

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA
TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA
PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS III-B DI MIN 2 SIDOARJO**

SKRIPSI

AULIYAH LIFADA

D97218073



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**

JULI 2022

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auliyah Lifada

NIM : D97218073

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 27 Juni 2022

Yang membuat pernyataan,



Auliyah Lifada

NIM D97218073

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:


Nama : Auliyah Lifada

NIM : D97218073

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA
TERHADAP KETERAMPILAN BERCERITA PADA
MATA PELAJARAN SKI KELAS III-B DI MIN 2
SIDOARJO.**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Pembimbing I

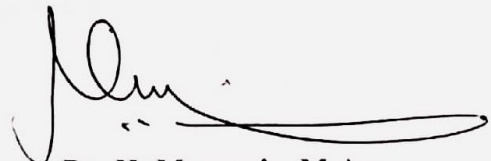


Dr. Nadlir, M.Pd.I

NIP. 196807221996031002

Surabaya, 27 Juni 2022

Pembimbing II



Dr. H. Munawir, M.Ag.

NIP. 196508011992031005

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Auliyah Lifada ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Surabaya, 11 Juli 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Prof. Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I

Dr. Sihabuddin, M.Pd.I., M.Pd.
NIP. 197702202005011003

Penguji II

Ratna Pangastuti, M.Pd.I
NIP. 198111032015032003

Penguji III

Dr. Nadlir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji IV

Dr. H. Murawir, M.Ag.
NIP. 196508011992031005



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Auliyah Lifada
NIM : D97218073
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
E-mail address : lifadaauliyah0@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIORAMA TERHADAP KETERAMPILAN
BERCERITA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS III-B DI MIN 2 SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 15 Juli 2022

Penulis

(Auliyah Lifada)

ABSTRAK

Auliyah Lifada, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Dr. Nadlir, M.Pd.I** Pembimbing II **Dr. H. Munawir, M.Ag.**

Kata Kunci: *Media Diorama, Keterampilan Bercerita, Pembelajaran SKI*

Penelitian ini dilaksanakan karena keterampilan bercerita siswa kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo pada pelajaran SKI masih tergolong rendah. Siswa masih kurang memahami cerita yang disampaikan guru, sehingga jika diminta untuk bercerita siswa masih terbata-bata dalam menyampaikan materi. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah menggunakan media pembelajaran tiga dimensi karena siswa dapat melihat tempat kejadian yang ada dalam cerita dengan penglihatannya secara langsung.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita pada pelajaran SKI kelas III-B MIN 2 Sidoarjo. Penelitian ini merupakan Penelitian Kuantitatif. Penelitian ini menggunakan *Pre-Experimental Design* yang berbentuk *one-shot case study*. Desain penelitian ini menggunakan treatment yang diberikan pada suatu sampel selanjutnya diobservasi hasilnya. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media diorama terhadap variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan bercerita.

Sampel penelitian ini berjumlah 27. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket dan lembar tes. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama mempunyai pengaruh terhadap keterampilan bercerita pada Mata Pelajaran SKI pada materi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW diketahui sebesar 97,1%. Nilai t_{hitung} sebesar $29.682 > t_{tabel} 2.060$. Nilai signifikansi diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga berarti H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Diorama (X) terhadap variabel Keterampilan Bercerita (Y). Artinya adalah hasil dari penggunaan media diorama saat pembelajaran SKI berlangsung dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II	10
LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Diorama	10
a. Pengertian Media Pembelajaran	10
b. Pengertian Media Diorama	12
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama	13

2. Keterampilan Bercerita	15
a. Pengertian Keterampilan Bercerita	15
b. Tujuan Keterampilan Bercerita	16
c. Indikator Keterampilan Bercerita	17
3. Pelajaran SKI MI	18
a. Hakikat Pelajaran SKI MI	18
b. Tujuan dan Karakteristik Pelajaran SKI MI	19
c. Materi SKI MI Kelas III	20
B. Kajian Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Pikir	25
D. Hipotesis Penelitian	26
BAB III	28
METODE PENELITIAN	28
A. Jenis atau Desain Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian	29
C. Populasi dan Sampel Penelitian	29
D. Variabel Penelitian	30
1. Variabel Bebas / Variabel X (Penggunaan Media Diorama)	30
2. Variabel Terikat / Variabel Y (Keterampilan Bercerita)	30
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	31
1. Teknik Pengumpulan Data	31

a. Angket.....	31
b. Tes	32
c. Dokumentasi.....	32
2. Instrumen Penelitian	32
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	35
1. Uji Validitas.....	35
2. Uji Reliabilitas.....	36
G. Teknik Analisis Data	37
1. Uji Prasyarat Analisis	37
a. Uji Normalitas.....	37
b. Uji Linearitas.....	38
2. Uji Hipotesis	39
BAB IV	41
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	41
1. Profil MI Negeri 2 Sidoarjo	41
2. Visi dan Misi.....	41
B. Penyajian Data.....	43
1. Angket.....	43
2. Tes	45
C. Analisis Data	46

1. Uji Normalitas.....	46
2. Uji Linieritas	47
3. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	48
D. Pembahasan	53
PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan.....	57
B. Implikasi.....	57
C. Keterbatasan Penelitian.....	58
D. Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....	60



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, dalam mengembangkannya supaya tumbuh minat dan bakat diperlukan suatu pembelajaran. Pembelajaran sering kita temui dalam dunia pendidikan. Negara Indonesia mengatur Pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001 yang menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Salah satu pembelajaran yang memuat kekuatan spiritual keagamaan serta keterampilan adalah Pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam). Pelajaran SKI merupakan salah satu pelajaran Agama dalam Madrasah Ibtidaiyah yang memuat sejarah peristiwa-peristiwa masa lampau. Sebagai umat Islam kita diperintahkan untuk mempelajari sejarah guna menghindari beratnya akibat yang menimpa orang-orang terdahulu karena menyepelekan perintah Allah Swt. Hal ini tercantum dalam Q.S. Ar-Rum ayat 42.

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِن قَبْلُ ۚ كَانَ أَكْثَرُهُم مُّشْرِكِينَ ۚ ٤٢

Artinya: Katakanlah: Adakanlah perjalanan di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana (akibat) orang-orang yang terdahulu. Kebanyakan dari mereka itu adalah orang-orang yang mempersekutukan (Allah). (Q.S. Ar-Rum ayat 42).

Sejarah Kebudayaan Islam adalah suatu pelajaran yang mempelajari sejarah perkembangan, peran kebudayaan Islam pada masa lampau yang dimulai dari masa pra Islam hingga masa khulafaurrasyidin. Sejarah Kebudayaan Islam memiliki peran penting dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami nilai-nilai penting guna melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.¹

Pada pembelajaran SKI, sedikit siswa yang menganggap pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang mudah. Beberapa siswa menganggap pelajaran SKI adalah pelajaran yang sulit karena didalamnya banyak tokoh dan tempat kejadian yang harus diingat oleh siswa. Bacaan dalam buku siswa berupa teks panjang serta gambar dalam buku siswa pun kurang beragam dan berwarna sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk membacanya dan membuat siswa cepat bosan serta mengantuk. Pada pembelajaran SKI terdapat tujuan pembelajaran yang mengharuskan siswa dapat bercerita.

Keterampilan bercerita merupakan salah satu keterampilan berbahasa yaitu keterampilan berbicara. Secara umum pembelajaran SKI yang berlangsung di

¹ Peraturan Menteri Agama RI No 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah

madrasah, masih bersifat konvensional menjadikan siswa kurang memahami penjelasan guru dan membuat siswa kurang berminat untuk mempelajari SKI. Jika suatu pembelajaran membuat siswa bosan atau membuat siswa tidak tertarik, hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan secara tidak langsung tujuan dari suatu pembelajaran tidak dapat tercapai secara maksimal. Salah satu penyebab menurunnya hasil belajar beberapa siswa terhadap mata pelajaran SKI juga karena rendahnya tingkat keterampilan bercerita siswa.

Hal itu terlihat dari hasil survei *World's Most Literate* yang dilakukan UNESCO pada tahun 2016, Hasil survey menempatkan kemampuan literasi Indonesia berada pada urutan ke-60 dari 61 Negara partisipan.² Kemampuan literasi bukan hanya berpengaruh terhadap kemampuan membaca melainkan berpengaruh juga terhadap keterampilan berbahasa siswa meliputi kemampuan berbicara, kemampuan menulis, dan kemampuan menyimak siswa.

. Untuk dapat bersaing secara global diperlukan suatu inovasi yang harus dilakukan guru dalam mengajar terutama dalam hal keterampilan. Keterampilan bercerita bukan hal yang mudah untuk dilakukan siswa madrasah. Diperlukan suatu cara belajar yang mudah yaitu dengan menggunakan benda konkret untuk memudahkan siswa untuk mengingat. Dengan adanya benda konkret atau nyata siswa dapat lebih mudah merekam suatu kejadian dan membuat siswa lebih berfikir secara rasional. Cara berfikir setiap tingkatan siswa berbeda beda, untuk

² Anak Agung Istri Kristiana Dewi, "Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual", (Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 25 No. 3, 2020), 450.

cara berfikir yang sering ditemui pada siswa sekolah dasar ialah dengan mengamati dan menggunakan benda-benda konkret disekitarnya.

