



Jurnal PGMI UNIGA (JPU)
Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut
e-ISSN: 2828-6723

PENERAPAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK

Yunanda Maulida

¹Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan
Universitas Garut, Indonesia
Jl. Raya Samarang No. 52A, Garut.
e-mail: **yunandamaulida2@gmail.com**

²Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Garut
Garut, Jawa Barat, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to determine the application of diorama media in increasing student learning motivation in thematic learning, especially at SDN 4 Pananjung. This research was motivated by the need to increase student motivation in learning. In this case, a questionnaire was distributed to determine the initial motivational response (pretest) and final motivation (posttest) before being given treatment and after being given treatment. Added to this are other techniques, namely observation, interviews and documentation. The results of the hypothesis test show that the proposed hypothesis is acceptable because the Tcount value is greater than Ttable, namely $14.28 > 2.71$ with an increase of 45% in the medium category. After going through several previous calculation stages, it can be concluded that the application of diorama media to increase student learning motivation in thematic learning has increased.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media diorama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik khususnya di SDN 4 Pananjung. Penelitian ini dilatarbelakangi karena perlunya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam hal ini dilakukan penyebaran angket untuk mengetahui respon motivasi awal (pretest) dan motivasi akhir (posttest) sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Di tambah dengan teknik lain yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hipotesis yang diajukan dapat diterima karena nilai Thitung lebih besar dari Ttabel yaitu $14,28 > 2,71$ dengan peningkatan 45 % kategori sedang. Setelah melewati beberapa tahap perhitungan sebelumnya maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa penerapan media diorama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Tematik terdapat peningkatan.

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini berkembang dengan mengikutinya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan canggih. Dengan adanya pendidikan dijadikan peranan penting dalam perkembangan hidup manusia. Pendidikan tidak hanya sekedar budaya meneruskan suatu generasi ke generasi, akan tetapi dengan pendidikan suatu generasi harus dapat mengubah dan

mengembangkan pengetahuan, untuk itu setiap individu harus mendapatkan pendidikan dengan tepat.

Pendidikan merupakan suatu proses mendapatkannya pengetahuan dengan berbagai cara melalui pembelajaran guna mengembangkan potensi yang dimiliki siswa dalam berbagai aspek. Sebagaimana dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 ayat 1 dijelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya, masyarakat, dan bangsa”.

Untuk mencapai keberhasilan proses suatu pendidikan perlu adanya interaksi antara siswa dengan pendidik. Seorang pendidik itu sendiri harus mampu membawa perubahan baik terhadap siswa yaitu dalam aspek moral, sosial, psikologis maupun hal lainnya. Dalam suatu kegiatan pembelajaran seorang pendidik harus memberikan strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar terutama pada siswa sekolah dasar di kelas rendah.

Pembelajaran merupakan interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa dalam situasi pendidikan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai aktualisasi kurikulum yang menuntut aktivitas, kreatifitas, dan kearifan guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa sesuai dengan rencana yang telah diprogramkan, secara efektif dan menyenangkan (Mulyasa, 2016: 85).

Permasalahan yang terjadi pada saat ini adalah pembelajaran tidak lagi menjadikan siswa suatu proses mendapatkan pendidikan dikarenakan selama proses pembelajaran berlangsung belum adanya motivasi belajar siswa. Terutama pada Kurikulum 2013 sekarang materi pembelajaran tidak lagi terpisahkan tetapi pembelajaran disuguhkan secara integratif atau terpadu, dimana di dalam proses pembelajarannya bertujuan mengaktifkan siswa, memberikan pengalaman langsung serta tidak tampak adanya pemisahan antar mata pelajaran satu dengan lainnya. Pembelajaran tersebut dinamakan pembelajaran tematik. Berdasarkan kurikulum 2013, kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh peserta didik usia sekolah dasar pada ranah pengetahuan adalah memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan rasa ingin tahu tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dalam wawasan kemanusiaan kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian di lingkungan rumah, sekolah, dan tempat bermain.

Berdasarkan hal tersebut, melihat karakteristik siswa sekolah dasar yang sesuai dengan teori Piaget bahwa siswa SD yang umurnya 7-11 tahun berada pada periode operasional konkret. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Dahar (Jurnal Pedadidaktika, Alfi N dkk.:2017) bahwa periode operasional konkret adalah antara umur 7-11 tahun, yang merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkan pada masalah-masalah konkret.

Proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar perlu adanya media untuk menjelaskan atau menerangkan ke siswa SD. Menurut piaget diatas anak usia SD belum bisa berpikir sesuai abstrak dengan baik pada usia tersebut, sehingga kegiatan belajar mengajar sangat penting menggunakan media sebagai alat bantu siswa dalam memahami materi. Agar tujuan yang diharapkan tercapai

maka usaha yang dapat ditempuh guru salah satunya dengan menggunakan media. Penggunaan media bertujuan agar komunikasi antara guru dan siswa dapat terjadi secara dua arah, sehingga siswa juga ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Sesuai landasan psikologi penggunaan media pembelajaran bahwa pelajar akan lebih menerima informasi secara konkret daripada konsep abstrak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2017:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran integratif yang memuat pelajaran PPKn, SBdP, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika, dan PJOK. Strategi yang dilakukan dalam proses pembelajarannya seorang guru harus menyediakan fasilitas belajar yaitu media pembelajaran yang memuat pelajaran pada tema. Media pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran di kelas 3 SD/MI yaitu media yang dapat menghadirkan pengetahuan dan keterampilan yang dapat menarik dan mendorong siswa untuk belajar. Sehingga pembelajaran membutuhkan media. Media yang cocok digunakan salah satunya media tiga dimensi, dikarenakan media tiga dimensi dapat menciptakan visualisasi suatu peristiwa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu kegiatan proses belajar mengajar untuk mencapai hasil yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2020 di kelas III SDN 4 Pananjung Tarogong Kaler Garut melalui wali kelas yang bersangkutan, pembelajaran tematik tidak menggunakan media yang dapat mendukung yang disediakan oleh guru. Guru hanya mengandalkan buku serta gambar-gambar yang ada pada buku tersebut, itu membuat siswa belum dapat memahami materi secara keseluruhan. Sehingga hasil belajar siswa yang dilihat di buku nilai siswa yang ada pada administrasi guru masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yaitu 60 sedangkan KKM nya 70. Terutama dalam muatan

Gunakan PPKn dan IPS nya pembelajaran ini harus ada medianya. Kemudian melihat di sekolah, belum adanya media diorama yang digunakan untuk menunjang sarana pembelajaran tematik. Hal lain juga yang mengakibatkan hasil belajar siswa rendah yaitu tidak adanya motivasi dalam belajar, padahal siswa kelas rendah harus diberikan dorongan belajar yang menarik.

Motivasi acapkali dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran. Pada umumnya orang mengaitkannya dengan psikologi pendidikan. David Mc. Clelland, Abraham Maslow, Wand dan Brown (dalam Angkowo R Kosasih: 2007), mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu proses psikologis yang mencerminkan interaksi antara sikap, kebutuhan, persepsi, dan keputusan yang terjadi pada diri seseorang. Motivasi sebagai proses psikologis timbul sebagai akibat faktor dari dalam diri seseorang itu sendiri, yang disebut sebagai faktor intrinsik. Sedangkan faktor ekstrinsik adalah akibat dari luar diri seseorang. Menurut Winkel yang dikutip oleh Martinis Yamin (2008:109), bahwa beberapa bentuk motivasi belajar ekstrinsik diantaranya adalah: (1) Belajar demi memenuhi kewajiban; (2) Belajar demi menghindari hukuman yang diancamkan; (3) Belajar demi memperoleh hadiah material yang disajikan; (4) Belajar demi meningkatkan gengsi; (5) belajar demi memperoleh pujian dari orang yang penting seperti orang tua dan guru; (6) Belajar demi

tuntutan jabatan yang ingin dipegang atau demi memenuhi persyaratan kenaikan pangkat/golongan administratif.

Menurut Sardiman motivasi merupakan perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Hamzah B. Uno (Shilphy, 2020:23) menyatakan, bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Hal tersebut sama yang dikatakan oleh Teori Winkel tentang motivasi belajar siswa.

Hamzah B. Uno dalam (Shilphy A. Octavia:2020) mengemukakan bahwa indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif

METODE PENELITIAN

Rumus matematika diberikan nomor yang ditandai mulai dengan (1) yang ditempatkan rata kanan, penulisan persamaan m Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut Sugiyono, metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2017:72).

Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memilih subyek penelitian yaitu kelas III SDN 4 Pananjung Garut.
- 2) Memberikan pretest terlebih dahulu kepada kelompok eksperimen.
- 3) Melakukan perlakuan pada kelas eksperimen dengan pembelajaran yang menerapkan media diorama.
- 4) Selanjutnya kelas tersebut diberikan posttest.
- 5) Kemudian gunakan hitungan statistik agar dapat diketahui pengaruh penerapan media diorama terhadap motivasi belajar pada pembelajaran tematik di kelas III SDN 4 Pananjung Garut.

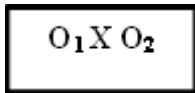
Desain penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian adalah menggunakan Pre-Experimental Designs jenis One Group Pretest Posttest Design. Desain ini merupakan desain yang mengadakan pretest-posttest, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain ini digunakan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai yaitu ingin mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik setelah diterapkan media diorama. Berikut tabel dari desain penelitian menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design. Matematika ditempatkan 1.5 cm dari sisi kiri badan artikel. Untuk membuat persamaan matematika, gunakan simbol umum yang disepakati. Sebagai contoh berikut disajikan cara penulisan dan penempatan persamaan matematika:

Tabel 1.1
One Group Pretest Posttest Design

Pretest	Perlakuan	Posstest
O ₁	X	O ₂

Atau gambar berikut:



Keterangan:

- O₁ : Tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan
 O₂ : Tes akhir (posstest) setelah diberikan perlakuan
 X : Pengaruh Perlakuan terhadap kelompok eksperimen dengan menerapkan media diorama dalam pembelajaran tematik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang diterapkan pada kelompok sampel yaitu kelas III adalah pembelajaran yang menggunakan media diorama yang dilakukan selama satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit. Jumlah siswa pada pembelajaran di kelas ini berjumlah 20 siswa. Pada pembelajaran ini yang bertindak sebagai guru adalah peneliti sendiri.

Pembelajaran dengan adanya media diorama ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang nantinya akan meningkat pula.

Media diorama ini memiliki ciri yang cocok digunakan pada kelas III yaitu pembelajaran mengenai materi yang diajarkan akan tampak dimengerti karena media diorama dibuat seperti sesuatu yang aslinya atau dikatakan suatu media yang konkret. Sebagaimana dijelaskan menurut Kustandi dan Sutjipto (2016:50), media diorama adalah gambaran kejadian, baik yang mempunyai nilai sejarah ataupun tidak, disajikan dalam bentuk mini atau kecil

Media diorama juga sering disebut dengan media tiga dimensi. Sebagaimana menurut Daryanto (2016:29) media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Penilaian media diorama yang diterapkan pada siswa kelas III di SDN 4 Pananjung ini akan ditinjau dari motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa secara pengetahuannya dalam pembelajaran tematik.

Motivasi selama pembelajaran diukur dengan menggunakan angket motivasi belajar seperti pada lampiran. Angket motivasi belajar ini diberikan pada saat pretest untuk melihat motivasi awal siswa sebelum pembelajaran menerapkan media diorama dan pada saat posttest untuk melihat motivasi akhir setelah pembelajaran diterapkan media diorama. Angket motivasi belajar siswa dibuat berdasarkan enam indikator motivasi yang terdiri dari 13 pernyataan. Hasil dari data angket motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel 4.20.

Berdasarkan tabel 4.20 dapat dilihat bahwa rata-rata skor motivasi belajar siswa pada saat pretest diperoleh nilai sebesar 64 dan pada saat posttest diperoleh nilai sebesar 80 dengan gain dan N-gain sebesar 16 dan 0,45 dengan kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media diorama. Setelah semua data diperoleh, untuk mengetahui perbedaan signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama dianalisis menggunakan bantuan Microsoft excel yang sebelumnya telah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Sehingga pengujian menggunakan uji t yang menghasilkan terdapat perbedaan signifikan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media diorama.

Seperti yang menurut Hamzah B. Uno (Shilphy, 2020:23) menyatakan, bahwa hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Dalam hal tersebut seperti pada tabel 4.15 nilai motivasi belajar siswa pretest sebesar 9,92 menunjukkan hasil yang berdistribusi normal. Begitu juga nilai motivasi belajar siswa posttest sebesar 10,48 menunjukkan hasil yang berdistribusi normal. Kemudian diujikan berdasarkan homogenitas pada tabel 4.16 hasil uji homogenitas pada level alpha 0,01 yang dicari dengan interpolasi $F_{hitung} < F_{tabel}$, $F_{hitung} = 0,81$ dan $F_{tabel} = 3,03$, bahwa nilai menunjukkan $F_{hitung} < F_{tabel}$ sehingga nilai motivasi awal dan motivasi akhir pada kelas III adalah homogen.

