan prasarana dalam memajukan kualitas lulusan. Pada tahun 1966 MIS Muhammadiyah berganti status menjadi MIN 1 Dusun Curup.

Pada awalnya bangunan Sekolah MIN Rejang Lebong tersebut sangatlah sederhana sekali, dibangun dengan kayu, dan alat perlengkapan Sekolah pun sangat minim dan sederhana, setelah itu pada tahun 2005 Sekolah ini baru di perbaiki menjadi permanen dan di buat menjadi dua

tingkat yang terdiri dari 12 lokal belajar, | musholah, Iruang guru, ruang kantor, 1 UKS, dan 4 unit WC murid, 1 parkir, 1 WC guru.

MIN Kelumhan Dusun Curup berdiri dengan alasan kepentingan. Organisasi Pendidikan Muhammadiyah (OPM) berdirikan pada tahun 1961-1971 dan diresmikan menjadi MIN percontohan di Kabupaten Rejang Lebong Pada saat ini MIN 01 Rejang Lebong maju dengan pesat Seiring dengan keinginan orang tua menjadikan anak yang bukan hanya Cerdas dibidang imtek tetapi juga memiliki bekal agama yang cukup, dari Perkembangannya 12 lokal belajar telah berubah menjadi 14 lokal belajar dengan menempatkan musholah di bagi dua lokal belajar, mulai tahun Pelajaran 2015-2016 MIN 01 Rejang Lebong telah menerima murid baru sebanyak 3 rombel belajar, itupun sebagai anak tidak dapat ditampung dikarenakan kekurangan lokal belajar.

Berdasarkan keputusan kepala kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu Nomor 48 Tahun 2016 tentang Kode jabatan, Klasifikasi arsip dan pedoman tata naskah dinas pada kementerian Agama se provinsi Bengkulu dan keputusan Kepala Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu nomor 31 Tahun 2016 tentang pedoman pembentukan tata naskah dinas arahan keputusan pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Bengkulu sehingga nama Unit Organisasi MIN 01 Dusun Curup diganti dengan nama MIN 01 Rejang Lebong.

3. Tenaga Administrasi

Tenaga pengajar, tenaga pendukung dan seluruh guru yang mengajar beserta staf di MIN 01 Rejang Lebong berjumlah 36 guru, baik operator, UKS, dan penjaga sekolah. Guru yang telah menjadi pegawai tetap ada sebanyak 17 orang guru dan guru yang belum menjadi pegawai negeri sipil ada 16 orang guru, petugas operator 1 orang serta satpam 1 orang.

Tabel 4.1
Data Guru dan Pegawai

No	Nama	NIP	Gol	L/P
1	Mufidatul Chairil, S. Ag. M.Pd.I Delfi	197209201998032012	IV/a	P
2	Yohni Sri, S.Pd.I	196108161982032001	IV/a	P
3	Wahyuni, S.Pd	197606261999032005	IV/a	P
4	Atin Sugiati, M.Pd	196902101989022000	IV/a	P
5	Kurniati, S.Pd	19751191999032001	III/a	P
6	Husnil Khatimah, S.Pd.I	197904052005012009	III/c	P
7	Sastri P.H, S.Pd	1980061520031220006	III/c	P
8	Hilda Kurniati	1976040320050120004	III/c	P
9	Indri Yanti, S.pd	1976100520050120009	III/c	P
10	Sri Sundari, S.Pd	198108272005012011	III/c	P
11	Devi Daryani, S.Pd.I	196907172005012006	III/c	P
12	Juli Artinawati, S.Pd	197007082005012005	III/c	P
13	Roslaimurti,S.Pd,SD	1973071320060420001	III/c	P
14	Gustina Ferianti, S.Pd.I	197708042007012016	III/a	P
15	Lestari,S.Pd.)	198503132014122003	III/a	P
16	Sudiantia, S.Pd.I	198203122014122005	III/a	P
17	Jumadi S.Pd.I	197802122007101001	III/c	L
18	Ria Sandi, S.Pd.I	198603012009012006	III/b	P

