

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Senirah (2020 : 23) Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi mengalami, hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan perubahan kelakuan.

Rustam Efendy Rasyid (2022 : 1) Belajar adalah suatu proses dan aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia, sejak manusia di dalam kandungan, tumbuh berkembang dari anak-anak remaja, sehingga menjadi dewasa sampai keliang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat. Habibati (2019 : 2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya

Angga Putra (2019 : 25) Belajar merupakan suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil belajar dapat ditunjukkan dengan berbagai bentuk perubahan seperti pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, serta perubahan-perubahan pada aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

Amral (2020:9-10) Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar disekolah dan lingkungannya

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan serangkaian kegiatan dari pengalaman untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku individu melalui interaksinya dengan lingkungan.

### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas belajar dan mengajar. Aktivitas belajar secara metodologis cenderung lebih dominan pada siswa, sementara mengajar secara intruksional dilakukan oleh guru. Jadi, istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Dengan kata lain, pembelajaran adalah penyerderhanan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar. Suntoko (2022 : 193) Pembelajaran ialah kegiatan yang disengaja oleh peserta didik dengan arahan dari pendidik untuk memperoleh suatu perubahan. Perubahan yang diharapkan meliputi aspek kognitif, yaitu pengetahuan, afektif sikap dan tingkah laku dan psikomotorik yaitu keterampilan.

Ngalimun (2020 : 30) Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa sehingga terjadi proses belajar dalam arti adanya perubahan perilaku individu siswa itu sendiri. Tedi Purbangkara (2022 : 193) Pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang langsung dalam suatu lingkungan belajar.

Suntoko (2022:197) Pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu sistem, karena pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Sebagai suatu sistem, tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung komponen. Fadel Sabil (2021 : 30) Pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di antara peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai keberhasilan dalam pendidikan.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Setiap ada proses tentu akan ada hasil, demikian juga dengan proses belajar mengajar akan menghasilkan hasil belajar. Untuk mengetahui sejauh mana hasil yang telah dicapai maka perlu diadakan penilaian, pengukuran, dan evaluasi dalam proses belajar mengajar.

Hadi Wiyono (2019 : 112) Hasil belajar merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Lufri (2020 : 16) Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap, apresiasi, kemampuan (*ability*) dan keterampilan.

I Putu Ade Andre Payadnya (2022 : 84) Hasil belajar adalah penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi dan keterampilan mengenai mata pelajaran setelah menerima pengalaman belajarnya. Penilaian hasil belajar yang ditekankan adalah penilaian yang menyeimbangkan tiga ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan (psikomotor).

Ahmad Rum Bismar (2020 : 84) Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Assyari (2020 : 16) Hasil belajar adalah kemampuan – kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang dalam belajar yang dilihat dari aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan).

#### **2.1.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam proses belajar mengajar, orang tua, guru dan perangkat lainnya sebenarnya berupaya mendukung keberhasilan kegiatan belajar siswa di sekolah. Betapa tingginya nilai suatu keberhasilan dalam belajar, hingga seorang guru berusaha sekuat tenaga dan pikirannya untuk mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis, begitu pula dengan perangkat lainnya seperti, kurikulum, silabus, media pembelajaran, hingga kelengkapan sekolah juga berupaya meningkatkan daya serap siswa dalam belajar di kelas, namun terkadang perubahan yang di harapkan tidak sesuai dengan realita yang terjadi.

Belajar merupakan proses perubahan berdasarkan pengalaman. Belajar juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar yang dikemukakan oleh H.Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2015 : 23-34) :

Secara umum faktor – faktor yang memengaruhi hasil belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor – faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat memengaruhi hasil belajar individu. Faktor – faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

1) Faktor fisiologis

Faktor – faktor fisiologis adalah faktor – faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor – faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan tonus jasmani pada umumnya sangat memengaruhi aktivitas belajar seseorang. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu, sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kedua, keadaan fungsi jasmani/fisiologis. Selama proses belajar berlangsung, peran fungsi fisiologi pada tubuh manusia sangat memengaruhi hasil belajar, terutama pancaindra. Pancaindra yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindra merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar. Pancaindra yang memiliki peran besar dalam aktivitas belajar adalah mata dan telinga.

2) Faktor psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama memengaruhi proses belajar adalah kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap, dan bakat. (a) Kecerdasan / intelegensi siswa, pada umumnya kecerdasan diartikan sebagai kemampuan psiko – fisik dalam mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat. (b) Motivasi adalah salah satu faktor yang memengaruhi keefektifan

kegiatan belajar siswa. (c) Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. (d) Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespons dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, peristiwa dan sebagainya baik positif maupun negatif. (e) Bakat didefinisikan sebagai kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

b. Faktor – faktor eksternal

Selain karakteristik siswa atau faktor – faktor endogen, faktor – faktor eksternal juga dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor – faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

1) Lingkungan sosial

Faktor – faktor yang termasuk lingkungan sosial adalah :

- (a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman – teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. (b) Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa. (c) Lingkungan sosial keluarga, lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketenangan keluarga, sifat – sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

2) Lingkungan nonsosial

Faktor – faktor yang termasuk nonsosial adalah :

- (a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. (b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam, pertama *hardware*, kedua, *software*. (c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa), faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan

metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.

