

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

A. Media Pembelajaran

Sebelum membahas lebih jauh tentang media pembelajaran, perlu mengenal lebih dulu Apa yang dimaksud dengan media secara umum. Kata *media* (bentuk tunggalnya *medium*) berasal dari bahasa latin yang berarti *antara* atau *perantara*, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut Hamka (2018) media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bentuk berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Sedangkan saluran komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari sumber ke penerima pesan dengan maksud untuk mempengaruhi penerima pesan minimal ada dua makna yang bisa diambil dari komunikasi yaitu 1. komunikasi adalah suatu proses yakni aktivitas untuk mencapai tujuan komunikasi itu sendiri dengan demikian proses komunikasi bukan sesuatu yang terjadi secara kebetulan namun suatu proses yang disengaja dan diarahkan untuk mencapai suatu tujuan 2. secara sederhana dalam komunikasi terdapat tiga komponen penting yang harus ada yaitu sumber pesan pesan dan penerima pesan hilangnya satu salah satu komponen tersebut maka hilang pula makna komunikasi tersebut sanjaya, (2014 : 80).Selanjutnya, media juga dipandang sebagai bentuk bentuk komunikasi massa yang melibatkan sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi. Jadi, media adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk membawa pesan dari pemberi dan penerima pesan. Dalam bidang komunikasi, istilah media sering dilekatkan bersama dengan kata *massa*, seperti kata media masa, massa media, yang perwujudannya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, video, televisi, komputer, dan internet. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, *media* suatu kajian yang menarik dan banyak diminati pada hampir setiap disiplin ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa dengan tujuan agar siswa termotivasi dalam kegiatan belajar dan bisa mengikuti setiap proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan wadah untuk menyampaikan berupa materi kepada siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang sebaiknya dimiliki oleh setiap guru. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat menambah atau meningkatkan kualitas belajar siswa di dalam kelas.

Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik maupun materi yang digunakan oleh instruktur, dosen, guru, tutor, atau pendidik lainnya dalam melaksanakan pembelajaran dan memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud juga mencakup media tradisional yang terdiri atas kapur tulis, *handout*, diagram, *slide*, *overhead*, objek nyata, dan rekaman video, atau film dan media mitakhir seperti komputer, DVD, internet, dan konferensi video interaktif (Selanlan : 1, 2012). Gagne dan Briggs (1979 : 175) juga menyatakan bahwa sebenarnya penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu tidak memiliki makna yang standar. Kadang kadang merujuk pada istilah istilah berikut :

- *Sensory mode* : alat indra yang didorong oleh pesan pesan pembelajaran (mata, telinga, dan sebagainya).
- *Channel of communication* : alat indra yang digunakan dalam suatu komunikasi (viul, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman, dan sebagainya).
- *Type of stimulasi* : peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, yaitu kata kata lisan (suara asli atau rekaman)
- *Media* : peralatan fisik komunikasi (buku, bahan cetak seperti tulisan, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya).

Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. Dengan digunakannya media sebagai alat pendorong siswa untuk lebih memahami dan termotivasi yang akan membuat siswa lebih aktif baik secara fisik maupun psikisnya. Menurut Smaldino dkk(2008 : 7) mengatakan ; Saya edium (jamak,

media) merupakan sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin kata asrti “di antara, “ itu ditentukan merujuk ke apa pun itu membawa informasi di antara A sumber Dan A penerima. Sedangkan menurut Gagne yang dikutip oleh Arief Sadiman (2003) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk dapat belajar. Hal ini yang membuat banyak para pengembang media pembelajaran terus melakukan perombakan dalam kegiatan pembelajaran dikelas.

Dilansir dari buku Strategi Belajar Mengajar (2017) oleh Saifudin Mahmud dan Muhammad idham, “media pembelajaran adalah semua alat dan bahan dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, koran, majalah, dan buku.” Ada lagi Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan rain (2020 : 121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Azhar (2011) berpendapat media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas.