Pada tahap uji normalitas dan uji homogenitas diketahui sebaran data motivasi awal dan akhir berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Berdasarkan hal tersebut maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistika parametrik uji t dengan kriteria pengujian sebagai berikut :

a. Jika $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka H_0 diterima, artinya motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik tidak ada peningkatan sebelum menggunakan media diorama.

b. Jika $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ maka H_1 diterima, artinya motivasi belajar siswa pada pembelajaran yang diajarkan dengan menerapkan media diorama terjadi peningkatan daripada motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional atau tidak beri eksperimen media diorama.

Dari hasil perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 14,28 dan t_{tabel} dengan $db=40$, $\alpha = 0,01$ sebesar 2,71. maka t_{hitung} berada di luar daerah penerimaan H_0 ,. hasil uji t tersebut digunakan untuk mengetahui terdapat tidaknya perbedaan nilai rata-rata antara dua kelompok data yang berpasangan (motivasi awal dan motivasi akhir) pada data motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan Media diorama terdapat peningkatan dari pada yang menggunakan pembelajaran klasikal. Untuk perhitungan dapat dilihat pada lampiran halaman.

Kemudian, peneliti juga melakukan uji respon terhadap angket media diorama dan angket media konvensional. Dengan hasil bahwa, penerapan media diorama di SDN 4 Pananjung Tarogong Kaler Garut menghasilkan skor rata-rata 81,1 dengan persentase sebanyak 81,10 % berada dalam kategori baik. Sedangkan penerapan media konvensional menghasilkan skor rata-ratanya 56,8 dengan persentase 56,80 berada dalam kategori cukup baik. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada pembelajaran tematik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional seperti hanya menggunakan buku saja.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mendapatkan korelasi dan hipotesis antara variabel X dan Y dengan menggunakan Microsoft excel, didapatkan T_{tabel} sebesar 2,1009. Nilai T_{hitung} sebesar 4,134 sedangkan nilai T_{tabel} 2,1009. Nilai tersebut membuktikan bahwa nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$, maka koefisien korelasi signifikan.

Kaidah keputusan :

- Tolak H_0 Jika $T_{hitung} > t$ dan terima H_a
- Tolak H_0 Jika $T_{hitung} < t$ dan tolak H_a

Maka H_0 ditolak karena $T_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,134 > 2,1009$) dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penerapan variabel X (Penerapan Media Diorama) terhadap peningkatan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa).

Dalam penelitian ini, selain melihat motivasi belajar siswa peneliti melakukan pretest dan posttest dengan memberikan soal tes. Dan dari hasil analisis data pretest dan posttest menguatkan hal tersebut, diketahui bahwa sebelum diberikan perlakuan pembelajaran kemampuan awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif sama.

Maka dari itu peneliti berasumsi bahwa media diorama dapat mengatasi permasalahan tersebut. Karena media diorama sangat baik digunakan sebagai alternatif dalam permasalahan yang terjadi di SDN 4 Pananjung Garut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media diorama berjalan dengan baik. Dimana dalam pelaksanaannya dilihat dari perbandingan nilai yang dilihat dari guru kelas yang pembelajarannya tidak menggunakan media diorama sedangkan peneliti mencoba menerapkan media diorama sehingga dijadikan kelompok kelas eksperimen. Sebelumnya guru juga melakukan pretest dan posttest hanya saja dalam posttest tidak diberikan eksperimen media diorama. Dalam hasilnya pun hampir sama pada pretest yang ada di kelas eksperimen.

Tetapi setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan media diorama siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang baik dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media diorama. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata hasil posttest yaitu kelas eksperimen yang berjumlah 20 siswa memiliki nilai rata-rata 77 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yang berjumlah 20 siswa memiliki nilai rata-rata 51. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media diorama.

