

## BAB V PENUTUP

### A. Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi berkaitan dengan “Penerapan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI NU Nurul Haq Kudus” dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pembelajaran sebelum diterapkannya media pembelajaran diorama, guru hanya menggunakan media yang bersifat sederhana yakni media gambar, respon siswa rendah dan tidak adanya perubahan belajar. Berbeda ketika diterapkannya media pembelajaran diorama, proses pembelajaran berjalan efektif dan inovatif serta siswa menjadi lebih aktif dan tertarik untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga cepat memahami karena ada terdapat alat peraga, jadi tidak hanya berangan-angan saja terutama pada saat mata pelajaran pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ketika guru kelas menerapkan media diorama terdapat tiga tahapan yang dilalui, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap tindak lanjut.
2. Motivasi belajar setiap siswa di Kelas IV A berbeda-beda pada saat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Sebelum diterapkannya media diorama terdapat beberapa siswa yang kurang antusias dalam belajar, masih mengalami motivasi belajar yang rendah, mudah bosan, dan berubah-ubah belajarnya. Namun setelah diterapkannya media diorama terlihat rata-rata siswa sudah menunjukkan perubahan dalam belajar dimana siswa tertarik yang disajikan oleh guru di depan kelas sehingga cepat faham dan mudah dalam mengerjakan soal. Selain itu, siswa terlihat sangat aktif untuk bertanya kepada guru dan menggaris bawahi bacaan yang ada di LKS sebagai catatan penting tanpa adanya perintah dari guru. Guru kelas IV A juga memberikan *reward* atau penghargaan untuk menghindari kebosanan, hal ini membuat motivasi belajar siswa tinggi dan pada akhirnya siswa telah menyukai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
3. Faktor pendukung dari penerapan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung, antusiasme siswa yang

tertarik ketika menggunakan media diorama akibatnya siswa memiliki dorongan semangat untuk belajar, aktif di dalam kelas saat proses pembelajaran berlangsung, dan lingkungan sekitar madrasah yang memadai dan kondusif pada saat proses pembelajaran. Kemudian faktor penghambatnya adalah proses pemahaman siswa yang berbeda-beda sehingga membutuhkan waktu agar dalam satu kelas siswa memahaminya, siswa yang tidak bisa diam atau mengganggu siswa lainnya pada saat guru menjelaskan materi, dan orang tua yang kurang memperhatikan belajar anaknya, serta pengaruh teman bermain ketika di rumah yang tidak memperhatikan proses belajarnya.

4. Kelebihan dari penerapan media pembelajaran diorama untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah media diorama ini dapat diterapkan secara berulang-ulang, dapat menggambarkan keadaanya yang sebenarnya, diperoleh dari bahan yang mudah di dapat, mendapatkan pengalaman belajar sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sedangkan kelemahannya adalah proses pembuatan membutuhkan waktu yang lama, membutuhkan kreativitas yang tinggi agar siswa lebih aktif, berhati-hati dalam membawanya, dan membutuhkan ruang yang cukup besar supaya media diorama tetap dalam kondisi baik.

## **B. Saran-Saran**

Berdasarkan data hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti berkaitan dengan “Penerapan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MI NU Nurul Haq Kudus”, maka peneliti memberikan saran agar dapat dijadikan sebagai masukan kedepannya bagi pihak yang berkaitan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Madrasah

Sebagai madrasah hendaknya dapat meningkatkan kebutuhan sarana dan prasarana terutama yang dibutuhkan oleh guru kelas pada saat mengajar agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Selain itu, madrasah dapat meningkatkan kualitas guru agar mampu berinovasi dalam setiap proses pembelajaran dan dapat melengkapi fasilitas ruang kelas agar dapat menciptakan lingkungan kelas yang nyaman dan kondusif.

2. Bagi Guru

Sebagai guru terutama guru kelas hendaknya dapat meningkatkan kemampuannya untuk berinovasi dan

berkreativitas baik menggunakan metode, model, maupun media yang digunakan. Hal ini bertujuan agar siswa lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kemudian dapat membangkitkan belajar siswa dengan rutin memberikan motivasi belajar dalam berbagai bentuk seperti, pujian, penghargaan, dan sebagainya. Guru kelas ketika menggunakan media pembelajaran, selain menggunakan media visual dapat diimbangi dengan menggunakan audiovisual sehingga siswa lebih fokus dan cepat untuk memahami mata pelajaran terutama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

3. Bagi Siswa

Sebagi siswa hendaknya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan selalu memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi supaya cepat faham, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada saat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebaiknya siswa membaca materi terlebih dahulu dan tidak selalu menggantungkan guru, karena mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membutuhkan pemahaman tinggi. Siswa hendaknya dapat meningkatkan lebih fokus atau dapat berkonsentrasi lagi agar mengalami perubahan dalam belajarnya dan apabila siswa telah mengalami perubahan dalam belajarnya maka hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan lagi media pembelajaran diorama agar media tersebut lebih menarik. Selain itu, dapat mengembangkan inovasi pembelajaran agar mengalami perubahan dan siswa selalu aktif dan tidak stagnan pada itu saja. Hal ini dilakukan supaya siswa faham dengan materi narasi dan mengalami perubahan pada belajarnya sehingga berdampak pada hasil belajarnya yang meningkat juga.