## **2.1.5 Media Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai sarana yang didayagunakan dalam proses pembelajaran sebagai perantara dalam penyampaian materi pelajaran dengan tujuan untuk mempermudah ketercapaian tujuan pembelajaran baik berupa informasi, pengetahuan, maupun keterampilan. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru agar kegiatan belajar berlangsung secara efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Tedi Purbangkara (2022 : 169-170) Media pembelajaran adalah benda atau alat yang bisa digunakan untuk membagikan suatu informasi. Selain itu juga bisa digunakan untuk membangkitkan daya pikir, perasaan serta keinginan para murid. Harapan dari adanya media tersebut adalah bisa menciptakan suatu proses belajar yang baik, efisien dan efektif

Rami Ramadhani (2020 : 51) Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

Anita Purba (2021 : 87) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang diciptakan untuk menyalurkan pesan atau digunakan untuk menyampaikan pesan dengan yang menerima pesan dengan tujuan merangsang minat seseorang dalam memperoleh ilmu pengetahuan, pikiran, keterampilan dan sikap yang baru sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung secara efektif

Mustofa Abi Hamid (2020 : 4) Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa

sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Suharti (2019 : 43) Media pembelajaran adalah segala alat bantu yang dilaksanakan / digunakan guru bersama siswa dalam proses belajar mengajar guru memperlancar keberhasilan belajar

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran untuk mendorong sikap, pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik

### **2.1.5.2 Manfaat dan Fungsi Media dalam Pembelajaran**

Media merupakan salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Adapun manfaat media dalam proses belajar menurut Bayu Indra (2023:61) sebagai berikut :

1. Memberi kemudahan belajar bagi peserta didik dan kemudahan belajar mengajar bagi guru
  2. Media pembelajaran membantu konsep yang abstrak menjadi bentuk konkret
  3. Kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, khususnya pada materi dengan tingkat kesukaran yang sulit diproses peserta didik
  4. Segala alat indra dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lain
- Fungsi media pembelajaran bagi guru dan peserta didik menurut (2023:61)

sebagai berikut :

- a. Bagi guru
  1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
  2. Mejelaskan struktur dan urutan secara baik
  3. Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik
  4. Memudahkan kendali guru terhadap materi pelajaran
  5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran

6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang guru
  7. Meningkatkan kualitas pelajaran
- b. Bagi peserta didik
1. Meningkatkan motivasi belajar peserta didik
  2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik
  3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar
  4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar
  5. Merangsang peserta didik untuk fokus
  6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
  7. Peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan guru melalui media pembelajaran

#### **2.1.6 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bagian dari Ilmu Pengetahuan atau Sains yang semula berasal dari bahasa Inggris ‘*scientia*’. Kata ‘*science*’ sendiri berasal dari kata Bahasa Latin ‘*scientia*’ yang berarti saya tahu. ‘*science*’ terdiri dari *social sciences* (Ilmu Pengetahuan sosial) dan *natural science* (Ilmu Pengetahuan Alam). Namun, dalam perkembangannya *science* sering diterjemahkan sebagai sains yang berarti Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) saja, walaupun pengertian ini kurang pas dan bertentangan dengan etimologi. Untuk itu, dalam hal ini kita tetap menggunakan istilah IPA untuk menunjuk pada pengertian sains yang kaprah yang berarti *natural science*.

Wahyana dalam Trianto (2019 : 136) Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala – gejala alam.

Eka Sulistyowati (2020 : 22) IPA merupakan ilmu yang ada pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah.

Nelly Wedyawati (2019:2) IPA merupakan susunan sistematis hasil temuan yang dilakukan para ilmuwan. Hasil temuan tersebut berupa fakta, konsep, prinsip, hukum, teori maupun modal ke dalam kumpulan pengetahuan sesuai dengan bidang kajiannya. Sedangkan menurut Istarani (2019:4) IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Dari penjelasan di atas dapat kita artikan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

### **2.1.7 Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Menurut (Azhar Arsyad, 2019:106) unsur visual yang perlu dipertimbangkan yaitu :

a. **Kesederhanaan**

Kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen, semakin sedikit jumlah elemen akan memudahkan siswa dalam memahami pesan yang disajikan secara visual tersebut.

b. **Keterpaduan**

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat pada elemenelemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersamasama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu kesatuan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi.

c. **Penekanan**

Meskipun penyajian visual disusun sangat sederhana, namun diperlukan penekanan pada salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa

d. Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

e. Bentuk

Bentuk yang asing bagi siswa akan menarik perhatian siswa, untuk itu pemilihan bentuk perlu diperhatikan.

f. Garis

Garis berfungsi untuk menghubungkan unsur-unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan khusus.

g. Tekstur

Tekstur merupakan unsur visual yang dapat memberikan kesan kasar atau halus.

h. Warna

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan secara hati-hati untuk memperoleh hasil yang baik.