Jadi dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh seorang guru untuk menunjang dalam memberi ilmu kepada siswa dengan memanfaatkan media atau alat yang ada disekitar atau dibuat oleh guru itu sendiri, baik menggunakan buku sampai media alat elektronik dikelas.

Media pembelajaran sendiri dapat kita bagi ke dalam beberapa kelompok di antaranya, visual, audio dan audio visual. Dari ketiga contoh tersebut adalah media audio visual. Berdasarkan informasi yang ditemukan, media visual dibedakan menjadi tiga bagian di antaranya visual gerak dan diam, media audio, serta media audiovisual gerak dan media audiovisual diam (Rudi susilna dan Capi Riana, 2007). Berdasarkan informasi diatas maka dapat kita katakan bahwa semua media itu memiliki dampak buruk dan baik, sehingga dalam penerapannya dibuat untuk menumbuhkan minat belajar siswa guna mendapatkan hal hal baru atas informasi yang di sampaikan oleh pendidik. Maka dari itu, dalam penerapan media pembelajaran dibuat semenarik dan seefisien mungkin, sehingga guru dapat menyampaikan isi materi dengan baik kepada siswa.

Menurut Arief S. Sadiman, dalam menciptakan media pembelajaran, guru harus menimbang beberapa kualifikasi untuk :

- Mengkaji kebutuhan dan karakteristik
- Menginterpretasikan tujuan instruksional
- Mengembangkan butir butir materi yang terperinci guna mendukung tercapainya tujuan belajar
- Mengembangkan alat untuk mengukur keberhasilan.
- Menulis naskah media.
- Mengevaluasi dan merevisi.

Dalam pemilihan kriteria media pembelajaran harus tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Mahasiswa bisa dengan baik menerima pesan dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran yang dirancang dengan efektif bisa merangsang proses psikis atau munculnya tanya jawab siswa, dengan kata lain berlangsung koneksi antara siswa dengan media pembelajaran menurut Nasution, menjadi sarana bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan fakta di lapangan pada anak tingkat sekolah dasar masih banyak ditemukan perangkat pembelajaran yang belum memadai terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Guru sering kali tidak paham dalam penerapannya bahkan sebagian orang guru hanya asal membuat atau menggunakan media pembelajaran. Sehingga siswa sulit mendapat atau memahami materi pembelajaran. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran ini adalah komponen penting yang harus digunakan guru dalam menunjang pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Terutama di zaman sekarang ini seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju diharapkan seorang pendidik yang memberikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mengikuti kemajuan teknologi dan informasi. Guru diharapkan dapat merancang media yang efektif dan efisien serta dalam penggunaannya oleh guru berdasarkan karakteristik dan kebutuhan siswa.

B. Ciri Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan melestarikan dan merekonstruksi, suatu objek atau peristiwa. Suatu objek yang telah direkam dengan video kamera dapat diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan adanya ciri *fixative* ini, media memungkinkan satu rekaman kejadian yang terjadi pada suatu waktu dapat di transportasikan tanpa mengenal waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 2 atau 3 menit dengan teknik pengambilan gambar *Time-Lapse Recording*. Seperti bagaimana proses Larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. ciri manipulatif ini selain dapat dipercepat Suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video. Seperti proses tsunami dapat diamati melalui kemampuan manipulatif dari media.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media seperti rekaman video atau audio ini tidak hanya terbatas pada satu kelas tetapi dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

C. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Rasyid dan Rohani, 2018:94), menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah menyampaikan isi

proses pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media pembelajaran dapat menumbuhkan sikap positif siswa dan merubah peran guru ke arah yang lebih baik. Sedangkan Sudjana dan Rivai (asyad, 2008:28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu ; Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik media yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut (fatria , 2017 : 140) media merupakan alat bantu media pembelajaran.

Secara umum media pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut ;

- a. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- b. Memperjelas materi yang dibawakan oleh guru.
- c. Menambah gairah belajar siswa, terjadinya interaksi langsung guru dan siswa.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri.
- e. Kualitas pembelajaran lebih optimis.
- f. Pembelajaran dapat dilakukan didalam maupun diluar kelas.
- g. Proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- h. Materi pembelajaran akan memiliki kejelasan sehingga memudahkan siswa untuk memahaminya.
- i. Memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya.
- j. Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan atau persepsi belajar pada masing masing peserta didik.
- k. Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.