Keberhasilan pembelajaran SKI diukur dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, dan juga hasil belajar siswa. Apabila siswa dapat memahami, menguasai materi dan memiliki hasil belajar tinggi maka dapat dikatakan pembelajaran SKI sudah memenuhi tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan. Begitupula sebaliknya apabila siswa tidak dapat menguasai materi dan memiliki hasil belajar yang rendah maka proses pembelajaran SKI belum memenuhi tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Berdasarkan hasil observasi pada hari Jumat tanggal 15 Oktober 2021 diketahui bahwa siswa masih kurang memahami cerita yang disampaikan Guru SKI dikarenakan saat observasi berlangsung siswa diminta bercerita, siswa masih terbata-bata dalam menyampaikan dan membuka materi yang ada di buku. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami cerita disebabkan siswa harus membayangkan cerita itu sendiri berdasarkan khayalan masing-masing siswa. Sedangkan untuk mengajarkan cerita, khususnya cerita SKI diperlukan visual yang perlu diperlihatkan kepada siswa agar mereka dapat mengamati dan merekam ingatan mereka dengan mudah. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang menggunakan metode, media, strategi yang bervariasi untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Seorang pendidik harus mampu menguasai materi yang diajarkan serta penggunaan metode yang sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik.³ Salah

³ Ahmad Susanto, "*Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*", (Jakarta: Prenadamedia, 2013), 92.

satu metode yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa adalah dengan bercerita menggunakan benda konkret atau media tiga dimensi. Media tiga dimensi yang digunakan sebagai alternatif media adalah media diorama. Media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi secara kecil atau mini yang menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama biasanya terdapat bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas dengan latar belakang lukisan yang sesuai dengan penyajiannya.⁴ Pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi akan lebih disukai siswa karena siswa dapat melihat tempat kejadian yang ada dalam cerita dengan penglihatannya secara langsung.

Menurut Subana kelebihan guru menggunakan media diorama ialah dapat dibuat dari bahan yang murah, mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat menggambarkan bentuk dari keadaan yang sesungguhnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.⁵

Pada kaitan ini peneliti mendapatkan penelitian sebelumnya terkait media diorama yang diteliti oleh Febri Megawati Ningrum yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah*" bahwa penggunaan *media diorama* terhadap hasil belajar siswa dengan t_0 jauh lebih besar daripada

⁴ Hujair A.H. Sanaky, "*Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*" (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 133.

⁵ Ismilasari, Yaashinta, dan Hendratno, "*Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar*", (Jurnal PGSD UNESA, 01.02, 2013), 4.

t_t yaitu: $2,02 < 10,93 > 2,71$. H_a diterima dan H_o ditolak. Dari pernyataan diatas dapat dinyatakan bahwa media diorama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah.⁶

Selain dari penelitian diatas, peneliti juga menemukan pada penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Wahyu Saputra yang berjudul “Pengaruh Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKn SDN Kalumeme Kabupaten Bulukumba” temuannya bahwa penggunaan media diorama berbasis audio visual dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap materi keputusan bersama murid kelas V SDN 11 Kalumeme Kabupaten Bulukumba.⁷

Dari penelitian yang disajikan media diorama dapat dikatakan efektif dalam peningkatan pemahaman siswa daripada menggunakan cara konvensional. Dengan media diorama, memori siswa tidak merasa terbebani untuk menghafal teks cerita dalam memenuhi salah satu tujuan pembelajaran SKI yaitu bercerita. Dalam bercerita siswa cukup mengingat nama tokoh, tempat kejadian dan alur cerita sesuai media diorama yang dilihatnya. Berdasarkan objek-objek yang sudah dilihat siswa dalam media diorama siswa akan lebih mudah mengingat daripada siswa mengingat dari bacaan saja.

Dari beberapa kelebihan media diorama yang telah disebutkan, maka peneliti memilih menggunakan media ini karena media ini sangat tepat untuk diberikan pada siswa yang mengalami kesulitan dalam bercerita isi cerita. Untuk

⁶ Febri Megawati Ningrum, “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah”, (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017), 145.

⁷ Wahyu Saputra, “Pengaruh Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKn SDN Kalumeme Kabupaten Bulukumba”, (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), vii.

membantu siswa memahami isi cerita dan menyampaikan kembali isi cerita serta membantu guru memilih media yang tepat untuk pembelajaran bercerita maka diperlukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita siswa, khususnya di kelas III-B MIN 2 Sidoarjo sebagai tempat peneliti mengambil data penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah.
2. Beberapa siswa bercerita dengan menghafal teks cerita panjang dan sesekali melihat teks dalam buku siswa.
3. Masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan bercerita, terlihat dari kesulitan siswa dan kurang beraninya siswa ketika diminta bercerita dari cerita yang didengarkan.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki banyak hal yang dapat dikaji. Dikarenakan luasnya bidang cakupan materi yang dibahas dan adanya keterbatasan waktu, tenaga, dan dana maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah sehingga tidak semuanya ditindaklanjuti.

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah dan mudah dimengerti. Penelitian ini memiliki masalah yang dibatasi pada materi SKI Kelas III KD 4.8 Mengorganisasi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan “Bagaimanakah pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran SKI kelas III-B MIN 2 Sidoarjo?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran SKI kelas III-B MIN 2 Sidoarjo.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat teori
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi untuk perkembangan proses pembelajaran SKI khususnya di Madrasah Ibtidaiyah.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan serta memperkaya hasil penelitian yang telah ada dan hubungan antara penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita siswa dapat tergambarkan.

2. Manfaat praktis

1) Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pilihan untuk sekolah dalam mengambil keputusan yang lebih baik untuk proses pembelajaran siswa.

2) Bagi guru

1) Diharapkan dapat memberikan informasi kepada guru bahwa diperlukan variasi media untuk proses pembelajaran SKI.

2) Diharapkan dapat merencanakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, kreatif, dan praktis

3) Bagi peneliti

Sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya dan menambah ilmu pengetahuan mengenai hubungan antara penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita siswa.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Diorama

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bentuk jamak *medium* yang berarti pengantar atau perantara. Media digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim menuju penerima. Hal itu sama halnya dengan pengertian pembelajaran yaitu suatu proses penyampaian informasi dari pengirim informasi (guru) ke penerima informasi (siswa), informasi tersebut berupa materi pelajaran yang diubah kedalam penyampaian pesan baik secara verbal maupun non verbal.

Pada kesempatan ini, pengertian media hanya dibatasi dalam pendidikan yaitu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Briggs “Media adalah segala alat fisik yang menjadikan pesan serta merangsang anak didik untuk belajar, contohnya buku, film, kaset, dan lain-lain”⁸. Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan sekitar anak didik yang mampu memotivasi anak didik dalam belajar.⁹ Media pembelajaran berarti perantara yang terdapat di lingkungan

⁸ Samad, Muliati, and Maryati, “*Media Pembelajaran*”, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017), 8.

⁹ Ibid.

pembelajaran dapat berupa manusia (masyarakat lingkungan sekolah), materi pembelajaran, kejadian yang dapat membuat siswa membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilannya.

Dalam memilih media, guru tidak boleh sembarangan, melainkan terdapat prosedur yang perlu diperhatikan dalam memilih media, yaitu

- 1) Media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai;
- 2) Media tepat mendukung isi pelajaran;
- 3) Praktis, mudah digunakan, dan dapat bertahan dalam waktu lama (awet);
- 4) Guru terampil menggunakannya;
- 5) Pengelompokan sasaran;
- 6) Mutu teknis.¹⁰

Indikator penggunaan media pembelajaran menurut

Nuqfaizah ada 6 yaitu:

- 1) Waktu penggunaan media pembelajaran
- 2) Sikap siswa terhadap penggunaan media pembelajaran
- 3) Pemeliharaan terhadap media pembelajaran
- 4) Frekuensi penggunaan media pembelajaran
- 5) Manfaat penggunaan media pembelajaran

¹⁰ Azhar Arsyad, “*Media Pengajaran*”, (Jakarta: Rajawali Pers., 1997), 74-75.

6) Keterampilan guru saat menggunakan media pembelajaran¹¹

Penggunaan media pembelajaran juga memiliki dasar dari Al-Quran. Melalui perantara Al-Quran Allah menerangkan kepada umat manusia untuk mengerjakan apa yang telah diperintahkan dan memikirkan baik buruk sesuatu sebelum melakukan. Hal ini tercantum dalam Q.S. An-Nahl ayat 44.

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

Artinya: Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan. (Q.S. An-Nahl ayat 44).

Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa merasa lebih terangsang dan semangat dalam menerima materi pembelajaran sehingga dapat meminimalisir rasa bosan siswa dan tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan maksimal.

b. Pengertian Media Diorama

Media diorama adalah gambaran pemandangan sebenarnya yang dituangkan dalam pemandangan tiga dimensi. Menurut Sudjana diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan

¹¹ K. Nuqfaizah, "Pengaruh Persepsi Siswa tentang Metode Mengajar Guru dan Penggunaan Media Pembelajaran dan Lingkup Keluarha trhadap Prestasi Belajar Akutansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2013/2013", (Skripsi, Yogyakarta 2013,) 39

yang disesuaikan dengan penyajian¹² Daryanto berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas¹³

Dari beberapa pengertian diatas media diorama dapat diartikan sebagai media tiga dimensi yang menggambarkan suatu pemandangan atau lebih dan didalamnya terdapat banyak obyek (patung, pohon, miniatur benda-benda pendukung) yang menjelaskan suatu aktivitas dari keadaan sebenarnya. Media diorama dipilih untuk menunjukkan keadaan yang sulit dilihat siswa menjadi mudah dilihat oleh siswa.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Suatu media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, karena suatu media tidak dapat digunakan dalam semua materi pelajaran, melainkan dapat digunakan pada materi-materi tertentu.