Menurut Sa'adun Akbar (2019:24) menyatakan bahwa mengembangkan media harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
- b. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar
- c. Dapat menjadi sumber belajar
- d. Efektifitas dan efisiensi pemanfaatan media
- e. Keamanan bagi pembelajar
- f. Kemampuan media dalam mengembangkan keaktifan dan kreativitas pembelajar
- g. Kemampuan media dalam mengembangkan suasana pembelajaran yang menyenangkan
- h. Kualitas media

Terdapat sejumlah prinsip-prinsip yang harus diperhatikan agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk kegiatan belajar mengajar. Adapun hal tersebut menurut Wina Sanjaya (2019: 23) sebagai berikut:

- a. Media harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- b. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi ajar
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi siswa
- d. Media pembelajaran yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien
- e. Dan media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasionalkan

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu sehingga media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan

## **2.1.8 Media Diorama**

### **2.1.8.1 Pengertian Media Diorama**

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata adalah Media Diorama. Karena diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Sudjana menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan 3 dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Menurut Bayu Indra (2023:64) Media diorama adalah suatu kotak yang di dalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada disekitarnya. Diorama dapat dibuat lebih kecil daripada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian atau proses agar yang melihat tertarik melihat isi tersebut.

Diorama merupakan pajangan statis yang memiliki latar depan tiga dimensi dan latar belakang yang rata untuk membuat suatu pemandangan realistik. Latar depan biasa berupa sebuah lanskap dengan model-model masyarakat, hewan, kendaraan, perlengkapan atau bangunan. Latar belakang alamiah mungkin berupa foto, gambar atau lukisan. Diorama biasanya dimuat di sebuah kotak dengan sisi kotak tersebut menyediakan sebuah latar belakang. Sudut-sudut dibelakang atau keseluruhan bagian belakang tersebut mungkin membulat untuk menyediakan ilusi kedalaman dan cahaya bisa ditambahkan untuk efek khusus diorama biasanya di rancang untuk menghasilkan kejadian dan pemandangan

masa lalu dan masa sekarang atau untuk menggambarkan gambar pemandangan atau kejadian masa depan (Sharon E. Smaldino, 2020:305)

Shofa Ainurrahmah (2022 : 313) Media diorama merupakan sebuah alat bantu mengajar yang dituangkan dalam miniatur kecil tiga dimensi untuk menyampaikan mata pelajaran tertentu. Media diorama ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik.

Miftah Devi Amalia (2017:188) mengatakan Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Nurul Sapitri (2021:15) Media diorama adalah media tiga dimensi kecil (mini) yang didukung dengan gambar-gambar atau lukisan yang menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama dikemas untuk memberikan kemudahan dalam menggunakannya. Diorama terdapat bentuk-bentuk objek atau sosok yang diletakan pada pentas berlatar belakang lukisan yang mendukung dengan pembelajaran.

Ayu Dandini Kisma (2020:637) Media diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik.

Roy Kusuma (2020:105) Media pembelajaran diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa media diorama merupakan sebuah tiruan pemandangan tiga dimensi sehingga mampu memberikan pengalaman secara langsung oleh siswa.

#### **2.1.8.2 Langkah Penggunaan Media Diorama**

Adapun langkah penggunaan media diorama menurut Popi Fauzi (2019:42) yaitu sebagai berikut :

1. Guru harus merencanakan tujuan dan mengidentifikasi kompetensi yang ingin dicapai yaitu sesuai dengan indikator yang telah dibuat sehingga tujuan pembelajaran dan media yang digunakan sejalan.
2. Guru memberikan pandangan yang bervariasi terhadap peserta didik, yaitu guru memancing kemampuan berfikir anak terlebih dahulu agar terjadi proses komunikasi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Sehingga kelas yang sedang berlangsung menjadi aktif tidak hanya pasif guru saja.
3. Guru menyediakan media diorama pembelajaran untuk mengkaji materi standar. Guru menyediakan media diorama yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
4. Guru harus memaknai kegiatan belajar peserta didik, dalam akhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang baru saja berlangsung, mengambil hikmah apa saja yang dapat dipelajari dari materi yang telah disampaikan dan terjadi oleh guru dan peserta didik.
5. Guru melaksanakan penilaian pada peserta didik, pada akhir pembelajaran guru memberikan penilaian kepada peserta didik baik penilaian sikap, ataupun pengetahuan. Dan juga guru mengadakan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dibuat apa saja yang perlu direvisi dan apa saja yang perlu dikembangkan.