1. Menyajikan pesan atau bahan ajar/ informasi belajar secara serempak bagi seluruh peserta didik.

Selain manfaat media sebagaimana yang telah diuraikan diatas, media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai berikut.

- a. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai bahan satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan komponen yang ingin dicapai dalam pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- d. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan. Dengan demikian tidak diperkenankan menggunakan hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik.
- e. Media pembelajaran bias berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- f. Media pembelajaran berfungsi sebagai peningkat kualitas belajar.

2.2 Media Diorama

Dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa terdapat komponen-komponen yang berguna untuk menunjang proses belajar mengajar, maka dibutuhkan suatu media atau alat pembelajaran yang berguna untuk menunjang proses pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran yang ditransformasikan dengan cara konvensional di depan kelas. Penggunaan media

pembelajaran merupakan komponen yang bisa digandengkan dengan metode maupun strategi belajar yang bisa digandengkan dengan metode maupun strategi belajar yang diterapkan pendidikan pada kegiatan . Media diorama merupakan pemandangan (*scane*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan yang dibuat ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kondisi atau fenomenal yang menunjukkan suatu aktivitas. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Diorama adalah gambaran kejadian baim yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang dijasikan dalam bentuk mini atau kecil(kustandi dan sutjipto, 2016). Menurut Sudjana dan rifai (2011) diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama merupakan suatu benda yang berisikan gambaran tiruan sebuah pemandangan, lingkungan atau sebuah objek yang cukup lengkap layaknya sebuah lingkungan aslinya. Menurut Daryanto (2010) media diorama termasuk ke dalam media berbentuk tiga dimensi. Menurut Hasanah dan Muryanti (2019) menyatakan bahwa media diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Menurut Andi (2015) manfaat atau kegunaan diorama yaitu a. Sangat cocok untuk pengajaran ilmu fisika, biologi, sejarah, dan berbagai macam mata pelajaran lainnya, b. Dapat memberikan gambaran situasi seperti kondisi aslinya, sehingga siswa dapat menghayatinya.

Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga di miliki oleh media diorama. Kelebihan media berbentuk tiga dimensi di antaranya adalah sebagai berikut; a. Memberikan pengalaman secara langsung, b. Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, c. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik bentuknya maupun cara kerjanya, d. Dapat memperhatikan struktur organisasi secara langsung. Media diorama nantinya diharapkan mampu menjadi media yang memberikan informasi maupun komunikasi dalam materi siklus air, dengan begitu siswa dapat lebih mudah memahami isi materi yang dijelaskan oleh guru dalam penggambaran media diorama tersebut.

Pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan guru, terdapat komponen

komponen yang berguna untuk menunjang keberhasilan dalam kegiatan proses belajar mengajar, alat alat dan sarana penunjang keberhasilan pembelajaran yang ditransformasikan dengan cara ceramah didepan kelas. Penggunaan media pembelajaran ini merupakan komponen yang bisa digandengkan dengan metode maupun strategi belajar yang diterapkan pendidik pada kegiatan pembelajaran dikelas. Bisa dibbilang bahwa media ini merupakan alat komunikasi dalam mengirim pesan dari sumber belajar yang akan dikirimkan kepada siswa atau peserta didik yang memberi rangsangan langsung ke otak siswa selama pembelajaran.