19	Narty Ekasari, S.Pd.I	-	-	P
20	Try Agus Suriyantoni, S.Pd	-	-	L
21	Reni Dara Lestari, S.Pd	-	-	P
22	Windi setyaningsih, S.Pd	-	-	P
23	Ridha Aprilyanti, S.Pd.i	-	-	P
24	Andi Yono, S.Pd.I	-	-	L
25	Anis Ardila, S.Pd.I	-	-	P
26	Ayu rizki, S.Pd.I	-	-	P
27	Novi Haryani, S.Pd.I	-	-	P
28	Hemat Bradanata, S.Pd.I	-	-	P
29	Desi, S.Pd.I	-	-	P
30	Suselo	-	-	L
31	Desmeri Anova, S.Pd.I	-	-	P
32	Figa Nur Janna Edo, S.Pd	-	-	P
33	Afrilia Nafa Sundari, S.Pd	-	-	P
34	Yansa Andresta, S.Pd.I	-	-	L
35	Woro Supatmi, S.Pd	-	-	P
36	Andre Delivio, S.Pd	-	-	L

Sumber : Dokumentasi MIN 1 Rejang Lebong

4. Struktur Organisasi

Tabel 4.2

Struktur Organisasi Sekolah

No	Nama	Jabatan	NIP
1	Mufidatul Chairi, S. Ag. M. Pd.I	Kepala sekolah	197905092001121001
2	Ria Sandi, S.Pd	Bendahara	198603012009012006
3	Yoni Safari, S.Pd.I	Ka.Tata Usaha	197702626200011013
4	Hilda Kurniati, S.Pd	Waka Kurikulum	197604032005012004

5	Sudianita,S.Pd	Waka Humas	1982031220141220005
6	Kurniawati,S.Pd	Waka Kesiswaan	197511919990320001
7	Suselo	security	-

Sumber : Dokumentasi MIN 1 Rejang Lebong

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Rejang Lebong bertempat di Jl. Dr. Ak Gani No. 105 Kel. Dusun Curup Kec.Curup Utara. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design* yang berbentuk *One-Group Pretest-posttest Design*. Pada penelitian ini digunakan satu kelas saja yakni 28 siswa kelas III. Penerapan penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa rejang) dalam proses pembelajaran dan pengambilan data dilakukan secara bergiliran, sebagai kelas kontrol adalah sebelum diberi perlakuan menggunakan media, sedangkan kelas eksperimen adalah setelah diberi perlakuan menggunakan media diorama dalam proses pembelajaran.

1. Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di MIN 1 Rejang Lebong Sebelum dan Sesudah Menggunakan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang)

Sebelum diberi perlakuan siswa pada kelas eksperimen terlebih dahulu di berikan *pretest* (tes awal) berbentuk tes pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan soal yang sama untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah melakukan *pretest* siswa kelas eksperimen di terapkan penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal dengan bahasa rejang. Kemudian, pada pertemuan terakhir siswa di berikan *posttest* (tes akhir). Hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil *Pretest* dan *Posttest* siswa pada kelas *eksprimen*

No	Nama Siswa	Skor Nilai	Nilai <i>Pretest</i>	Skor Nilai	Nilai <i>posttest</i>
1	Ahmad Qomar AL-Gala	14	70	18	90
2	Aji Whisesa	13	65	17	85
3	Anggita Meysa Arisandi	13	65	18	90
4	Aqila Zilvana M	16	80	19	95
5	Azahra H	11	55	16	80
6	Az Zahira Yuriko	15	75	17	85
7	Afifah Fitria Andini	14	70	17	85
8	Ainun Nabila	12	60	17	85
9	Azela Bintang Azura	12	60	16	80
10	Chika Leria	11	55	16	80
11	Diego Febriansyah	13	70	17	85
12	Daffa Afranda Azfar	14	70	18	90
13	Faizah Syakila Al Hasbi	14	70	17	85
14	Gelsi Adiva Naira	12	60	17	85
15	Kamila Nuraini	10	50	15	75
16	Kejora Darla Calista	11	55	16	80
17	Kenza Al Viano	12	60	16	80
18	Luna Valensia	14	70	17	85