### **2.1.8.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama**

Kelebihan dan kekurangan media diorama yaitu sebagai berikut (Popi Fauzi (2018:52) :

- a. Kelebihan
  1. Media diorama akan memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung maksudnya yaitu meskipun pembelajaran dilakukan hanya didalam kelas maupun diluar kelas seperti lingkungan sekolah, namun media yang diberikan akan secara langsung memberikan pengalaman yang sesuai dengan kenyataan yang ada kepada siswa, karena media didesain sesuai dengan keadaan yang ada sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

2. Penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme, yaitu dalam media diorama ini materi didesain sesuai dengan gambaran aslinya.
  3. Proses pembelajaran ini dapat merangsang kreativitas siswa, hal ini dikarenakan media yang dibuat secara tidak langsung akan merangsang ide dan pola berfikir siswa. Media yang diberikan unik dan secara tidak langsung menggugah emosional anak untuk berfikir dan merangsang kekreatifitasan siswa.
  4. Dapat memeperlihatkan benda-benda secara jelas karena media didesain dengan menggunakan bahan-bahan isian yang sesuai dengan keadaan langsung.
- b. Kekurangan
1. Media sedikit sulit untuk membanya dikarenakan desainnya besar tetapi media ini didesain dengan bahan yang ringan dan diberi roda agar bisa didrong maupun ditarik.
  2. Media diorama ini dalam proses pengejarannya harus secara langsung atau offline sehingga harus bertemu siswa untuk melakukan pengamatan

#### **2.1.8.4 Langkah-Langkah Pembuatan Media Diorama**

Membuat diorama harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Menurut Sheperd Paine dalam Septi Kiswandari (2019:32) langkah-langkah membuat diorama adalah sebagai berikut:

- a. Ide
 

Ide berkaitan dengan tujuan pembuatan diorama, untuk itu sebelum membuat diorama harus menentukan tujuan terlebih dahulu.
- b. Melakukan evaluasi ide
 

Sesuaikan kembali tujuan dengan diorama yang sudahditetapkan. Kemudian evaluasi kembali dengan pertanyaan-pertanyaan seperti, apa yang pengguna dapatkan dari diorama tersebut dan apakah ide yang sudah dibuat dapat divisualisasikn melalui diorama tersebut

c. Artistic License

Perlu adanya penjelasan mengenai diorama yang dibuat dengan menerangkan bahwa diorama tersebut merupakan hasil karya sendiri.

d. Adanya unsur hiburan

Dalam pembuatan diorama dapat dirancang sekreatif mungkin agar pengguna dapat menikmati diorama dengan hanya melihat saja. Misalnya dengan penambahan tombol untuk menyalakan lampu yang akan memunculkan simbol yang tersembunyi.

e. Rancangan dan susunan

Tahap ini merupakan tahap untuk merealisasikan ide atau tujuan utama pembuatan diorama menjadi bentuk nyata.

f. Mendesain diorama sederhana

Pada tahap ini perencanaan diorama akan dilihat secara detail tentang ukuran, simbol dengan latar.

g. Perencanaan cerita dalam diorama

Diorama memiliki cerita di dalamnya, cerita ini dibuat untuk melengkapi tujuan dari dibuatnya diorama.

h. Penempatan dan penentuan simbol

Simbol diorama merupakan salah satu komponen yang terdapat pada diorama. Diorama dapat berinteraksi dengan pengguna ketika simbol-simbol diorama dapat menggambarkan tujuan utama pembuatan diorama, tersusun dengan jelas, dan saling berkesinambungan.

i. Keseimbangan

Keseimbangan yang dimaksudkan yaitu kesesuaian cerita dengan latar, posisi dan susunan simbol antara satu dengan yang lain dan kesesuaian benda dengan objek yang sebenarnya.

j. Penyempurnaan desain

Setelah melalui tahap di atas, media dapat dibuat dan direalisasikan.

Selain itu menurut Ummu Khairiyah (2022:68) langkah-langkah pembuatan media diorama sebagai berikut:

- a. Siapkan styrofoam yang memiliki ketebalan 2 cm potong dengan ukuran 70x40 cm sebagai sisi belakang dan bawah, 47x40 cm sebagai sisi kanan 47x7 cm sebagai sisi kiri
- b. Warnai bagian-bagian media agar terlihat menarik menggunakan cat air
- c. Gabungkan potongan styrofoam menjadi sebuah kotak dengan menggunakan lem, agar lebih kuat tusuk styrofoam menggunakan tusuk sate
- d. Bentuk kertas semen menjadi sebuah gunung dan bentuk kardus menjadi sebuah rumah adat serta berilah warna sesuai dengan aslinya agar lebih menarik
- e. Tempelkan bola ping-pong pada dinding belakang sebagai matahari dan cat sesuai dengan warna matahari
- f. Bentuk kapas menjadi sebuah awan kemudian tempelkan kapas pada dinding belakang
- g. Warnai salah satu awan yang terbuat dari kapas menggunakan spidol agar awan terlihat seperti gunung