Salah satunya adalah media diorama, menurut Sudjana (2013 : 170) adalah gambar 3 dimensi skala kecil yang menampilkan gambaran suatu fenomena sederhana. Diorama terdiri dari bingkai atau bahan yang ditampilkan di atas area dengan potret atau gambar sebagai latar belakang tergantung pada penyampainya. Media diorama ini didukung dengan materi yang beragam, karena ada materi tiga dimensi berukuran mini (Reni Anggreni, 2017). (Renj Anggreni, 2017) sedangkan menurut Sulaiman dalam Prastwo (2013 : 319), media diorama merupakan suatu sarana miniatur tiga dimensi *scene* yang dirancang untuk menggambarkan suatu peristiwa yang sebenarnya (Yudi Widayat, 2016). Jadi media diorama dapat digunakan pada berbagai mata pelajaran karena memberikan gambaran kondisi objek benda sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga memudahkan siswa dalam mengapresiasi benda benda tersebut. Jadi media diorama dapat digunakan di media pembelajaran apa saja karena dapat memberikan gambaran kondisi objek bwnda sesuai dengan keadaan sebenarnya, sehingga memudahkan siswa dalam mengapresiasi benda benda tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat kita simpulkan bahwa, media diorama adalah suatu pemandangan alam atau objek yang digambarkan ke dalam bentuk ukuran lebih mini yang mana didalam-Nya terdapat komponen komponen yang ada di objek tersebut. Dalam pembuatan media diorama harus dibuat semenarik mungkin agar bisa memotivasi siswa untuk mudah dalam pemahaman materi melalui media penggambaran objek yang diperkecil tersebut dan diharapkan siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan kesehariannya.

Media diorama memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas seperti memberi contoh nyata kepada siswa dalam bentuk mini, memudahkan dalam penyampaian isi materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu dalam penyampaian materi, membuat suasana dalam pembelajaran lebih menarik dan mempersingkat waktu pembelajaran. Diharapkan dengan penerapan media tersebut membuat tujuan pembelajaran lebih baik dan maksimal dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Media ini, merupakan sebuah inovatif yang sangat menarik dan baik. Hal ini di berdasarkan sebuah pendapat yang menyatakan suatu media pembelajaran inovatif yang memudahkan siswa untuk saling berinteraksi dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa (Hanif 2020; Zulfana, Purwadi, and Muztanun 2020). Media diorama harus layak digunakan dan tepat dalam meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa (Prabowo 2019).

Media diorama terdapat beberapa jenis diantara-Nya sebagai berikut.

a. Media diorama Tertutup

Media diorama tertutup merupakan sebuah media yang dibatasi oleh dinding samping kanan belakang dan kiri yang ditarupi dinding. Sedangkan bagian depan dibatasi kaca. Dalam bentuk sederhana dalam media diorama mini adalah seperti pemandangan sawah dengan latar belakang gunung dan awan yang menutupinya.

b. Media diorama lipat

Media diorama lipat merupakan sebuah contoh benda yang dibuat sedemikian rupa dengan teknik melipat yang membutuhkan ekstra kesabaran yang tinggi, karena dalam harus tepat ketika melekatkan pola di kertas dinding.

c. Media diorama terbuka

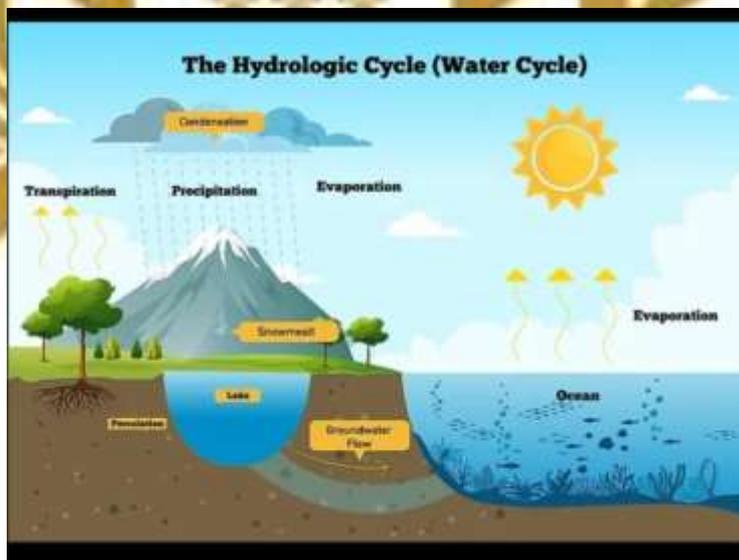
Media diorama terbuka adalah diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis sebelumnya. Diorama jenis ini karakteristiknya hampir sama dengan gambaran suatu objek dibidang datar.