19	M.Erza Setiawan	13	65	17	85
20	M.Fikri Ar Rasyid	13	65	16	80
21	M.Izzam An Nafi	9	45	15	75
22	M.Rizki As Sidiq	12	65	16	80
23	Nabila Oktavia	14	70	16	80
24	Queenesa Nayla H	15	75	17	85
25	Rasqa Keano Bil Faqih	16	80	19	90
26	Rizky Ardian	14	70	17	85
27	Zahira Ramadani	14	70	16	80
28	Zilva Elvina	13	65	16	80
Jumlah			1830		2340
Rata-rata			65,3		83,5

Ringkasan hasil *Pretest* dan *posttest* siswa kelas III sebagai kelas eksperimen yang di ajarkan dengan menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal di sajikan pada tabel 4.3

Tabel 4.4

Ringkasan Hasil *Pretest* dan *posttest* Kelas Eksperimen

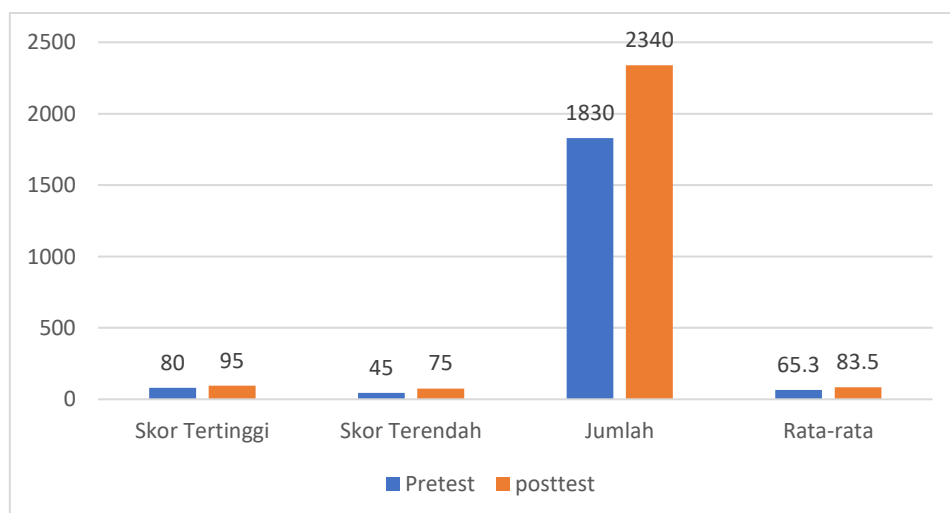
Kelas Eksperimen	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Jumlah	Rata-rata
<i>Pretest</i>	45	80	1830	65,3
<i>Posttest</i>	75	95	2340	83,5

Berdasarkan tabel 4.6 diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang diajarkan dengan menggunakan media diorama berbasis kearifan lokan dengan bahasa rejang di kelas III mengalami peningkatan hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai yang

diperoleh siswa sebelum dan setelah perlakuan. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) di kelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi 80 dan nilai terendah yaitu 45. Setelah perlakuan (*Posttest*) dengan diterapkan penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa rejang) memperoleh nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 75.

Grafik 4.5

Hasil *Pretest* dan *posttest* kelas eksperimen



Berdasarkan grafik 4.7 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa dengan di ajar kan menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal juga mengalami peningkatan dari rata-rata *pretest* 65,3 menjadi rata-rata *posttes* 83.5

2. Pengaruh Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MIN 1Rejang Lebong.

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media diorama berbasis kearifan terhadap hasil belajar siswa kelas III pada mata

pelajaran IPA di MIN 1 Rejang Lebong, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu melakukan uji Normalitas dan uji Homogenitas.

a. Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas di dapatkan hasil seperti tabel 4.8:

Tabel 4.6

Hasil Uji Normalitas

Pretest Eksprimen Media Diorama		Posttest Eksperimen Media Diorama	
Sig. (2 tail ed)	Keteran gan	Sig. 2 (tail ed)	Keteran gan
.170	Normal	.012	Normal

Dari tabel 4.8 disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dapat di katakan terdistribusi normal. Karena nilai signifikasi *pretest* yaitu 0.170 artinya nilai signifikasi *Pretest* kelas eksperimen lebih besar (>) dari 0,05. Begitu juga dengan *posttest* yang menunjukkan hasil uji normalitas lebih besar (>) dari 0,05 yaitu 0.012.

b. Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas pretest dan posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.7

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances
Hasil Belajar IPA

Levene Statistic	df1	Df2	Sig.
5.940	1	54	0.018

Tabel di atas memperlihatkan nilai signifikansi sebesar 0,018, dimana nilai tersebut lebih besar dari 0,5. melalui hasil tersebut dapat dikatakan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Melalui perhitungan pengujian hipotesis menggunakan uji t pada *SPSS versi 22*, data menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang ditampilkan dalam tabel sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dimana artinya lebih kecil (<) dari 0,05, dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat pengaruh antara penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa Rejang) dengan hasil belajar siswa. Hasil perhitungan data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.8

Hasil Uji Hipotesis

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 pretest	-18.214	5.808	1.098			-16.595	27	.000

- Posttest				- 20.46 6	- 15.96 2			
---------------	--	--	--	-----------------	-----------------	--	--	--

C. Pembahasan

1. Hasil Belajar Siswa Kelas III di MIN 1 Rejang Lebong Sebelum dan Sesudah penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang)

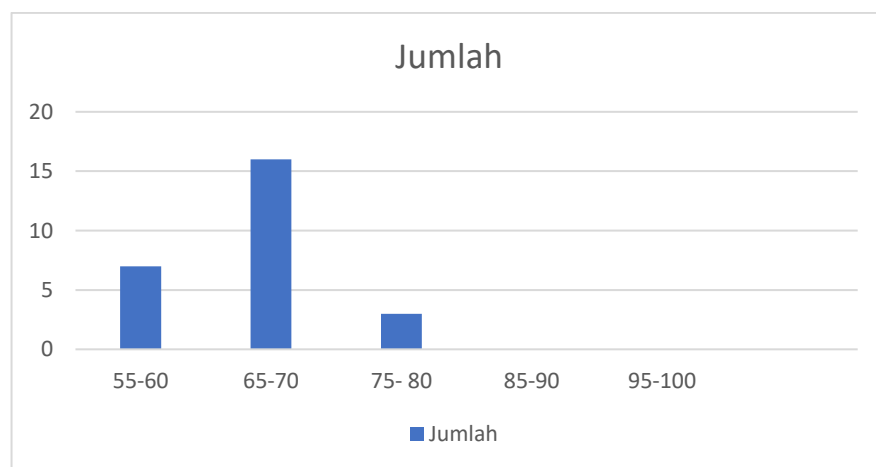
Dalam penelitian ini penulis bertindak sebagai pengajar pada kelas eksperimen. Sebelum mengajar siswa diberi *pretest* (tes awal) dengan 20 soal pilihan ganda. Setelah mengetahui kemampuan awal siswa, guru menjelaskan materi siklus air dengan penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa Rejang). Selama kegiatan belajar-mengajar berlangsung pada kelas eksperimen menggunakan media diorama yang di perlihatkan di depan kelas, penulis memberikan penjelasan tentang proses terjadinya siklus air dan di selingi pula memberi kesempatan siswa untuk bertanya. Setelah itu peneliti sebagai guru melakukan kegiatan penguatan materi dengan menggunakan metode permainan yang umumnya dilakukan seperti kuis dan lain-lain. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa Rejang) di akhir pembelajaran siswa diberi *posttest* (tes akhir)

Analisis data hasil belajar siswa pada *pretest* di kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai minimum yang di peroleh siswa adalah 45, sedangkan nilai maksimum yaitu 80 rata-rata nilai kelas (*mean*) sebesar 65,3 masih jauh di bawah KKM yang di tetapkan yaitu 75. Dari 28 siswa kelas

eksperimen, hanya 3 siswa yang mencapai nilai KKM saat dilakukan tes kemampuan awal siswa sebelum menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa Rejang). Berikut adalah grafik pencapaian *prtest* dan *posttest* siswa kelas eksperimen.