1) Kelebihan media diorama

- a) Subana menyatakan media diorama yang digunakan dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, bisa dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari

¹² Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai, "*Media Pengajaran*", (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 170.

¹³ Daryanto, "*Media Pembelajaran*", (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 29.

keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat¹⁴

b) Media diorama dapat memudahkan siswa melihat fakta dari suatu pembelajaran yang bersifat abstrak karena siswa tidak perlu mengkhayalkan materi pembelajaran yang terkadang sulit untuk dimengerti tanpa melihat benda sebenarnya.

c) Dengan media diorama siswa dapat melihat sketsa pemandangan seolah keadaan sebenarnya yang didalamnya juga terdapat patung atau miniature dari benda-benda yang sebenarnya. Penggunaan media diorama dapat menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari karena bentuknya menarik sehingga siswa tertarik untuk menggunakannya dalam proses pembelajaran.¹⁵

2) Kekurangan media diorama

a) Media diorama yang dibuat guru terkadang dibuat dalam ukuran kecil sehingga siswa kurang bisa mengamati. Hal tersebut bisa diatasi dengan membuat diorama dengan ukuran yang cukup untuk dilihat siswa dan menggunakan tulisan atau objek secara jelas.

¹⁴ Ismilasari, Yaashinta, dan Hendratno, "Penggunaan Media Diorama.."....., 1-9.

¹⁵ Nurkamaliah, A. dkk, "Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekalongan", (Jurnal Guru Kita, 2(3), 2018), 65-73.

- b) Perawatan media diorama yang terbuka membuat diorama mudah kotor, hal tersebut bisa diatasi dengan menggunakan media diorama dengan model tertutup

2. Keterampilan Bercerita

a. Pengertian Keterampilan Bercerita

Keterampilan berbicara merupakan salah satu aspek keterampilan bahasa yang perlu dikuasai oleh siswa, karena keterampilan ini merupakan suatu indikator dalam keberhasilan belajar bahasa. Jika penguasaan keterampilan berbicara siswa baik, maka siswa akan mampu mengkomunikasikan pesan baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat. Keterampilan berbicara yang dibahas kali ini mengenai keterampilan bercerita. Bercerita merupakan salah satu pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara yang dimiliki anak. Bercerita membuat siswa mampu menyampaikan ulang pesan yang diterima dengan bahasa yang mereka pahami dan mudah dipahami orang lain.

Keterampilan merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan cekatan dan menyelesaikan tugas dengan baik. Bercerita adalah menyampaikan sesuatu peristiwa atau suatu kejadian secara lisan dengan menggunakan bahasa yang mudah difahami oleh orang lain serta melatih kemampuan dalam

berbahasa.¹⁶ Keterampilan bercerita dapat diartikan kemampuan anak dengan cekatan dalam menyampaikan informasi dari suatu peristiwa kepada orang lain dengan ekspresi sesuai kemampuannya. Keterampilan bercerita perlu dimiliki oleh setiap orang, khususnya siswa. Maka, proses pembelajaran berbicara akan lebih mudah apabila siswa terlibat aktif dalam berkomunikasi.¹⁷

Bercerita membuat pendengar dan pembaca memahami setiap bagian dari suatu cerita. Guru dalam bercerita sebisa mungkin menggunakan bahasa yang mudah diingat, menghibur, dan sesuai dengan bahasa anak. Semakin menarik penyampaian kepada siswa maka semakin tertarik juga siswa dalam membangun pengalaman mengenai beberapa tokoh atau alur cerita serta menyimpulkan pesan yang disampaikan. Inti dari pembelajaran ini siswa mampu bercerita secara runtut dan dapat mengekspresikannya dengan baik sehingga pendengar tertarik dan memahami cerita yang dibawakan.

b. Tujuan Keterampilan Bercerita

Dengan keterampilan bercerita anak dapat mengembangkan kosakata yang dimilikinya, mengekspresikan tokoh cerita sesuai karakter yang dibicarakan. Keterampilan bercerita juga dapat

¹⁶ Anton Suparyanta dan Muklis, “*Detik Detik Ujian Sekolah/Madrasah Tahun Pelajaran 2017/2018*”, (Jawa Tengah: PT Intan Pariwara, 2011), 30.

¹⁷ Janattaka, Nugrananda, and Anik Ghufron, “*Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Metode Kooperatif Jigsaw Di Kelas 4 SDN 1 Jimbung Klaten.*”, (Jurnal Prima Edukasia 2(1), 2014), 91.

mengembangkan rasa percaya diri dan keberanian pada siswa karena berani tampil didepan teman sekelasnya.

Tujuan keterampilan bercerita Menurut Nurgiyantoro tujuan keterampilan bercerita adalah untuk mengemukakan sesuatu kepada orang lain.¹⁸ Tujuan bercerita lainnya ialah mampu melatih daya konsentrasi anak, melatih kreativitas anak, melatih anak berpikir kritis dan sistematis, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, dan yang terakhir melatih kemampuan berbahasa anak.

Hal ini sesuai dengan kurikulum bahwa kegiatan bercerita bermanfaat untuk¹⁹

- 1) Menyalurkan ekspresi anak dalam kegiatan yang menyenangkan
- 2) Mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreativitas anak agar berpartisipasi dalam kegiatan, memahami isi cerita yang di bacakan
- 3) Membantu anak menghilangkan rasa rendah diri, murung, malu, dan segan untuk tampil didepan teman atau orang lain.

c. Indikator Keterampilan Bercerita

Keterampilan bercerita dilakukan setelah melakukan keterampilan mendengar atau menyimak. Menurut Nurgiyantoro

¹⁸ Nurgiyantoro, "Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra" (Yogyakarta: BPFE, 2001), 277.

¹⁹ *Ibid.*, 288.

untuk dapat berbicara dengan bahasa yang baik, pembicara harus menguasai lafal, struktur, dan kosakata yang bersangkutan.²⁰ Indikator dalam keterampilan bercerita dibagi menjadi dua aspek yaitu aspek kebahasaan dan aspek non kebahasaan. Aspek kebahasaan meliputi kesesuaian isi materi, penggunaan intonasi dalam bercerita, ketepatan pemilihan struktur kalimat dan pengucapan kosa kata. Aspek non kebahasaan meliputi keruntutan materi yang dibawakan, keberanian dalam menyampaikan, sikap dan kelancaran dalam bercerita.²¹

3. Pelajaran SKI MI

a. Hakikat Pelajaran SKI MI

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berasal dari kata Sejarah, Kebudayaan, dan Islam. Sejarah berasal dari kata “*syajarah*” yang berarti pohon. Sejarah menurut istilah berarti suatu peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Pengertian sejarah ialah peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau. Kebudayaan berasal dari kata “*buddayah*” yang merupakan bahasa Sansekerta dari bentuk jamak “*budi*” yang berarti norma. Sedangkan “*daya*” berarti ciptaan manusia. Pengertian kebudayaan ialah hasil karya atau ciptaan manusia. Islam secara bahasa berarti selamat. Islam

²⁰Ibid., 76.

²¹ Rahmawaty Rahman, “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Kelas Iv Sdn 52 Welonge Kabupaten Soppeng*”, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2020), 28.

merupakan agama yang bersumber dari Al-Quran dan Hadist yang diajarkan oleh Nabi Muhammad SAW.

Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran Islam yang mengacu pada pemikiran ataupun kegiatan masyarakat islam pada masa lampau. Menurut Nirwani, Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam memahami suatu peristiwa pada zaman dahulu atau pada masa lampau dari hasil kegiatan maupun penciptaan dari akal budi masyarakat baik berupa ekonomi, politik, kepercayaan, kesenian bahkan adat istiadat dari seluruh pengetahuan yang digunakan untuk memahami lingkungan sekitar supaya kita bisa mengambil ibrah atau contoh dari masa lampau²²

b. Tujuan dan Karakteristik Pelajaran SKI MI

Tujuan mempelajari Sejarah Kebudayaan Islam baik untuk siswa, guru maupun orang umum antara lain:

- 1) Memperoleh ilmu tentang suatu peristiwa atau kejadian yang berhubungan pada kebudayaan islam.
- 2) Mengetahui beberapa tempat bersejarah serta tokoh-tokoh yang berjasa pada perkembangan kebudayaan islam.
- 3) Mengetahui peninggalan bersejarah dari waktu ke waktu.

Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam antara lain:

²² Nirwani Jumala, “Meningkatkan Hasil Belajar SKI Melalui Metode Mind Mapping Kearifan Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam Dalam Mewujudkan Perdamaian”, (Jurnal Media Inovasi Edukasi, Volume. 03, No. 10, (Juli 2017)), 20-21.