Sama halnya dengan media. Media pembelajaran lainnya, media diorama juga memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya ;

Kelebihan

Media diorama memiliki beberapa kelebihan bagi penggunaannya yaitu (1) Dengan menggunakan media diorama ini siswa akan lebih berpikir kreatif dalam mengekspresikan materi dalam pembelajaran, (2) Memberikan visual mini sesuai pemandangan aslinya, (3) Mudah dibawa dan lebih irit biaya, (4) Waktu dalam diskusi lebih singkat dan jelas. Selain itu, ada juga kekurangan dari penggunaan media pembelajaran diorama yaitu; (1) Tidak setiap individu memiliki kreativitas yang baik, (2) Imajinasi anak tidak luas, (3) membutuhkan waktu dalam pembuatannya, (4) Harus ada kerja sama yang baik antara guru dan siswa dalam membuat media diorama.

2.3 Siklus Air



Gambar 1. (<https://www.worldatlas.com/>)

Jika kita berbicara mengenai air, maka tidak akan jauh jauh dari yang kita sebut dengan Siklus Air. Siklus air merupakan perputaran air yang selama ini terjadi. Keberadaan air ternyata mengalami siklus yang mana terjadi secara terus

menerus sehingga tetap sama banyaknya. Siklus air juga disebut daur hidrologi. Siklus air di bumi memiliki beberapa tahapan dan setiap tahapan memiliki peranan yang sangat penting, jika satu tahapan gagal maka proses siklus air akan berhenti atau gagal. Berikut merupakan tahapan siklus air.



Gambar 2. (Sumber: tirto.id)

1. Penguapan (Evaporasi)

Evaporasi atau penguapan merupakan sebuah kondisi di mana air yang awalnya cair berubah menjadi bentuk gas. Ketika matahari memancarkan panasnya menuju bumi, keberadaan air yang ada di sungai, danau, palung ataupun air laut sekalipun akan menjadi gas yang menguap ke udara.

2. Kondensasi

Kondensasi merupakan sebuah proses yang mengubah air dari bentuk gas menjadi bentuk cair, ketika uap air naik menuju atmosfer, uap air tersebut menjadi lebih dingin dan mengalami perumahan be tuk kembali yakni menjadi tetesan air. Hal tersebut terjadi ketika uap air telah membentuk awan.

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

4. Infiltrasi

Proses ini adalah ketika air dari awan jatuh kembali ke bumi, yang mana pasti sebagian besar jatuh menuju ke tanah dan membasahi hingga ke dalam tanah. Air tersebut kemudian berkumpul di bawah tanah, terutama dilapiskan batu 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 air hujan berhenti.

5. Limpasan

Limpasan merupakan sebuah proses dimana air tidak meresap ke dalam tanah, melainkan mengalir di tanah.

6. Transpirasi

Proses ini adalah ketika air menguap dari tanaman, terutama melalui daun. Hal ini membuat kembalinya terjadi uap air ke udara.

2.4 Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian 1

Penelitian yang dilakukan oleh Anita Seftriana*, Sarah Wulan, Nur Hasanah (2020). Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran IPA siswa kelas V SDN Gedong 01 Jakarta Timur. Penelitian ini merupakan penelitian dengan metode research and Development. Penelitian yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba awal. Tahap uji coba dilakukan secara terbatas dengan sampel 30 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini

yaitu menggunakan teknik wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini yaitu media yang dikembangkan dikatakan layak dengan hasil validasi ahli materi yaitu rata rata keseluruhan. 4,47 dan persentase 89% dengan kategori kelayakan mencapai sangat baik, validasi ahli media yaitu rata rata keseluruhan 4,75 dan persentase 95% dengan kategori dengan kategori sangat layak, uji coba produk secara terbatas yaitu dengan rata rata keseluruhan 4,28 dan persentase 86% dengan kategori kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran diorama siklus air ini dikatakan layak pada pembelajaran IPA dengan materi siklus air pada siswa kelas V SDN Gedong 01 Jakarta Timur.