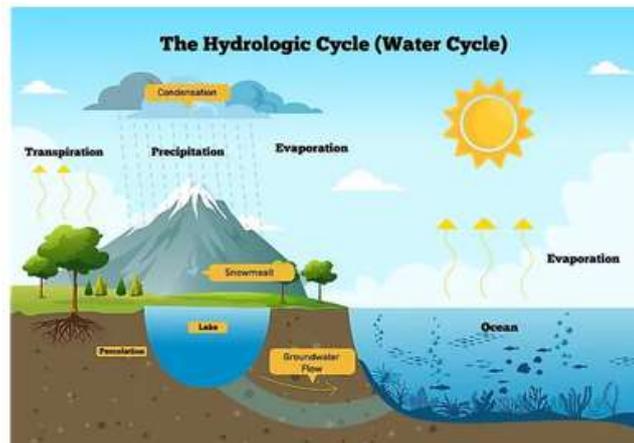
### **2.1.9 Materi Pelajaran Siklus Air**

#### **1. Pengertian Siklus Air**

Siklus air adalah gerakan sirkulasi akan terbentuknya air di planet bumi. Dalam sirkulasi (perputaran) tersebut meliputi gerakan yang dimulai dari air laut menuju atmosfer dalam bentuk uap, kemudian kembali lagi bumi. Keberadaan siklus air ini pertama kalinya digambarkan oleh Bernard Manessy pada tahun 1580. Kala itu, Beliau mengatakan bahwa air yang menguap dari lautan membentuk awan, kemudian awan bergerak ke daratan, lalu turunlah hujan, hujan tersebut nantinya akan mengalir lagi dan kembali menguap.

Sebelum keberadaan siklus air ini dibahas oleh Manessy, pada abad ke-19 juga terdapat teori Aristoteles yang mengungkapkan bahwa air menguap dari tanah, lalu berkondensasi di dalam gua besar yang ada di pegunungan, kemudian gua tersebut membentuk sebuah danau sehingga memunculkan sebuah mata air. Nah, setelah adanya perkembangan zaman sekaligus ilmu pengetahuan, maka dapat diketahui bahwa siklus atau perputaran air itu mempunyai beberapa tahapan.

## 2. Proses Siklus Air Di Bumi



Gambar 2.1 Proses Siklus Air Di Bumi

Sumber : <https://www.gramedia.com/literasi/siklus-air/>

Siklus air yang ada di bumi ini memiliki beberapa tahapan yang mana setiap tahapannya tidak boleh terlewat. Jika hal tersebut terjadi, maka air tidak dapat terbentuk dan kembali lagi ke bumi. Berikut adalah proses sirkulasi air.

### a. Penguapan (Evaporasi)

Dalam proses penguapan ini, terjadilah perubahan air dari bentuk yang awalnya cair menjadi bentuk gas. Ketika matahari memancarkan panasnya menuju bumi, keberadaan air yang ada di sungai, danau, maupun lautan pasti akan menguap menjadi bentuk gas. Molekul-molekul gas tersebut akan menguap, sehingga naik menuju atmosfer melalui udara.

### b. Kondensasi

Kondensasi adalah suatu proses yang mengubah air dari bentuk gas menjadi bentuk cair. Ketika uap air naik menuju atmosfer, uap air tersebut menjadi lebih dingin dan mengalami perubahan bentuk kembali yakni menjadi tetesan air kecil. Hal tersebut terjadi ketika uap air telah membentuk awan.

### c. Air Hujan

Ketika uap air telah membentuk awan, apabila terkena angin pasti awan tersebut akan “terseret” mengikuti arus angin. Jika terdapat begitu banyak air yang mengembun, sehingga udara tidak dapat mendukung beratnya, maka air yang ada di awan tersebut akan jatuh ke bumi dalam bentuk hujan. Namun, tidak semua air di awan tersebut akan jatuh dalam bentuk hujan, sebab

bergantung pada suhu udara di wilayah yang bersangkutan. Dapat berupa bentuk cair atau hujan, tetapi dapat juga berupa bentuk padat misalnya salju, hujan salju, atau hujan es.

d. Infiltrasi

Proses ini adalah ketika air dari awan jatuh kembali ke bumi, yang mana pasti sebagian besar jatuh menuju ke tanah dan membasahnya hingga ke dalam tanah. Air-air tersebut kemudian “berkumpul” di bawah tanah, terutama di lapisan batuan, pasir, atau kerikil yang dapat dinamakan sebagai akuifer alias air tanah. Tanah tersebut nantinya akan merembes hingga ke bagian bawah sungai, sehingga akan memberikan aliran air bahkan setelah hujan berhenti. Air tanah ini sangat dimanfaatkan oleh akar tanaman, terutama dalam proses fotosintesis.

e. Limpasan

Limpasan adalah proses dimana air tidak meresap ke dalam tanah, melainkan mengalir di tanah. Air limpasan ini nantinya akan mengumpul di sungai dan kemudian mengalir menuju ke sungai yang lebih besar.