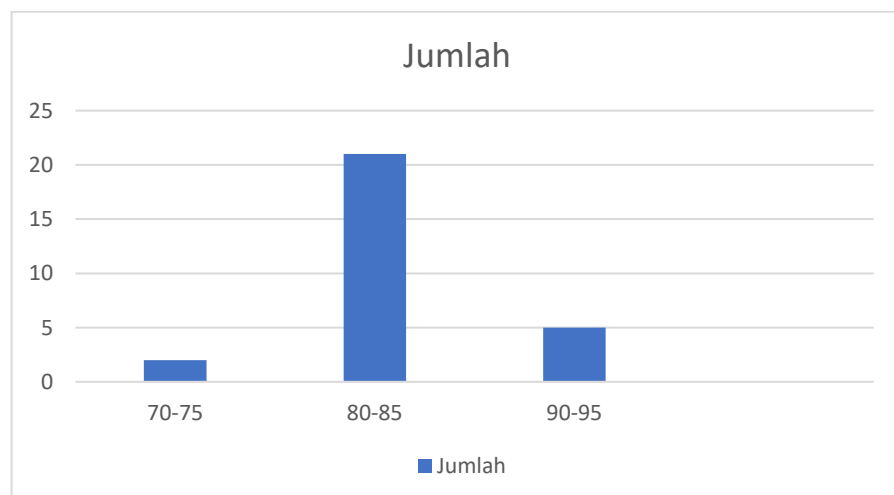
Grafik 4.1

Grafik Pencapaian Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen



Grafik 4.2

Grafik Pencapaian Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen



Berdasarkan hasil data pada kelas eksperimen setelah di beri perlakuan (*posttest*) menunjukkan bahwa minimum yang diperoleh siswa

adalah 75, sedangkan nilai maksimum yaitu 95. Perbandingan data hasil *Pretest* dan *Posttest* dapat di lihat pada peningkatan rata-rata (*mean*) hasil belajar IPA sebesar 83,5 setelah menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa Rejang). Nilai rata-rata hasil belajara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dengan selisisi 18,2.

Dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen adalah 83,5 dimana sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) MIN 1 Rejang Lebong yang di tetapkan pada mata pelajaran IPA yaitu sebesar 75.

2. Pengaruh Penggunaan Media Diorma Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III di MIN 1 Rejang Lebong.

Penelitian ini dilakukan di MIN 1 Rejang Lebong. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan *Pre-Experimental Design* yang berbentuk *One-Group Pretest-posttest Design*. Pada penelitian ini digunakan satu kelas saja yakni kelas III. Penerapan penggunaan media diorama dalam proses pembelajaran dan pengambilan data dilakukan secara bergiliran, sebagai kelas kontrol adalah sebelum diberi perlakuan menggunakan media, sedangkan kelas eksperimen adalah setelah diberi perlakuan menggunakan media diorama dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, nilai *pretest* siswa pada materi yang diajarkan diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 65,3 dan nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,5. Pada

data tersebut telah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data, dinyatakan bahwa pada kedua data tersebut berdistribusi normal dan homogen berdasarkan variannya. Perlakuan ini diberikan sebanyak 2 kali dengan menggunakan media diorama, pembelajaran ini ditujukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Adapun materi yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan materi pelajaran yang terdapat pada mata pelajaran IPA di MIN 1 Rejang Lebong yaitu materi siklus air.

Setelah diberikan perlakuan, siswa kembali diberikan tes untuk mengetahui hasil belajar akhir siswa. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa semua siswa memiliki hasil belajar yang lebih baik dan mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan pada kelas tersebut.

Dari hasil pengumpulan data penelitian, dilakukan analisis data menggunakan *IMB SPSS versi 22*. Pada analisis data menggunakan *IMB SPSS versi 22* diperoleh nilai probabilitas sig dengan nilai $\alpha = 0,05$ yaitu 16,596, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($16,596 > 3,39$). Maka hipotesis nilai (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima yang berbunyi: “Ada pengaruh penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal (bahasa Rejang) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III MIN 1 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Sonah, 2018 Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun

pelajaran 2017/2018. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018. Hal ini dibuktikan pada pengujian hipotesis menunjukkan bahwa harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($21,97 < 2,94$) untuk taraf sig 0,01. Kenyataan ini menunjukkan bahwa t_{hitung} yang diperoleh sangat signifikan. Dengan kata lain, penggunaan media diorama ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayng Sayng Tahun Pelajaran 2017/2018. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun Pelajaran 2017/2018.¹ Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori Fatahillah, Puspitasari, & Hussen, (2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk mengubah penyampaian materi pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi realistis untuk meningkatkan pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.²