- 1) Sejarah adalah ilmu pengetahuan tentang suatu peristiwa yang terjadi pada masa lampau dengan adanya keterkaitan pada masa sekarang.
- 2) Sejarah adalah filosofi yang berdasarkan pada proses perubahan yang ada pada masyarakat²³

c. Materi SKI MI Kelas III

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas III²⁴

Kompetensi Dasar	
3.1 Memahami tradisi masyarakat Arab sebelum Islam	4.1 Mengidentifikasi fakta dan detail kisah tentang tradisi masyarakat Arab sebelum Islam
3.2 Memahami mata pencaharian masyarakat Arab sebelum Islam	4.2 Mengorganisasi informasi tentang mata pencaharian masyarakat Arab sebelum islam
3.3 Memahami agama dan kepercayaan masyarakat Arab sebelum Islam	4.3 Mengorganisasi informasi kisah tentang karakteristik agama dan kepercayaan masyarakat Arab sebelum Islam
3.4 Memahami masa kanak-kanak Nabi Muhammad Saw.	4.4 Menceritakan kembali tentang masa kanak-kanak Nabi Muhammad Saw.
3.5 Memahami masa remaja Nabi Muhammad Saw.	4.5 Mengorganisasi informasi tentang masa remaja Nabi Muhammad Saw.
3.6 Memahami masa dewasa Nabi Muhammad Saw.	4.6 Mengorganisasi informasi tentang kisah masa dewasa Nabi Muhammad Saw.

²³ KMA 183 Tahun 2019, *Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PAI dan Bahasa Arab*.

²⁴ KMA 183 Tahun 2019, *Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PAI dan Bahasa Arab*, 131-133.

3.7 Memahami peristiwa kerasulan Nabi Muhammad Saw	4.7 Mengurutkan peristiwa tentang kerasulan Nabi Muhammad Saw.
3.8 Memahami bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw.	4.8 Mengorganisasi bukti bukti kerasulan Nabi Muhammad Saw.

KD SKI Kelas III yang digunakan dalam penelitian ini adalah KD 4.8 Mengorganisasi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW. yang didalamnya termuat beberapa sub bab yaitu:

1. Pengertian Mukjizat
2. Hancurnya Pasukan Gajah di Tahun Kelahiran Nabi Muhammad SAW
3. Peristiwa yang Mengiringi Malam Kelahiran Nabi Muhammad SAW
4. Peristiwa Luar Biasa pada Masa Kanak-Kanak Nabi Muhammad SAW
5. Pengasuhan Pamannya
6. Awan Menaungi Perjalanannya
7. Tanda Kenabian yang Ada di Antara Dua Pundaknya
8. Kabar Para Nabi dan Kitab-Kitab Sebelumnya

Materi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan sub bab 1 hingga 4.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian *pertama*, berjudul Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah

Ibtidaiyah Munawariyah oleh Febri Megawati Ningrum (2017). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah. Penelitian ini menggunakan design eksperimen *one group pretest-posttest design* dengan teknik pengumpulan data berupa metode observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *media diorama* terhadap hasil belajar siswa dengan t_0 jauh lebih besar daripada t_t yaitu: $2,02 < 10,93 > 2,71$. H_a diterima dan H_o ditolak. Dari pernyataan diatas dapat dinyatakan bahwa media diorama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah.²⁵ Persamaan dengan penelitian diatas adalah variabel penggunaan media diorama. Sedangkan perbedaan dengan penelitian diatas adalah variabel hasil belajar, mata pelajaran, desain penelitian dan tempat penelitian. Penelitian diatas masih perlu kelengkapan dibidang kelengkapan dari isi media diorama yang digunakan sehingga memerlukan media pembelajaran IPA yang lain sebagai pendukung pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media diorama yang dapat mencakup materi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad sehingga cukup menggunakan satu media saja yaitu media diorama yang sudah dibuat.

²⁵ Febri Megawati Ningrum, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama",....., 145.

2. Penelitian *kedua*, berjudul Pengaruh Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKn SDN Kalumeme Kabupaten Bulukumba oleh Wahyu Saputra (2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media diorama berbasis audio visual pada pembelajaran PKn materi keputusan bersama murid kelas V SDN 11 Kalumeme Kabupaten Bulukumba. Penelitian ini menggunakan design *one group pretest-posttest* dengan teknik pengumpulan data berupa hasil penilaian tes. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistika, yaitu statistika deskriptif dan statistika inferensial. Setelah diperoleh t_{Hitung} 5,8284 dan t_{Tabel} 1,812 maka diperoleh $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ atau $5,8284 > 1,812$. Berdasarkan hasil dari t_{Hitung} dan t_{Tabel} , dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media diorama *berbasis audiovisual* dalam proses pembelajaran terdapat pengaruh terhadap materi keputusan bersama murid kelas V SDN 11 Kalumeme Kabupaten Bulukumba.²⁶ Persamaan dengan penelitian diatas adalah variabel penggunaan media diorama. Sedangkan perbedaan dengan penelitian diatas adalah variabel hasil belajar, mata pelajaran, desain penelitian dan tempat penelitian. Penelitian diatas masih perlu kelengkapan dibidang pelaksanaan pembelajarannya karena peneliti tidak menggunakan metode pembelajaran untuk mendukung hasil pembelajaran siswa seperti yang disebutkan dalam saran skripsi yang

²⁶ Wahyu Saputra, "*Pengaruh Media Diorama ...*",....., vii.

peneliti tulis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode diskusi kelompok sehingga antar teman kelompok dapat membantu dan penyampaian materi lebih dapat dipahami siswa.

3. Penelitian *ketiga*, berjudul Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Gerunung Tahun Ajaran 2015/2016 oleh Rita Ardianti (2016). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA melalui penerapan media diorama pada siswa kelas V SDN 1 Gerunung Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Tindakan kelas dengan teknik pengumpulan data berupa lembar tes dan lembar observasi dalam bentuk angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor indikator aktivitas pembelajaran pada siklus I adalah 72,85 dengan kategori aktif dan rata-rata nilai siswa adalah 72,88 dengan persentase ketuntasan klasikal 72,22%, sedangkan pada siklus II rata-rata skor aktivitas pembelajaran adalah 75,05 dengan kategori baik dan nilai rata-rata siswa adalah 75,27 dengan persentase ketuntasan klasikal 88,8% dengan peningkatan yang signifikansi 0,34 dalam katagori “Sedang”. Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar.²⁷ Persamaan dengan penelitian diatas adalah variabel penggunaan media diorama. Sedangkan perbedaan dengan penelitian diatas adalah variabel hasil belajar, mata pelajaran, jenis penelitian dan

²⁷ Rita Ardianti, “Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Gerunung Tahun Ajaran 2015/2016”, (Skripsi Universitas Mataram, 2016), iii.

tempat penelitian. Penelitian diatas masih perlu kelengkapan dibidang pelaksanaan pembelajarannya karena peneliti tidak menggunakan metode pembelajaran untuk mendukung hasil pembelajaran siswa seperti yang disebutkan dalam saran skripsi yang peneliti tulis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode diskusi kelompok sehingga antar teman kelompok dapat membantu dan penyampaian materi lebih dapat dipahami siswa.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan seperti pada uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa Media Diorama memiliki efek yang baik dan efektif terhadap keterampilan bercerita pada pelajaran SKI Kelas III. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Mata Pelajaran SKI Kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo. Selain hal tersebut, penelitian mengenai Media Diorama belum pernah dilakukan di MIN 2 Sidoarjo.

C. Kerangka Pikir

Suriasumantri menjelaskan, kerangka berpikir merupakan penjelasan sementara terhadap gejala objek permasalahan²⁸. Pembelajaran SKI merupakan hal yang penting untuk siswa terutama siswa Madrasah Ibtidaiyah. Guru harus memberikan pembelajaran terbaik demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Namun realitanya, guru masih belum

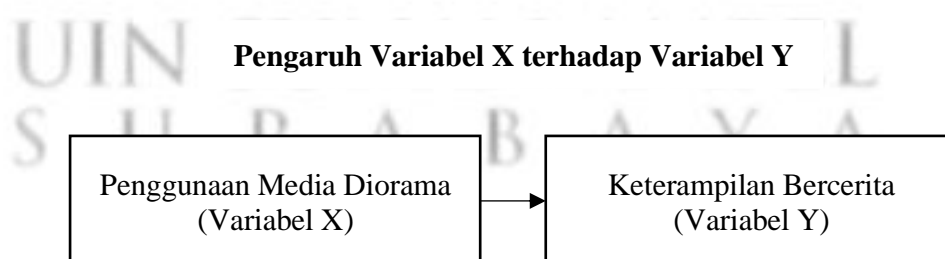
²⁸ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*”, (Bandung: Alfabeta, 2017), hlm. 94.

menerapkan pembelajaran yang mudah dan sesuai dengan umur siswa melainkan masih menggunakan pembelajaran konvensional.

Pada penelitian ini, peneliti menerapkan suatu inovasi pembelajaran yaitu dengan menggunakan media diorama untuk proses pembelajaran keterampilan bercerita pada pelajaran SKI kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo yang bertujuan memudahkan siswa mengingat suatu cerita sejarah sehingga pemahaman siswa meningkat. Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah disajikan, ditemukan bahwa media diorama dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Pada penelitian ini media diorama akan diterapkan pada satu kelas. Ini dilakukan untuk mengetahui signifikan penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita siswa.

Berikut ini adalah kerangka pikir Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Keterampilan Bercerita pada Pelajaran SKI kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo yang disajikan dalam bentuk bagan.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang

diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data²⁹. Hipotesis pada penelitian ini sebagai berikut:

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran SKI kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo.

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita pada mata pelajaran SKI kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

²⁹ *Ibid.*, 99.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan “*Pre-Experimental Design* yaitu bukan eksperimen sungguh sungguh, karena terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.³⁰ Bentuk *Pre-Experimental Design* yang peneliti gunakan adalah *one-shot case study*.

Desain penelitian ini menggunakan *treatment* yang diberikan pada suatu sampel selanjutnya diobservasi hasilnya. Penelitian ini digunakan untuk mencari hubungan atau pengaruh dari dua variabel yang berupa hubungan sebab-akibat. Dalam penelitian ini hanya memuat dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media diorama terhadap variabel terikat pada penelitian ini yaitu keterampilan bercerita.