Penelitian 2

Penelitian yang dilakukan Lady Alfie Kurnia¹, Sylvia Lara Syaflin², Kabib Sholeh³(02juni2023) Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang masih sulit untuk memahami materi yang bersifat abstrak serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran, karena saat ini kemampuan siswa cukup baik dalam mengakses digital serta lingkungan dan fasilitas yang sudah memadai. Menurut beliau penelitiannya memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran siklus air berbasis digital yang valid dan praktis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Group Ardiharjo dengan 3 siswa pada tahap one to one evaluation dan 10 siswa pada tahap small group evaluation. Tahnik pengumpulan data yang digunakan wawancara, observasi dan angket. Teknik validasi instrumen yang digunakan yaitu validasi media, materi dan bahasa. Tahnik analisis data yang digunakan yaitu analisis kevalitan dan kepraktisan terhadap media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran siklus air berbasis digital yang dikembangkan dalam penelitian ini masuk pada kriteria sangat valid. Terdapat tiga aspek diperoleh nilai kevalitan sebesar 83,52% dengan kriteria “sangat valid”. Berdasarkan uji coba one to one evaluation dari angket siswa diperoleh nilai kepraktisan sebesar 92,67% dengan kriteria “sangat praktis”. Jadi, pengembangan media pembelajaran siklus air berbasis digital ini dinyatakan valid dan praktis.

Penelitian 3

Penelitian yang dilakukan Dewi Nur Afifah, Aan Widiyono, Choirin Attalina, Syailin Nichla(2022) Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi siklus air belum mencapai hasil optimal, hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang masih belum menerapkan media yang tepat. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar IPA. Tujuan penelitian lebih mendorong hasil tingkat kelayakan media diorama yang dibuat dan mengukur media diorama pada hasil belajar IPA materi siklus air di kelas V SDN Jinggotan Jepara. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan menggunakan model Borg & Gall. Penelitian ini dilakukan di kelas V SDN Jinggotan dengan subjek yang berjumlah 22 siswa. Kevalitan media diperoleh dari penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPA, media yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran juga dapat diterima siswa terbukti dengan respon siswa yang sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung.

2.5 Kerangka Berfikir

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting untuk dimiliki siswa. Dalam setiap pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan membaca. Keterampilan membaca memiliki tujuan untuk memahami isi suatu bacaan, memperoleh informasi dan pengalaman baru. Tidak sedikit siswa yang memerlukan waktu yang lama dengan mengulang-ulang suatu teks bacaan agar mendapatkan pemahaman. Banyak siswa yang sudah dapat membaca dengan lancar, tetapi belum tentu dia dapat memahami bacaan yang dibaca. Kemampuan membaca pemahaman yang baik akan dikuasai siswa jika dilatih secara terus menerus dan bertanggung jawab. Ketika siswa melakukan dengan sungguh sungguh dan penuh tanggung jawab maka ia akan memahami teks atau bacaan yang telah dibaca. Disamping itu, siswa akan dapat menuliskan kembali cerita dengan bahasanya sendiri, mengemukakan pendapat mengenai cerita serta

mendapatkan solusi yang berhubungan dengan cerita. Hal tersebut akan lebih mudah tercapai apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa dalam belajar, khususnya pada keterampilan membaca pemahaman dan tanggung jawab siswa.

Media diorama adalah salah satu media pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa agar terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Dengan siswa terlibat langsung dalam pembelajaran maka siswa akan dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman yang bermuara pada tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dia orama pada muatan pembelajaran IPA IPA bahasa Indonesia pada kelas 5 Tema 8 subtema 1.

2.6 Pertanyaan Peneliti

1. Apakah media diorama layak digunakan dalam pembelajaran siklus air pada mata pelajaran ipa kelas 5 tema 8 sub tema 1 ?
2. Apa yang dimaksud media diorama?
3. Apa saja yang menjadi katar belakang media diorama perlu dilakukan pengembangan dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran ipa kelas V SDN 040443 Kabanjahe?