Penggunaan media dalam pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik. Media pembelajaran mempunyai fungsi antara lain: 1) dapat

¹ Sonah, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun pelajaran 2017/2018* (Program Studi PGMI Universitas Negeri Islam (UIN) Mataram, 2018), hal. 58.

² Fatahillah, Puspitasari, & Hussen, *The development of Schoology web-based learning media with GeoGebra to improve the ICT literacy on quadratic functions. JRAMathEdu (Journal of Research and Advances in Mathematics Education)* 2020), hal. 304–316.

memperjelas benda yang kecil yang tidak terlihat oleh kasat mata, 2) dapat menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh diluar jangkauan kehadiran peserta didik, 3) menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, berlangsung cepat menjadi sederhana dan sistematis (pemain sepak bola), 4) menyajikan peristiwa atau benda yang berbahaya melalui film atau foto atau yang lainnya sehingga dapat dipelajari siswa (satwa liar), 5) meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian peserta didik, 6) mengingatkan sistematika pengajaran.³

Sedangkan media diorama adalah sebuah sajian pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan atau kejadian yang sebenarnya. Pada dasarnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keingintahuan siswa dan minat belajar, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa atau peserta didik. ⁴Pada kenyataannya dengan menggunakan media diorama dalam pembelajaran, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab siswa tidak hanya mendengarkan uraian guru saja dalam proses pembelajaran. Akan tetapi dengan adanya media diorama ini proses pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan lebih bisa diterima oleh siswa karena dapat mengkonkritkan pemahaman siswa, dapat menggambarkan materi yang diajarkan kepada siswa. Sehingga dapat

³ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 65-66.

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal.

menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pembelajaran dengan lebih baik lagi, siswa juga bisa mengamati, menganalisis, melakukan, dan mendemonstrasikan, siswa juga lebih cepat dan mudah dalam memahami pelajaran dengan menggunakan media diorama. Dengan adanya media diorama ini, nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA lebih meningkat daripada sebelumnya. Dengan kata lain, penggunaan media diorama memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III MIN 1 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2022/2023.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Sebelum diberi perlakuan (*pretest*) menggunakan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) pada mata pelajaran IPA pada kelas III di peroleh nilai dengan rata-rata 65,3, dimana belum mencapai nilai KKM yang telah di tetapkan di di MIN 1 Rejang Lebong dengan nilai 75, setelah di perlakuan(*posttest*) Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) nilai rata-rata kelas III di MIN 1 Rejang Lebong mengalami peningkatan yaitu dengan rata-rata 83,5.
2. Dapat di simpulkan bahwa Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal (Bahasa Rejang) dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III di MIN 1 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan pada pengujian hipotesis menunjukkan bahwa harga t hitung $>$ t tabel ($16,596 > 3,39$) untuk taraf sig 0,05. Kenyataan ini menunjukkan bahwa t hitung yang diperoleh sangat signifikan. Dengan kata lain, penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Tahun Pelajaran 2022/2023. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal

(bahasa Rejang) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas III MIN 1 Rejang Lebong Tahun Pelajaran 2022/2023.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik

Belajar dengan menggunakan media diorama dapat membuat siswa lebih semangat dan aktif serta meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pelajaran.

2. Bagi Guru

Dalam pelaksanaan pembelajaran IPA diharapkan agar menggunakan media diorama. Karena berdasarkan hasil penelitian dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajarannya. Dengan adanya media diorama ini proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan lebih efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

3. Bagi Pihak Lain

Untuk kepala sekolah diharapkan agar lebih memperhatikan lagi dan mengawasi guru dalam sistem pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sebagai pemimpin harus memberikan arahan, pelatihan, dan memfasilitasi proses pembelajaran yang dilakukan oleh setiap guru sehingga hasil belajar siswa akan terus meningkat.