**Tabel 3. 1 Desain Penelitian Eksperimen
*One Shot Case Study***

Kelas	<i>Treatment</i>	<i>Test</i>
III-B	X	T

Keterangan:

X: *treatment* (penggunaan media diorama)

³⁰ Sugiyono, “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, (Bandung: Alfabeta, 2014), 109.

T: test yang diberikan setelah kelas diberi perlakuan (*treatment*)

Berdasarkan tabel desain penelitian diatas, dapat dijelaskan bahwa perlakuan (*treatment*) dilaksanakan pada kelas III-B, kemudian setelah *treatment* diberikan, dilakukan test pada kelas III-B.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas III-B MIN 2 Sidoarjo, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021-2022. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan April 2022

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah keseluruhan dari subyek penelitian. Terdapat juga ahli yang mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya.³¹

Dalam penelitian ini populasi yang didapat adalah siswa kelas III-B tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 27 siswa.

Menurut Suharsimi Arikunto, apabila subjek dalam penelitian berjumlah kurang dari 100, maka harus diteliti seluruhnya. Sehingga penelitian tersebut termasuk penelitian populasi. Namun jika subjeknya berjumlah lebih dari 100, maka dapat diambil sampel antara 10-15% atau

³¹ Sugiyono, “*Statistika Untuk Penelitian*”, (Bandung: Alfabeta, 2014), 61.

20-25%, atau bisa lebih.³² Penelitian ini memiliki jumlah subyek penelitian sebanyak 27 siswa (kurang dari 100) sehingga penelitian ini termasuk penelitian populasi dengan populasi berjumlah 27 siswa.

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel Bebas / Variabel X (Penggunaan Media Diorama)

Variabel bebas adalah “suatu variabel yang variasinya mempengaruhi variabel lainnya.”³³ Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.³⁴ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media diorama.

2. Variabel Terikat / Variabel Y (Keterampilan Bercerita)

Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas.³⁵ Variabel terikat adalah kondisi atau karakteristik yang berubah, yang muncul atau tidak muncul ketika peneliti memperkenalkan, mengubah, dan mengganti variabel bebas.³⁶

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan bercerita pada pelajaran SKI kelas III.

³² Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), 112.

³³ *Ibid.*, 68.

³⁴ Sugiyono, “*Metode Penelitian*”, 39.

³⁵ *Ibid.*, 40.

³⁶ Wina Sanjaya, “*Penelitian Pendidikan*” (Jakarta: Kencana, 2014), 95.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan cara untuk mengumpulkan data. Menurut Sugiyono, pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara.³⁷ Dapat dipahami bahwasanya metode pengumpulan data adalah cara yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data penelitian adalah melalui angket, tes, observasi, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket, tes, dan dokumentasi.

a. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dimana dengan cara peneliti memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab.³⁸ Pernyataan pada setiap soal angket akan diukur dengan skala *Likert*. Angket penelitian ini diberikan kepada kelas III-B untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media pembelajaran sebelum dilaksanakan penelitian.

Tabel 3. 2 Skala *Likert*

Pilihan jawaban	Skor Pernyataan
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu- Ragu (RG)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

³⁷ Sugiyono, “*Metode Penelitian*” ..., 137.

³⁸ Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*”, , 39

b. Tes

Tes menurut Sudijono adalah alat atau prosedur yang dipergunakan dalam rangka pengukuran dan penilaian.³⁹ Arikunto menyatakan bahwa tes adalah beberapa pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

Pada penelitian ini peneliti memberikan tes keterampilan dengan bercerita bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW. Tes ini diberikan kepada kelas III-B setelah kelas diberi perlakuan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.⁴⁰

Dokumentasi ini berupa foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi diambil saat penelitian sedang berlangsung.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam suatu penelitian.⁴¹ Ketika melakukan penelitian, peneliti menggunakan instrumen penelitian sebagai acuan untuk mengumpulkan data atau

³⁹ A. Sudijono, *“Pengantar Evaluasi Pendidikan”*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2009), 66.

⁴⁰ Suharsimi Arikunto, *“Prosedur Penelitian”*..., 274.

⁴¹ Sugiyono, *“Metode Penelitian”*..., 166.

informasi. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah instrumen angket, tes, dan dokumentasi.

a. Angket

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berisi pernyataan yang telah disediakan peneliti dan responden dari penelitian diminta memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan yang dialami sekarang. Terdapat lima jawaban alternatif yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Diperlukan kisi kisi untuk memudahkan peneliti dalam membuat instrumen angket.

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Angket Penggunaan Media Pembelajaran

Variabel	Indikator	Butir Pernyataan
Penggunaan Media Pembelajaran	Waktu penggunaan media pembelajaran	1
	Sikap siswa terhadap penggunaan media pembelajaran	2,3
	Pemeliharaan terhadap media pembelajaran	4,5
	Frekuensi penggunaan media pembelajaran	6
	Manfaat penggunaan media pembelajaran	7

b. Tes

Tes digunakan untuk mengukur keterampilan bercerita siswa setelah diberikan perlakuan menggunakan media diorama. Dengan melakukan tes, peneliti memperoleh data untuk diuji, apakah media

diorama memiliki pengaruh terhadap keterampilan bercerita. Instrumen tes dibuat berdasarkan indikator keterampilan bercerita sebagai berikut.

Tabel 3. 4 Kisi Kisi Instrumen Tes Keterampilan Bercerita

No	Aspek Penilaian	Skor					Ket.	Nilai
		1	2	3	4	5		
1	Kesesuaian isi materi							
2	Penggunaan intonasi							
3	Ketepatan Struktur Kalimat & Pengucapan Kosa Kata							
4	Keruntutan Materi							
5	Keberanian							
6	Sikap/Ekspresi							
7	Kelancaran							

Pedoman Skor:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 =$$

Keterangan:

- 1) Skor 5: Sangat Baik
- 2) Skor 4: Baik
- 3) Skor 3 : Cukup
- 4) Skor 2: Kurang
- 5) Skor 1: Sangat Kurang

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen penelitian digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar dapat mempermudah jalannya penelitian dan hasilnya juga menjadi lebih baik. Instrumen penelitian ini berguna sebagai alat bantu dalam menggunakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dalam hal ini peneliti mengujicobakan instrumen pada kelas IV-C yang berjumlah 34 siswa. Dari hasil uji coba didapatkan item instrumen yang valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Instrumen tes penelitian perlu melalui persyaratan pada aspek validitas dan reliabilitas instrumen

1. Uji Validitas

Validasi instrumen menunjukkan bahwa hasil dari suatu pengukuran menggambarkan segi atau aspek yang diukur⁴². Validasi instrumen tersebut dilakukan dengan menghitung korelasi item yang diolah menggunakan aplikasi *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) 23.

Rumus yang digunakan dalam mengukur tingkat validasi pada penelitian ini adalah rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

⁴² Nana Sudjana, “*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*”, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2015), 228.

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variable X dan variable Y

n : Banyak siswa

x : variabel bebas/variabel pertama

y : variabel terikat/variabel kedua

Apabila hasil r hitung $>$ rtabel, maka butir instrumen tersebut dinyatakan valid. Sedangkan jika r hitung $<$ rtabel, maka butir instrumen tersebut dinyatakan tidak valid.

Hasil perhitungan validasi hasil uji coba instrumen angket yang berjumlah 12 item butir soal diperoleh 7 item indikator valid dan 5 item indikator invalid. Hasil perhitungan uji validitas instrumen tes terdapat pada lampiran 5. Untuk hasil perhitungan validasi hasil uji coba instrumen tes yang berjumlah 7 item indikator diperoleh 7 item indikator valid. Hasil perhitungan uji validitas instrumen tes terdapat pada lampiran 6.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah “Pengukuran yang teruji kualitasnya dengan memiliki kriteria, keterpercayaan, meyakinkan, konsistensi dan sebagainya, namun gagasan pokok yang terdapat dalam konsep reliabilitasnya dapat dipercaya.”⁴³

Adapun untuk mengukur reliabilitas menggunakan teknik alpha cronbach, dengan rumus:

⁴³ Suharsimi Arikunto, “*Prosedur Penelitian*”...,74

$$R_n = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum ab^2}{a1^2} \right]$$

Keterangan:

R_n = reliabilitas Instrumen

K = banyaknya butir pertanyaan

$\sum ab^2$ = jumlah variabel butir

a₁² = variabel total

Jika nilai *cronbach alpha* > 0,60 maka dinyatakan reliabel, sedangkan jika nilai *cronbach alpha* < 0,60 maka dinyatakan tidak reliabel.

Hasil reliabilitas instrumen angket yang diperoleh adalah 0,705 yang artinya lebih dari 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Untuk mempermudah perhitungan, peneliti menggunakan SPSS 23. Hasil reliabilitas selanjutnya yaitu instrumen angket yang diperoleh adalah 0,620 yang artinya lebih dari 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Untuk mempermudah perhitungan, peneliti menggunakan SPSS 23. Perhitungan reliabilitas selengkapnya terdapat pada lampiran 5 dan 6.