Berdasarkan hasil pengolahan data di atas, sebaran data kelas eksperimen dengan sampel yang berjumlah 20 orang siswa berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari uji normalitas data terhadap data kelas eksperimen yang menghasilkan nilai X^2 hitung (11,33) < X^2 tabel (11,34), maka sebaran data kelas eksperimen berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa data kelas eksperimen dan kontrol masing-masing memiliki data yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah pengujian homogenitas dua varians. Dari pengujian tersebut diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,24 < \text{nilai } F_{tabel} = 3,03$, maka kedua varians tersebut dinyatakan homogen.

Pada tahap uji normalitas dan uji homogenitas diketahui sebaran data masing-masing kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Berdasarkan hal tersebut maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik uji t dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima, artinya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yang diberi perlakuan dengan menerapkan media diorama sama dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah tanpa media.
- b. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima, artinya hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik yang diajarkan dengan menerapkan media diorama lebih baik daripada hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan metode ceramah tanpa media.

Setelah dilakukan uji t dengan satu pihak dengan $db = 40$, $\alpha = 0,01\%$ diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 19,34 dan t_{tabel} sebesar 2,71, jika dibandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel} , maka T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} ($T_{hitung} > T_{tabel}$). Dengan demikian hipotesis (H_1) diterima, yang artinya hasil belajar siswa pada mata pembelajaran tematik dengan menerapkan media diorama lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah tanpa media. Sehingga penelitian ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Di kuatkan dalam gain hasil belajar dari kedua kelas memiliki peningkatan. Hasil pretest kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 49, setelah di terapkan media gambar animasi, nilai rata-rata

posttest menjadi 77, peningkatannya sebesar 46%. Sedangkan hasil pretest kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 51, setelah menggunakan metode ceramah, nilai rata-rata posttest menjadi 57, peningkatannya sebesar 14 %. Jadi, bisa kita lihat kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah dari kelas kontrol.

Oleh karena itu, peneliti menerapkan media diorama untuk meningkatkan nilai yang dibawah KKM. Adapun hasilnya, bisa kita lihat bahwa hasil belajar siswa setelah diterapkannya media diorama di kelas eksperimen lebih meningkat. Sedangkan kelas control memiliki nilai rata-rata yang relatif sama dengan kelas eksperimen tapi tidak menggunakan media diorama. Keduanya memiliki peningkatan yang signifikan tetapi perbedaannya kelas eksperimen yang menggunakan media diorama lebih efektif dan lebih baik dibandingkan kelas yang menggunakan metode ceramah.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol tidak sebaik kelas eksperimen yang menggunakan media diorama. Secara keseluruhan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media diorama meningkat mencapai 46 %.

Dari hasil penelitian ini, bisa kita lihat dari landasan media pembelajaran secara filosofis bahwa penggunaan media baru yang dilakukan didalam kelas akan berpengaruh pada proses pembelajaran dan karakteristik pribadinya, memang benar media baru yang digunakan ini lebih sesuai dengan karakteristik pribadi siswa dimana semuanya mampu menerima media tersebut.

Secara Psikologis, pemilihan media memahami persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan, dimana anak lebih mudah memahami media yang konkret ketimbang yang abstrak seperti halnya media diorama yang konkret yang telah saya gunakan untuk peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Menurut Piaget, tahap perkembangan kognitif pada masa ini yaitu tahap Operasional Konkret dari umur 6-11 tahun, masa anak di usia Sekolah Dasar sudah mampu membentuk operasi mentalnya dengan diterapkannya media memang mampu untuk anak lebih efektif dan mulai memahami materi yang disampaikan guru.

Dari penelitian terdahulu bisa kita lihat bahwa penerapan media diorama dengan yang saya terapkan itu memang meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa, baik itu dalam mata pelajaran satuan maupun diterapkan dalam pembelajaran tematik. Media ini bisa di terapkan di semua mata pelajaran dan mampu dilakukan untuk siapa saja yang ingin menggunakannya. Karena, saya sebagai peneliti juga melihat ada kesenangan dan antusias siswa ketika menggunakan media diorama tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Media Diorama untuk meningkatkan Motivasi Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik kelas III di SDN 4 Pananjung.