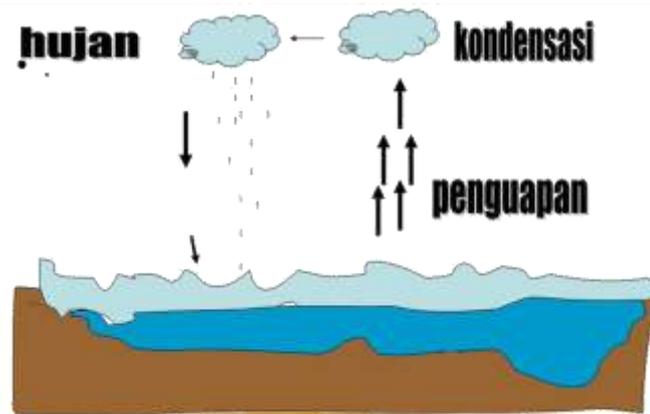
f. Transpirasi

Proses ini adalah ketika air menguap dari tanaman, terutama melalui daun. Hal tersebut juga dapat berpotensi untuk mengembalikan uap air kembali ke udara. Singkatnya, proses siklus air ini berupa:

1. Air laut atau air yang ada di darat akan menguap, kemudian naik menuju ke langit dan berkumpul di udara sehingga membentuk gumpalan air.
2. Awan-awan yang terkumpul di langit tersebut kemudian mencair, sehingga akan menimbulkan titik-titik hujan yang turun ke permukaan bumi.
3. Dari titik hujan tersebut, sebagian ada yang langsung mengalir melalui sungai menuju laut. Sebagian lagi akan terserap menuju ke dalam perut bumi, tetapi ada juga yang menggumpal menjadi es.
4. Cadangan air yang ada di permukaan bumi tersebut, nantinya akan menguap kembali menjadi bentuk awan, dan melakukan proses perputaran yang sama secara terus-menerus dan berulang-ulang.

### 3. Jenis-Jenis Siklus Air

#### a. Siklus Air Pendek atau Kecil

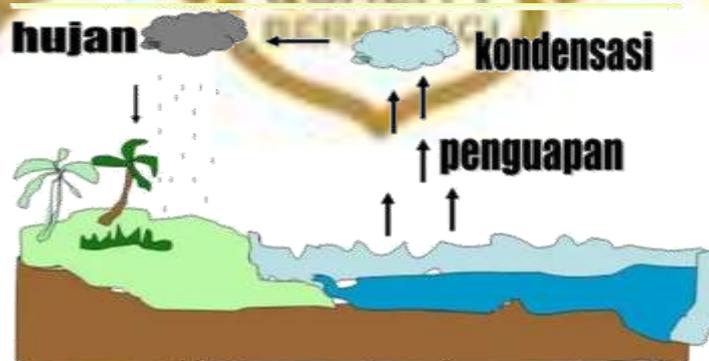


Gambar 2.2 : Siklus Air Pendek atau Kecil

Sumber : <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-l/ini-penjelasan-siklus-air-pendek-sedang-dan-panjang?page=all>

Siklus Air Pendek ini adalah siklus air yang berupa air laut menguap kemudian melalui proses kondensasi, akan berubah menjadi butir-butir air halus atau awan. Selanjutnya, hujan akan jatuh ke laut dan prosesnya berulang kembali. Dalam siklus ini, umumnya akan mengalami pemanasan oleh sinar matahari sehingga mampu membuat air laut menjadi menguap hingga membumbung naik menuju ke udara.

#### b. Siklus Air Sedang atau Menengah

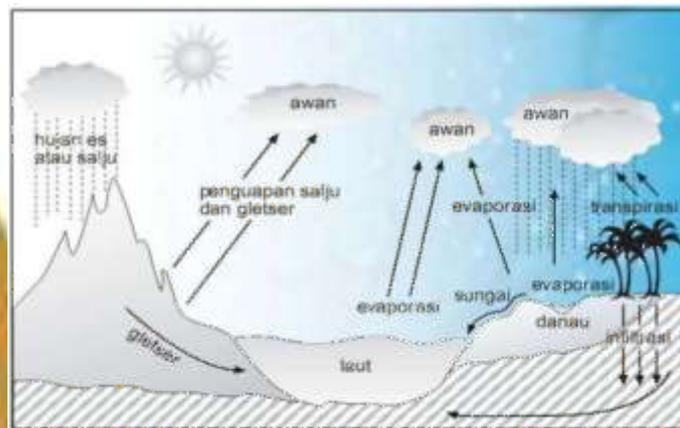


Gambar 2.3 : Siklus Air Sedang atau Menengah

Sumber : <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-l/ini-penjelasan-siklus-air-pendek-sedang-dan-panjang?page=all>