G. Teknik Analisis Data

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*

untuk mempermudah perhitungan normalitas data. Analisis data dilakukan dengan bantuan program komputer IBM SPSS 23. Kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% sebagai berikut :

- a) Jika $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal
- b) Jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas merupakan suatu prosedur untuk menguji apakah hubungan antara variabel bebas (X) dan terikat (Y) berbentuk garis lurus atau tidak. Apabila berbentuk garis lurus, maka data hasil penelitian selanjutnya dapat dianalisis menggunakan analisis regresi. Adapun rumus uji linearitas sebagai berikut:

$$F = \frac{RKreg}{RKres}$$

Keterangan:

F : harga bilangan F untuk garis Regresi

RKreg : rerata kuadrat garis regresi

RKres : rerata kuadrat residu

Uji linearitas dalam penelitian ini dibantu dengan program komputer IBM SPSS 23. Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat hasil dari F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah

- a) jika nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka dikatakan bahwa hubungan antara variabel bebas(X) dan terikat (Y) adalah linier
- b) jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dikatakan bahwa hubungan antara variabel bebas (X) dan terikat (Y) adalah tidak linier

2. Uji Hipotesis

Teknis analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis regresi sederhana. Analisis ini digunakan untuk mengukur besarnya pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Rumus yang digunakan dalam analisis ini adalah⁴⁴

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : variabel terikat

a : konstanta

b : koefisien regresi

X : variabel bebas

Uji hipotesis dilakukan dengan bantuan komputer program komputer IMB SPSS 23.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dari hasil perhitungan. Adapun kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah

- a) jika nilai nilai signifikansi (Sig.) < probabilitas 0,05, maka terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.

⁴⁴ V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, “*Statistika Untuk Penelitian*”, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), 83.

- b) jika nilai nilai signifikansi (Sig.) > probabilitas 0,05, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap Y.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Obyek Penelitian

1. Profil MI Negeri 2 Sidoarjo

Nama Madrasah	: MI Negeri 2 Sidoarjo
Status Madrasah	: Negeri
NSM	: 11113515000214
NPSN	: 60717029
Akreditasi	: B
Kepala Madrasah	: Ahmad Mujahidin, S.Ag., M.Pd
Jalan/Kampung	: Cemandi
Desa/Kelurahan	: Cemandi
Provinsi	: Jawa Timur
Kode Pos	: 61253

2. Visi dan Misi

a. Visi

“Mewujudkan Generasi yang Berprestasi, Bertakwa dan Berahlakul Karimah”. Indikator:

- 1) Berprestasi dalam bidang akademik;
- 2) Berprestasi dalam bidang seni dan budaya;
- 3) Berprestasi dalam bidang keterampilan penerapan ilmu pengetahuan;
- 4) Berprestasi dalam bidang Bahasa (Inggris, Arab);

- 5) Menghayati dan mengamalkan ajaran Islam secara kaffah;
- 6) Berdisiplinan / istiqomah dalam melakukan kebaikan;
- 7) Berakhlaqul karimah dalam setiap tindakan.

b. Misi

- 1) Melaksanakan pembelajaran dan pembimbingan secara efektif dan kreatif sehingga potensi siswa dapat berkembang secara optimal
- 2) Melaksanakan pembiasaan berbahasa secara intensif bagi seluruh warga madrasah untuk menumbuhkan dan mengembangkan semangat keunggulan
- 3) Melaksanakan pembinaan dan pembiasaan dalam menjalankan ibadah yaumiyah, tartil qur'an serta akhlaqul karimah dengan memanfaatkan masjid sebagai laboratorium keagamaan
- 4) Menerapkan manajemen partisipatif dengan melibatkan seluruh warga madrasah dan masyarakat
- 5) Menerapkan madrasah yang bersih, nyaman dan kondusif untuk belajar
- 6) Meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler yang efektif, efisien, berdaya guna untuk menumbuh kembangkan potensi diri siswa
- 7) Mewujudkan hubungan yang harmonis dan dinamis warga madrasah dan masyarakat

B. Penyajian Data

Data yang disajikan adalah data yang diperoleh selama penelitian dilaksanakan di MIN 2 Sidoarjo. Peneliti mengumpulkan data dengan melakukan angket, tes.

1. Angket

Angket yang diberikan kepada siswa kelas III-B berjumlah 7 pernyataan yang harus diisi sesuai keadaan siswa. Dibawah ini merupakan data angket yang telah di isi responden/siswa.

Tabel 4. 1 Hasil Angket Penggunaan Media Pembelajaran

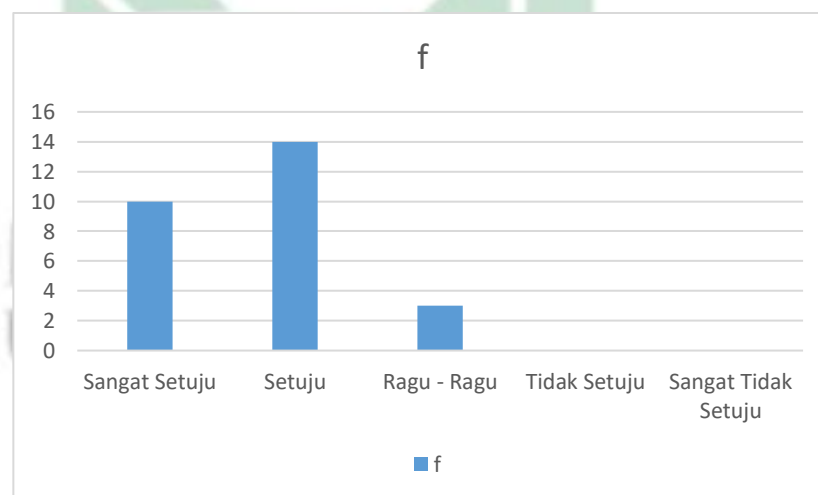
N	Angket Penggunaan Media Pembelajaran pada Pelajaran SKI Kelas III-B							Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7		
1	4	4	5	4	5	4	4	30	SS
2	5	4	4	5	4	4	4	30	SS
3	4	5	4	4	4	5	4	30	SS
4	5	4	4	5	4	4	4	30	SS
5	4	3	5	4	5	3	3	27	S
6	4	5	4	4	4	5	4	30	SS
7	4	4	4	4	4	3	4	27	S
8	4	5	4	4	4	5	4	30	SS
9	3	4	3	3	3	4	3	23	RR
10	4	4	4	4	4	4	4	28	S
11	4	3	4	4	4	3	4	26	S
12	3	5	4	3	4	5	4	28	S
13	4	3	3	4	3	3	3	23	RR
14	3	3	3	3	3	3	3	21	RR
15	4	3	4	4	4	3	4	26	S
16	4	5	3	4	3	5	5	29	S
17	3	4	5	3	5	4	5	29	S
18	4	4	4	4	4	4	4	28	S
19	4	4	3	4	3	4	5	27	S
20	4	5	4	4	4	5	4	30	SS
21	4	4	3	4	3	4	3	25	S
22	5	4	5	5	4	4	4	31	SS

23	4	4	3	4	3	4	4	26	S
24	5	4	4	5	4	4	4	30	SS
25	3	4	4	3	4	4	4	26	S
26	4	5	4	4	5	5	5	32	SS
27	4	4	4	4	4	4	4	28	S

Sebelum menentukan kategori maka harus membuat tabel interval data sehingga frekuensi dari tiap kategori dapat diketahui. Adapun data interval sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Data Interval Angket

Interval	Kategori	F
30,4 - 35	Sangat Setuju	10
24,8 - 29,4	Setuju	14
19,2 - 23,8	Ragu-Ragu	3
13,6 - 18,2	Tidak Setuju	0
7 - 12,6	Sangat Tidak Setuju	0



Gambar 4. 1 Grafik Angket

Berdasarkan grafik yang disajikan, siswa kelas III-B setuju dengan pernyataan pada angket, 10 responden sangat setuju dan 3 responden ragu-

ragu. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran diorama dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa.

2. Tes

Data keterampilan bercerita diperoleh setelah dilaksanakan tes. Tes dilakukan setelah pembelajaran dengan media diorama kemudian siswa diminta melaksanakan tes bercerita dengan menceritakan kembali cerita yang sudah disampaikan guru dengan media diorama. Instrumen tes yang berjumlah tujuh indikator penilaian. Setelah di uji validitas, tujuh indikator penilaian valid seluruhnya. Maka peneliti menggunakan tujuh indikator soal untuk penelitian. Setelah peneliti melaksanakan penelitian, peneliti memperoleh data hasil tes bercerita siswa kelas III-B MIN 2 Sidoarjo sebagai berikut.

Tabel 4. 3 Hasil Tes Keterampilan Bercerita Kelas III-B

No	Nama	Nilai
1	AFKA	94
2	ALDEVARO	94
3	FAREL	94
4	ALMIRA	94
5	ALTHAF	89
6	ARKANANTA	94
7	HIRO	89
8	AUBREY	94
9	AUREL	83
10	BAYU	91
11	BINTANG	86
12	CINTA	91
13	DAFFA	83
14	DIZA	77
15	SALMA	86
16	BILLIE	91

17	IBNU	91
18	KEVIN	91
19	KHIFFA	89
20	RAFFA	94
21	MAHEN	86
22	FIAN	97
23	NAYLA	86
24	ARMAN	94
25	SATRIO	86
26	AISYAH	97
27	ZAHRATU	91

Nilai yang sudah diperoleh dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik sehingga didapat nilai rata-rata dari tes bercerita.

Nilai rata-rata yang didapat adalah 90 (di atas KKM).

C. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang akan dianalisis tersebut berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas instrumen tes menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* dengan $\alpha = 0,05$. Berikut merupakan hasil dari uji normalitas data:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.28524776
Most Extreme Differences	Absolute	.158
	Positive	.158
	Negative	-.138
Test Statistic		.158
Asymp. Sig. (2-tailed)		.080 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 4. 2 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan tabel output SPSS diatas, diketahui bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2-tailed) sebesar 0.080 lebih besar dari 0.05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogrov Smirnov* diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

2. Uji Linieritas

Uji linearitas merupakan suatu prosedur untuk menguji apakah hubungan antara variabel bebas (X) dan terikat (Y) berbentuk garis lurus atau tidak. Perhitungan uji linieritas dilakukan dengan bantuan SPSS 23 dan didapatkan output berikut.

Tabel 4. 4 Output SPSS Anova Table

			ANOVA Table				
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KETERAMPILAN_BERCERITA*	Between Groups	(Combined) Linearity	118.769	9	13.197	3.885	.008
			71.063	1	71.063	20.919	.000
MEDIA_DIORAMA		Deviation from Linearity	47.705	8	5.963	1.755	.157
Within Groups			57.750	17	3.397		
Total			176.519	26			

a. Berdasarkan nilai signifikansi (Sig)

Berdasarkan output diatas, hasil uji linieritas diketahui Sig. deviation from linearity sebesar $0.157 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara Penggunaan Media Diorama dengan Keterampilan Bercerita

b. Berdasarkan nilai F

Berdasarkan output diatas, diketahui nilai $F_{hitung} 1.755 < F_{tabel} 2.321$, karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara Penggunaan Media Diorama dengan Keterampilan Bercerita.

Untuk mencari nilai F_{tabel} dicari dengan rumus:

$$\begin{aligned} F_{tabel} &= (df \text{ deviation from linearity} : df \text{ Within Groups}) \\ &= (8:26) \text{ (Lihat pada tabel distribusi F pada sig 5\%)} \\ &= 2.321 \end{aligned}$$

3. Analisis Regresi Linier Sederhana

a. Analisis Regresi Linier

Setelah melakukan uji normalitas dan linieritas, didapatkan data yang berdistribusi normal dan linier sehingga asumsi atau persyaratan dalam model regresi sudah terpenuhi. Perhitungan analisis regresi menggunakan bantuan SPSS 23. Output hasil perhitungan regresi linier sederhana sebagai berikut.

1) Output tabel *Model Summary***Tabel 4. 5 Output SPSS *Model Summary***

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.986 ^a	.972	.971	.29090

a. Predictors: (Constant), X

b. Dependent Variable: Y

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0.986. Dari output diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.972 dan *Adjusted R Square* 0.971, yang mengandung arti bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan Media Diorama) terhadap variabel terikat (Keterampilan bercerita) adalah sebesar 97.1%.

2) Output tabel *Anova***Tabel 4. 6 Output SPSS *Anova***

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	74.551	1	74.551	881.001	.000 ^b
	Residual	2.116	25	.085		
	Total	76.667	26			

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), X

Dari tabel diatas diketahui $F_{hitung} = 881.00$ dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel keterampilan bercerita atau

dapat berarti ada pengaruh variabel Penggunaan Media Diorama (X) terhadap variabel Keterampilan Bercerita (Y)

3) Output tabel *Coefficient*

Tabel 4. 7 Output SPSS *Coefficients*

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.906	.597		23.283	.000
	X	.635	.021	.986	29.682	.000

a. Dependent Variable: Y

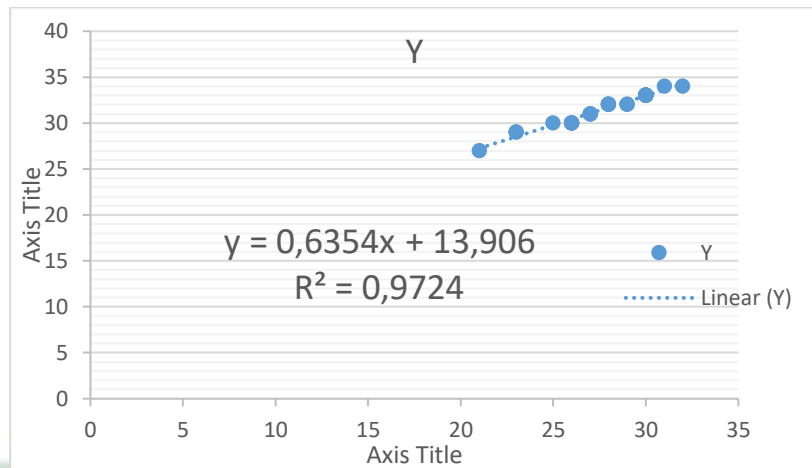
Dari tabel diatas diketahui nilai Constant (a) sebesar 13.906, sedang nilai Penggunaan Media Diorama (b/koefisien regresi) sebesar 0.635, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 13.906 + 0.635X$$

Persamaan diatas dapat diartikan sebagai berikut:

- Konstanta sebesar 13.906, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Keterampilan Bercerita sebesar 14,361
- Koefisien regresi X sebesar 0.635 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Penggunaan Media Diorama, maka nilai Keterampilan bercerita bertambah sebesar 0.635. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.



Gambar 4. 3 Grafik Regresi Linier Sederhana

b. Koefisien Determinan

Koefisien determinan digunakan untuk mengetahui besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hasil analisis determinasi dapat dilihat pada *output Model Summary* yaitu pada kolom *R Square* (R^2) sebesar 0.972 dan kolom *Adjusted R Square* 0.971. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel bebas (Penggunaan Media Diorama) terhadap variabel terikat (Keterampilan bercerita) adalah sebesar 97.1%.

c. Hipotesis dalam Uji Regresi Linier Sederhana

Hipotesis penelitian ini “Terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita pada pelajaran SKI kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo” berdasarkan perhitungan SPSS, diketahui bahwa penggunaan media diorama berpengaruh terhadap keterampilan bercerita pada pelajaran SKI kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo.

Tabel 4. 8 Output SPSS Coefficients

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	13.906	.597		23.283	.000
	X	.635	.021	.986	29.682	.000

a. Dependent Variable: Y

1) Berdasarkan nilai signifikansi

Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Media Diorama (X) berpengaruh terhadap variabel Keterampilan Bercerita (Y)

2) Berdasarkan nilai t

Dari tabel diatas diketahui nilai t_{hitung} sebesar $29.682 > t_{tabel}$ 2.060, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Penggunaan Media Diorama (X) berpengaruh terhadap variabel Keterampilan Bercerita (Y)

Untuk mencari t_{tabel} menggunakan rumus:

$$t_{tabel} : (\alpha/2 ; n-k-1)$$

$$: (0,05/2 ; 27-1-1)$$

$$: (0,025 ; 25) \text{ (Dilihar pada distribusi nilai } t_{tabel})$$

$$: 2.060$$

D. Pembahasan

Dalam penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Keterampilan Bercerita pada Mata Pelajaran SKI Kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo”, pendekatan yang digunakan peneliti adalah pendekatan kuantitatif dengan bentuk *one shot case study* dimana peneliti hanya melakukan satu kali treatment yang diperkirakan sudah mempunyai pengaruh untuk kemudian diadakan *posttest*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media diorama terhadap keterampilan bercerita pada pembelajaran SKI. Jumlah populasi yang digunakan peneliti berjumlah 27 siswa yaitu 19 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan selama 1 jam pelajaran.

Penelitian ini menggunakan media diorama sebagai alat perlakuan pada populasi penelitian yaitu kelas III-B. Sebelum dilaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahulu menyiapkan RPP dan juga instrumen penelitian berupa tes dan angket. RPP dan instrumen angket kemudian diserahkan kepada guru mata pelajaran SKI untuk dilakukan validasi ahli. Instrumen tes kemudian diujicobakan pada siswa kelas IV-C yang berjumlah 34 siswa. Setelah diperoleh data, peneliti melakukan uji validitas dan diperoleh instrumen penelitian invalid dan valid.

Hasil perhitungan validasi hasil uji coba instrumen angket yang berjumlah 12 item butir soal diperoleh 7 item indikator valid dan 5 item indikator invalid. Untuk hasil perhitungan validasi hasil uji coba instrumen tes yang berjumlah 7 item indikator diperoleh 7 item indikator valid.

Hasil reliabilitas instrumen angket yang diperoleh adalah 0,705 yang artinya lebih dari 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Hasil reliabilitas selanjutnya yaitu instrumen angket yang diperoleh adalah 0,620 yang artinya lebih dari 0,60 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Perhitungan validitas dan reliabilitas selengkapnya terdapat pada lampiran.

Setelah diperoleh instrumen penelitian yang valid, peneliti melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam. Pada awal pembelajaran siswa diberikan angket mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah. Setelah siswa mengisi angket dilanjutkan dengan proses pembelajaran SKI menggunakan media diorama. Pada akhir pembelajaran siswa melaksanakan tes praktik bercerita secara lisan di depan kelas.

Dari data angket penggunaan media pembelajaran dengan responden siswa kelas III-B diperoleh 14 responden setuju dengan pernyataan angket, 10 responden sangat setuju dan 3 responden ragu-ragu. Dapat ditarik kesimpulan bahwa siswa kelas III-B setuju dalam penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Data keterampilan bercerita diambil dari tes praktik bercerita siswa. Tes tersebut bertujuan untuk mengetahui nilai keterampilan bercerita siswa setelah siswa diberikan perlakuan. Peneliti melakukan penilaian tes sesuai dengan indikator yang harus dipenuhi siswa dalam keterampilan bercerita. Nilai terendah yang diperoleh 77 dan nilai tertinggi yang diperoleh 97. Nilai yang sudah diperoleh dijumlahkan kemudian dibagi dengan jumlah peserta didik

sehingga didapat nilai rata-rata dari tes praktik bercerita. Nilai rata-rata yang didapat adalah 90 (di atas KKM).