1. Dalam proses pembelajaran Tematik siswa memperlihatkan adanya motivasi belajar melalui penerapan media diorama pada pembelajaran tematik kelas III SDN s4 Pananjung. Dari hasil observasi siswa di kelas eksperimen sangat baik. Hal ini

dibuktikan dengan kurang lebih 83,33 % siswa antusia dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Dan dari hasil data angket hubungan antara menggunakan media diorama dengan motivasi belajar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa Dengan hasil bahwa, penerapan media diorama di SDN 4 Pananjung Tarogong Kaler Garut menghasilkan skor rata-rata 81,1 dengan persentase sebanyak 81,10 % berada dalam kategori baik. Sedangkan penerapan media konvensional menghasilkan skor rata-ratanya 56,8 dengan persentase 56,80 berada dalam kategori cukup baik. Dan dibuktikan dengan uji hipotesis korelasi, H_0 ditolak karena $T_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,134 > 2,1009$) dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh penerapan variabel X (Penerapan Media Diorama) terhadap peningkatan variabel Y (Motivasi Belajar Siswa). Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada pembelajaran tematik dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional seperti hanya menggunakan buku saja.
3. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa setelah pembelajaran diterapkan media diorama dengan hasil rata-rata skor motivasi belajar siswa pada saat pretest diperoleh nilai sebesar 64 dan pada saat posttest diperoleh nilai sebesar 80 dengan gain dan N-gain sebesar 16 dan 0,45 dengan kategori sedang yang diartikan ada peningkatan sebanyak 45 %. Hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkannya media diorama.
4. Dan dari hasil belajar siswa menggunakan treatment media gambar animasi memiliki nilai yang baik, dengan nilai rata-rata posttest yaitu kelas eksperimen adalah 77 dan kelas kontrol adalah 57 yang memiliki peningkatan sebesar 46 %, adapun rata-rata nilai pretest kelas eksperimen 49 dan kelas kontrol IV Sulaiman 51. Jadi dapat disimpulkan hasil posttest kelas eksperimen memiliki peningkatan nilai yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.
5. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan Penerapan Media diorama pada pembelajaran tematik dikelas III SDN 4 Pananjung Garut. Karena kemampuan siswa dari kelas eksperimen meningkat lebih pesat dibandingkan dengan kemampuan siswa di kelas kontrol yang dapat dilihat dari perolehan rata-rata skor hasil posttest yaitu kelas eksperimen sebesar 77 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 57. Setelah dilakukan uji t dengan satu pihak dengan $db = 40, = 0,01\%$ diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,71, jika dibandingkan T_{hitung} dengan T_{tabel} , maka T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} ($T_{hitung} > T_{tabel}$) = $19,34 > 2,71$. Dengan demikian H_1 diterima, yang artinya hasil belajar siswa pada mata pembelajaran tematik dengan menerapkan media diorama lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan metode ceramah tanpa media. Sehingga penelitian ini dapat membuktikan bahwa pembelajaran dengan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dengan berbagai keterangan diatas bahwa media diorama dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan dapat dilihat juga dapat meningkatkan hasil

belajar siswa supaya dapat mencapai KKM yang telah ditentukan sesuai dengan harapan guru sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati & Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, M. 2016. Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar- Vol. 4, No. 1 (2017) 338-348*
- Irawan. 2019. *Filsafat Manajemen Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ismail, Faisal. 2017. *Paradigma Pendidikan Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jannah, Miftahul & Basit, Abdul. 2019. Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Jurnal Terapung Ilmu-ilmu Sosial Vol.1 No.2*.
- Kustandi, C. Sujtipto, B. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Martinis Yamin. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik: Implementasi KTSP & UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mulyasa, E, dkk. 2016. *Revolusi dan Inovasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Murtiana I, Anisykurlillah. 2015. Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul. Yogyakarta.
- Octavia A. Shilphy, Dr, M.Pd. 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Paine, S. 1980. *How to Build Diorama*. Milwaukee: Kalmbach Publishing Co.
- Permendikbud No. 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Rachmawati & Daryanto. 2015. *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Gava Media.

Ramli. 2015. Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur an dan Al-Hadits. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23

Roqib, Moh., Dr.M.Ag. 2016. Filsafat Pendidikan Profetik Pendidikan Islam dalam Perspektif Kenabian Muhammad. Purwokerto: Annajah Press.

Selly E. Weranti. 2017. Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo. *Journal of Information and Computer Technology Education*,32-42 E. ISSN.2541-5107

Shobirin. Ma'as. 2016. Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. Yogyakarta: CV Budi Utama.

Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2015. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Syahril. TT. Motivasi Belajar dalam Perspektif Hadits. UIN Imam Bonjol Padang.

Undang-undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Widiasworo, E. 2016. 19 Kiat Sukses Membangkitkan Motivasi Belajar Peserta Didik. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.