Siklus Sedang ini berupa adanya uap air yang berasal dari lautan, lalu ditiup oleh angin hingga bergerak sampai ke atas daratan. Setelah mencapai ketinggian tertentu, uap air ini mengalami proses kondensasi membentuk butir-butir air dan berkumpul menjadi awan hingga jatuh di atas daratan sebagai hujan. Air hujan di daratan, nantinya akan mengalami kembali ke laut melalui sungai, permukaan, tanah, atau resapan di tanah.

c. Siklus Air Panjang atau Besar



Gambar 2.4 : Siklus Air Panjang atau Besar

Sumber : <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/verina-intan-l/ini-penjelasan-siklus-air-pendek-sedang-dan-panjang?page=all>

Dalam siklus panjang ini berupa adanya uap air yang berasal dari laut, setelah sampai di atas daratan akibat dari terbawa arus angin, akan bergabung dengan uap air lainnya. Uap air hasil gabungan tersebut tidak hanya melalui proses kondensasi saja, tetapi juga membeku hingga membentuk awan yang terdiri atas kristal. Kristal-kristal es ini akan turun menuju ke daratan dalam bentuk salju. Ketika salju telah mencair dan mengalir sebagai bentuk gletser, kemudian akan kembali lagi ke laut.

4. Kegiatan Manusia Terhadap Siklus Air

Sebenarnya, banyak sekali kegiatan manusia yang bahkan tanpa disadari ternyata sangat berpengaruh pada siklus air di muka bumi ini. Kegiatan-kegiatan tersebut misalnya:

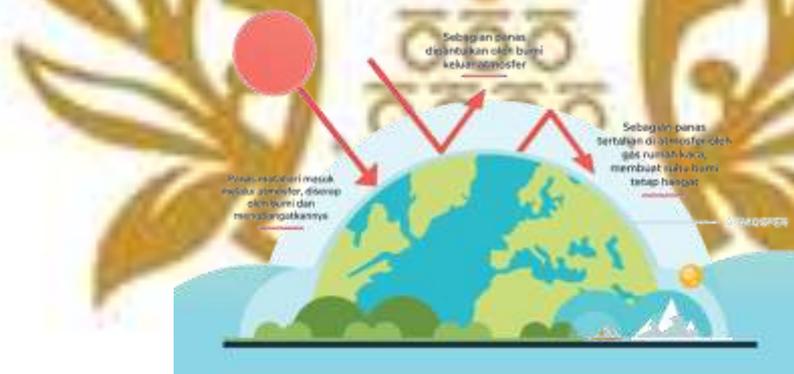
- a. Membiarkan lahan air kosong tanpa menanaminya dengan tumbuhan.
- b. Mengubah daerah resapan air menjadi bangunan.
- c. Menggunakan air secara berlebihan, terutama untuk kegiatan sehari-hari.

Kegiatan-kegiatan tersebut tentu saja memberikan dampak yang mana berpengaruh pada kelangsungan makhluk hidup, baik itu manusia, tumbuhan, maupun hewan.

### 1. Efek Rumah Kaca

Sebenarnya, efek rumah kaca ini dapat menunjuk pada dua hal yang berbeda, yakni yang terjadi secara alami di bumi dan yang terjadi akibat aktivitas manusia. Akibat yang ada dari efek rumah kaca ini adalah perubahan iklim secara ekstrim. Jika hal tersebut terjadi, tentu saja akan mengganggu hutan beserta ekosistemnya, sehingga akan mengurangi kemampuan hutan dalam menyerap karbondioksida di atmosfer.

Efek rumah kaca ini merupakan dampak dari pemanasan global, yang mana dapat mengakibatkan mencairkan gunung-gunung es di daerah kutub. Apabila hal ini terjadi, maka permukaan air laut juga akan ikut naik. Menurut perhitungan simulasi, efek rumah kaca ternyata mampu meningkatkan suhu rata-rata bumi sekitar 1-5<sup>o</sup> C.