4. Bagi Para Peneliti

Disarankan untuk lebih mengembangkan penelitian ini drngan memperluas pembahasan dan jangkauan laian, agar penelitian ini lebih konfrehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Miftah Devi dkk. 2017. *“Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”*. Jurnal Penelitian Pendidikan.
- Amirullah. 2015. *Populasi dan sampel (Pemahaman dan Jenis Teknik)*. Bayumedia Publishing Malang.
- Arifin, Samsul. 2009. *Penerapan Media Diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I*. Abstrak Hasil Penelitian Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Renika.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad.
- Astriani, S. A. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid.
- Dani, Vardiansyah. 2008. *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Suatu Pengantar Indeks.
- Danim, Sudarwan. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Djojosoediro, Wasih. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD*.
- Fajarini. 2014. *Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter*. Jakarta.
- Guslinda dan Rita Kurnia. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Publishing.
- Hamalik, Oemar. 2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hasan, Zulman. 2015. *Anak kutai Rejang, Sejarah Adat Budaya Bahasa Dan Aksara Kabupaten Lebong*.
- Ibriza, Falicha. 2019. *Pengaruh Model Gallery Walk Melalui Media Diorama Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Cahaya dan Alat Optik Kelas VIII, Skripsi Tesis*.
- Istiawati, F.N. 2016. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-nilai Kearifan Lokal Adat Ammatoa dalam Menumbuhkan Karakter Konservasi*. Cendekia.
- Lestari, Tri. 2015. *“Pengaruh Penggunaan Media Diorama, PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Vol. 03, Nomor 02*.

- Mahnun, Nunu. 2012. "*Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam pembelajaran)*". *Jurnal Pemikiran Islam*.
- Mardiyati, Nur Aini Umi. 2017. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Pada Siswa Kls VIII di Mts N 2 Surakarta*. Skripsi. Surakarta.
- Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nasution, Wahyudin Nur. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Meda: Perdana Publishing.
- Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Nurdayani, Ria. 2014. "*Studi Deskriptif Implementasi Muatan Lokal Bahasa Rejang Dalam Menanamkan Rasa Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV Sdn 04 Kecamatan Kerkap Bengkulu Utara*". Skripsi S1 Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
- Oftaviani, Feranika dkk. 2019. *Melejitkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran IPA Melalui Media Diorama*, *Jurnal Universitas Muhammadiyah Purworwjo*. (diakses pada tanggal 24/01/2020).
- Pratiwi, Hesti Indah. 2017. *Pengaruh Metode TIKRAR Terhadap Kemampuan Menghafal Al-Qur'an Siswa Kelas Takhassus Putri di Madrasah Tsanawiyah Negeri Rejoso Peterongan 1 Jombang*. Malang.
- Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rasyid, Isran dan Rohani. 2018. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*", *Jurnal Axiom*.
- Rofiqoh, Gustin Rif'atur. 2018. "*Pengaruh Penggunaan Metode Yanbu'a Terhadap Kemampuan Membaca Al-qur'an pada Mata Pelajaran Al-qur'an Hadist Kelas IV Min 7 Bandar Lampung*" *Skripsi*. Bandar Lampung.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2014. *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara,

- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satin, Umar. 2014. "Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran". *Jurnal Tarbawiyah*.
- Satrianawati, 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sonah. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Haqqul Yaqin NW Sayang Sayang Tahun pelajaran 2017/2018* (Program Studi PGMI Universitas Negeri Islam Mataram).
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Bandung.
- Sudjono, Anas. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2015. *SPSS untuk Penelitian*. Yogyakarta. Pustaka Baru Press.
- Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Surapranata, Sumama. 2009. *Analisis, Validitas, Reliabilitas, dan Interpretasi Hasil Tes Implementasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahidar, Nisfi. 2018. *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema Peduli Terhadap mahluk untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Bunullrejo 3 Malang*, Undergraduate thesis, Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim.

L

A

M

P

I

R

A

N



Media Diorama Siklus Air



Siswa kelas eksperimen III A



Pembagian soal pre-test



Menjelaskan materi menggunakan media diorama





Pembagian soal post-test