Penggunaan media diorama di kelas III-B MIN 2 Sidoarjo berdampak positif bagi siswa kelas III karena siswa lebih memahami bagaimana bentuk dari benda-benda dan keadaan yang sebenarnya seperti dalam materi SKI tanpa berangan-angan. Dengan melihat miniatur yang ada dalam media diorama, siswa lebih dapat mengingat cerita sehingga dapat lebih mudah untuk bercerita ulang.

Pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita diukur menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan uji prasyarat data harus normal dan linier. Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogrov Smirnov* diperoleh nilai signifikansi *Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0.080 lebih besar dari 0.05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogrov Smirnov*, dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Uji prasyarat kedua menggunakan uji linieritas berbantuan SPSS 23 diperoleh nilai $F_{hitung} 1.755 < F_{tabel} 2.321$, karena nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear atau hubungan berbentuk garis lurus antara Penggunaan Media Diorama dengan Keterampilan Bercerita. Setelah data normal dan linier selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan analisis linier sederhana untuk mengukur besarnya pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat.

Dari analisis linier sederhana diperoleh *output Model Summary* yaitu pada kolom *R Square (R²)* sebesar 0.972 dan kolom *Adjusted R Square* 0.971. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama berpengaruh sebesar 97.1% persen dalam keterampilan bercerita siswa. Kemudian diperoleh output tabel *Coefficient* dengan nilai Constant (a) sebesar 13.906, sedang nilai Penggunaan Media Diorama (b/koeffisien regresi) sebesar 0.635, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis $Y = 13.906 + 0.635X$. Yang berarti koefisien regresi X sebesar 0.635 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Penggunaan Media Diorama, maka nilai Keterampilan bercerita bertambah sebesar 0.635. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.000 < 0.05, sehingga berarti H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Diorama (X) terhadap variabel Keterampilan Bercerita (Y). Artinya adalah hasil dari penggunaan media diorama saat pembelajaran SKI berlangsung dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo. Ada suatu ketertarikan yang timbul dari digunakannya media diorama tersebut sehingga memudahkan pemahaman siswa sehingga siswa dapat mengetahui miniature keadaan sebenarnya melalui media diorama, dan dapat memahami dengan cepat dan bisa bercerita ulang dengan tepat. Dengan begitu akan tujuan pembelajaran SKI dapat tercapai dengan maksimal.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama mempunyai pengaruh terhadap keterampilan bercerita pada Mata Pelajaran SKI pada materi bukti-bukti kerasulan Nabi Muhammad SAW diketahui sebesar 97,1%. Nilai t_{hitung} sebesar $29.682 > t_{tabel} 2.060$. Nilai signifikansi diperoleh sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga berarti H_0 di tolak dan H_1 diterima. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh Penggunaan Media Diorama (X) terhadap variabel Keterampilan Bercerita (Y). Artinya adalah hasil dari penggunaan media diorama saat pembelajaran SKI berlangsung dapat meningkatkan keterampilan bercerita siswa kelas III-B di MIN 2 Sidoarjo.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka implikasi dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh penggunaan media diorama terhadap keterampilan bercerita. Maka diperoleh informasi bahwa media pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan imajinasi dan kreatifitas ilmu yang dimiliki siswa.
2. Media tiga dimensi atau diorama merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan bercerita siswa. Tidak semua siswa dapat mengembangkan keterampilan bercerita dengan metode menghafal teks

semata. Oleh karena itu, media tiga dimensi diperlukan untuk membantu siswa mengetahui objek objek dalam teks yang dirangkum secara mini dalam bentuk media diorama.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, ada beberapa keterbatasan yang peneliti temui. Keterbatasan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Keterbatasan dalam waktu penelitian. Pelaksanaan penggunaan media diorama ini dilakukan cukup singkat karena guru diberi waktu satu jam untuk menyampaikan materi yang ada pada media diorama.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada satu tempat yaitu MIN 2 Sidoarjo. Apabila penelitian dilakukan ditempat yang berbeda, maka terdapat kemungkinan hasil yang diperoleh berbeda.

D. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, saran peneliti sebagai berikut.

1. Bagi guru

Diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran sehingga siswa lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran. Setiap anak memiliki tipe belajar yang berbeda-beda ada yang *audio learning*, *visual learning*, maupun *audio visual learning*.

2. Bagi siswa

Diharapkan siswa lebih dapat memahami materi pembelajaran setelah guru menjelaskan materi, baik menggunakan media pembelajaran maupun tidak.



DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. Ahmadi, & Iif Khoiru. 2011. *Metode Pembelajaran IPS Terpadu*. (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya).
- Ardianti, Rita. 2016. *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 1 Gerunung Tahun Ajaran 2015/2016*. (Skripsi Universitas Mataram).
- Arikunto, Suharsimi. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta: Bina Aksara).
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers.).
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Gava Media).
- Dewi, Anak Agung Istri Kristiana. 2020. *Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Melalui Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Audio Visual*. (Jurnal Mimbar Ilmu, Vol. 25 No. 3).
- Ghufron, Anik, Janattaka, & Nugrananda. 2014. *Peningkatan Keterampilan Berbicara Siswa Dengan Metode Kooperatif Jigsaw Di Kelas 4 SDN 1 Jimbung Klaten*. (Jurnal Prima Edukasia 2(1)).
- Hendratno, Ismilasari, & Yaashinta. 2013. *Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar*. (Jurnal PGSD UNESA, 01.02).
- Jumala, Nirwani. 2017. *Meningkatkan Hasil Belajar SKI Melalui Metode Mind Mapping Kearifan Nabi Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam Dalam Mewujudkan Perdamaian*. (Jurnal Media Inovasi Edukasi, Volume. 03, No. 10).
- KMA 183 Tahun 2019. *Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PAI dan Bahasa Arab*.
- Maryati, Samad, & Muliati. 2017. *Media Pembelajaran*. (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Muklis, Anton Suparyanta. 2011. *Detik Detik Ujian Sekolah/Madrasah Tahun Pelajaran 2017/2018*. (Jawa Tengah: PT Intan Pariwara).
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka).

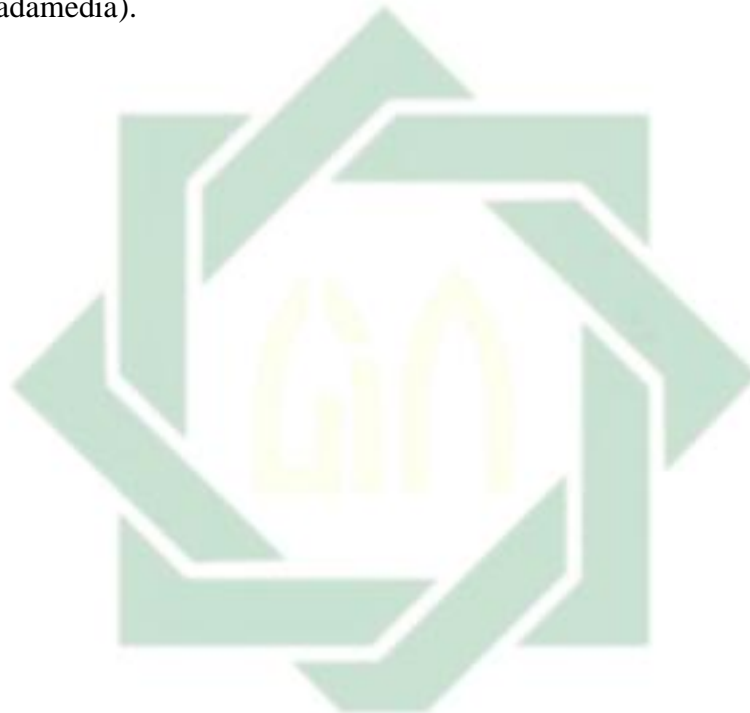
- Ningrum, Febri Megawati. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Munawariyah*. (Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang).
- Nuqfaizah, K. 2013. *Pengaruh Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Dan Media Pembelajaran Dan Lingkup Keluarga Terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Depok Tahun Ajaran 2012/2013*. Skripsi. Yogyakarta fe uny.
- Nurgiyantoro. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*". (Yogyakarta: BPFE)
- Nurkamaliah, A. dkk. 2018. *Pengaruh Pembelajaran Mind Mapping Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Muhammadiyah 1 Pekalongan*. (Jurnal Guru Kita, 2(3)).
- Peraturan Menteri Agama RI No 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah Tsanawiyah
- Rahman, Rahmawaty. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video Animasi) Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Kelas IV SDN 52 Welonge Kabupaten Soppeng*. (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Rivai, Ahmad, Sudjana & Nana. 2015. *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo).
- Sanaky, Hujair A.H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara).
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Kencana).
- Saputra, Wahyu. 2020. *Pengaruh Media Diorama Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran PKn SDN Kalumeme Kabupaten Bulukumba*. (Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar).
- Sudijono, A. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada).
- Sudjana, Nana. 2015. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta).

Sugiyono. 2014. *Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta).

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. (Bandung: Alfabeta).

Sujarweni, V. Wiratna, dan Poly Endrayanto. 2012. *Statistika Untuk Penelitian*. (Yogyakarta: Graha Ilmu).

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia).



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A