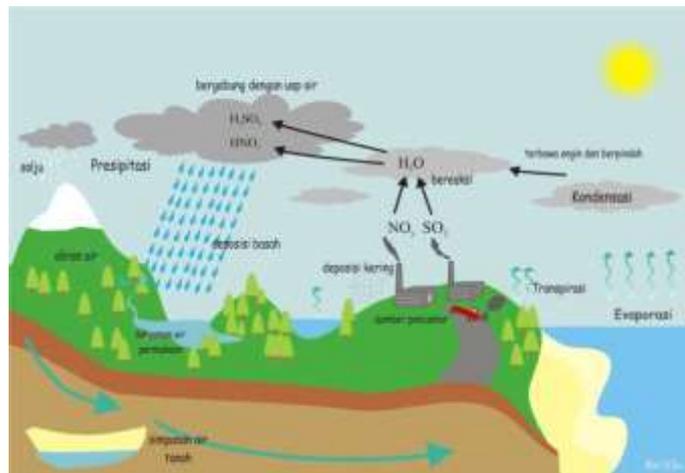


Gambar 2.5 Efek Rumah Kaca

Sumber : <https://blog.siklus.com/peduli-lingkungan/tentang-efek-rumah-kaca-pengertian-penyebab-dampak-cara-mengatasinya>

### 2. Hujan Asam

Hujan asam pertama kalinya diperkenalkan oleh Angus Smith yang kala itu tengah menulis tentang polusi industri di wilayah Inggris. Terjadinya hujan asam ini harus diwaspadai sebab berbentuk sebagaimana hujan pada umumnya, sehingga bersifat global dan mengganggu keseimbangan ekosistem secara global pula. Tidak hanya berdampak pada lingkungan biotik saja, tetapi juga pada lingkungan abiotik.



Gambar 2.6 : Hujan Asam

Sumber : <https://www.ikons.id/mengenal-hujan-asam/>

### 3. Pencemaran Air

Pencemaran air adalah dampak yang sangat mudah dirasakan apabila kegiatan-kegiatan tersebut masih berjalan. Dalam pencemaran air ini, nantinya akan terjadi perubahan pada keadaan di suatu tempat penampungan air, mulai dari danau, sungai, lautan, hingga air tanah, yang mana tentu saja akan berdampak pada aktivitas manusia sehari-hari.



Gambar 2.7 : Pencemaran Air

Sumber : <https://envilife.co.id/pengertian-dan-penyebab-pencemaran-air/>

### 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Belajar sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Seorang yang dikatakan berpendidikan adalah seorang yang telah belajar dalam

lingkungan pendidikan. Belajar dapat berhasil tergantung pada unsur-unsur didalamnya, termasuk guru, siswa, dan fasilitas yang digunakan dalam belajar tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu proses dari upaya manusia untuk memahami gejala alam, dan dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah pandangan dan sikap manusia terhadap alam semesta sehingga diperlukan pemahaman dalam pembelajaran IPA. Tujuan utama dalam mengajar mata pelajaran IPA yang secara wajar dapat diwujudkan guru untuk siswa di sekolah antara lain, menjadikan siswa senang, aktif, bergembira dan riang dalam belajar, memperbaiki berpikir kreatif siswa, keingintahuan siswa, kerja sama, rasa percaya diri sendiri, mengembangkan sikap positif dalam belajar dan kepekaan terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Tetapi pada kenyataannya siswa menjadi bosan dan jenuh dengan pembelajaran sehingga tidak mudah diingat.

Salah satu materi IPA yang diajarkan di sekolah dasar yakni materi siklus air. Materi ini dapat diajarkan dengan menggunakan media yang sesuai atau melalui kegiatan praktikum. Namun ketersediaan media pembelajaran dan alat praktikum tentang siklus air di beberapa sekolah dasar masih terbatas. Keterbatasan media pembelajaran dan alat praktikum memiliki beberapa efek negatif bagi proses pembelajaran pada materi siklus air. Beberapa efek negatif tersebut antara lain, kegiatan belajar mengajarnya menggunakan metode ceramah, dan lebih banyak menggunakan buku. Media pembelajaran siklus air yang digunakan masih terbatas pada gambar yang ada di buku.

Hal ini menyebabkan peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran sangat membosankan, khususnya pada mata pelajaran IPA. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang kurang tepat. Ketersediaan dan penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media merupakan salah satu fasilitas belajar yang mendukung tercapainya hasil belajar yang tinggi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat menjelaskan konsep materi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong siswa hingga terjadinya proses belajar.

Hal itu dikarenakan media dapat membantu guru untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik. Dengan ini, guru harus melakukan perubahan sehingga keaktifan, kreativitas, rasa senang dan hasil belajar peserta didik diharapkan meningkat dan menjadi lebih baik. Dengan cara melakukan perubahan media pembelajaran yang menjadi aktif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

Media diorama merupakan gambaran kejadian yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Media diorama sangat efektif dan tepat untuk pemilihan media pembelajaran khususnya materi siklus air karena media diorama merupakan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Dengan demikian, penulis akan mengembangkan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi siklus air pada pelajaran IPA di kelas V SDN 043934 Simpang Singa T.A 2023/2024

