

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Teori Media**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali, informasi visual atau verbal.<sup>1</sup>

Berdasarkan paparan tentang media pembelajaran di atas, bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran, serta sarana atau alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak didik agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai, efektif, efisien, dan menarik.

##### **2. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Banyak sekali macam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh seorang guru untuk memudahkan proses pembelajaran.

Hamdani setidaknya mengelompokan media pembelajaran menjadi tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), 3.

<sup>2</sup> Asep Juwaeni dan Akrom, "Peningkatan Hasil Belajar IPS dalam Materi Gejala-Gejala Alam yang Terjadi di Indonesia dan Negara Tetangga dengan Menggunakan Media Audio Visual", *Primary Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol. 7, No. 01, (2015), 103.

#### A. Media Visual

Media visual merupakan media yang berupa gambar, sketsa, poster, grafik, dan foto. Sadiman (dalam buku Hidayatullah dkk) mendefinisikan media visual sebagai media yang hanya dapat dilihat dengan indra penglihatan.<sup>3</sup> Media visual bisa disebut media sederhana karena mudah digunakan dan mudah mendapatkannya seperti poster, gambar, dan foto. Media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar, karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

#### B. Media Audio

Media audio merupakan media yang berupa suara yang hanya dapat didengar saja. Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan yang tertuang dalam lambang-lambang auditif verbal, non verbal maupun kombinasinya. Media yang dikelompokkan dalam jenis ini antara lain radio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa, dan rekaman tulisan jauh.

#### C. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi dua yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak.

#### D. Media Serbaneka

Media serbaneka merupakan kumpulan media yang tidak diklasifikasikan ke dalam media visual, audio, maupun audio visual karena perbedaan karakteristik dan kekhususan yang dimiliki. Media

---

<sup>3</sup> Hidayatullah, Eko Wahyu Wibowo dan Aan Anshori, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*, (Serang: Quality Assurance Institute, 2014), 10.

yang termasuk ke dalam media serbaneka antara lain papan tulis (papan bulletin, papan flannel, dll), media tiga dimensi (model, *mock-ups*, dan diorama), realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

### **3. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran**

Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, Kegiatan belajar mengajar adalah suatu komunikasi dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan suatu ide permasalahan.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar, karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lainnya, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.<sup>4</sup>

Dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandaskan dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bangunan media.

---

<sup>4</sup> Asnawir, Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),

## B. Media Diorama

### 1. Teori Media Diorama

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serbaneka. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto berpendapat bahwa diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil.<sup>5</sup>

Pengertian lainnya, diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.<sup>6</sup>

Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya. Diorama melukiskan pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan yang menunjukkan aktivitas, berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas.

### 2. Tujuan dan Fungsi Penggunaan Diorama

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto antara lain :

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b. Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.
- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga).

---

<sup>5</sup> Cecep kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), 50.

<sup>6</sup> Yashinta Ismilasari dan Hendratno, *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*, (ijpgsd), Vol. 01, No. 02, (2013), 4.

- e. Untuk mempelajari konstruksi- konstruksi yang abstrak.
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (peredaran planet).<sup>7</sup>

Diorama sebagai media pembelajaran berfungsi untuk mata pelajaran ilmu alam (IPA), ilmu sejarah, bahkan untuk berbagai pelajaran lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media diorama merupakan media tiga dimensi. Muedjiono mengungkapkan bahwa ada kelebihan media tiga dimensi antara lain:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.<sup>8</sup>

Kelebihan yang dimiliki oleh media tiga dimensi tentunya dimiliki oleh diorama. Selain kelebihan yang telah disebutkan di atas, bahwa diorama juga menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh lebih hidup dibandingkan maket, dan kesan visual yang diperoleh siswa menjadi lebih hidup.

Sementara itu, kelemahan diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk

---

<sup>7</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), 30-31

<sup>8</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, 29

perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat model tertutup sehingga tidak mudah kotor.

#### 4. Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem

##### 1. Persiapan

Kegiatan persiapan diisi dengan menyiapkan media beserta Lembar Kerja Siswa yang akan digunakan siswa. Lalu menetapkan bahwa media tersebut digunakan secara klasikal dan kelompok-kelompok kecil. Ketika penggunaan media digunakan secara klasikal, posisi siswa disiapkan berjajar seperti biasanya karena diorama dapat dilihat hingga bagian belakang kelas, sedangkan ketika media digunakan secara kelompok, posisi siswa duduk melingkar dalam satu kelompok.

##### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran IPA tentang ekosistem dengan menggunakan media diorama dilaksanakan dengan meminta siswa untuk mengamati beberapa diorama yang telah disediakan guru lalu hasil pengamatan yang telah di dapat dituliskan ke dalam Lembar Kerja Siswa yang telah disediakan. Berikut rincian pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan diorama:

- a. Pada perlakuan pertama, siswa mengumpulkan data tentang komponen-komponen ekosistem yang ada di dalam diorama serta mengklasifikasikannya. Komponen yang dikumpulkan berupa komponen biotik dan abiotik.
- b. Pada perlakuan kedua, siswa mengumpulkan data tentang jenis-jenis ekosistem dengan membedakan beberapa diorama yang telah disediakan.

- c. Pada perlakuan ketiga, siswa mengumpulkan data tentang berbagai faktor yang mempengaruhi keseimbangan ekosistem dengan mengamati beberapa contoh pada diorama.
  - d. Pada perlakuan empat atau terakhir, siswa mengumpulkan data tentang contoh kegiatan manusia untuk menjaga keseimbangan ekosistem mengamati dari contoh diorama.
3. Tindak lanjut

Untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta keberhasilan pembelajaran melalui media diorama, siswa diberi tes formatif pada akhir pembelajaran tentang materi ekosistem.

### **C. Kajian Hasil Belajar**

#### 1. Teori Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Gagne hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang berupa: Informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motorik dan keterampilan sikap.<sup>9</sup>

Jadi yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak

---

<sup>9</sup> Siti Romdanatul Fitriyah dan Fitri Hilmiyati, "Penerapan model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Jam", Primary Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar, Vol. 7, No. 01, (2015), 112-113.

yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. Hasil belajar dan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai setelah mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar berfungsi untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Tingkah laku akhir sebagai hasil belajar yang diukur adalah adanya perubahan dari sebelumnya. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak cerdas menjadi cerdas.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal (dalam buku Ahmad Susanto) bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa.<sup>10</sup>

Kegiatan akhir dan tindak lanjut harus dilakukan secara sistematis dan fleksibel, sehingga dalam prosesnya akan dapat menunjang optimalisasi hasil belajar siswa. Penilaian belajar dalam kegiatan akhir pembelajaran, tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran tersebut. Dalam prosesnya guru dapat melaksanakan penilaian secara lisan yang ditujukan pada beberapa siswa yang dianggap representatif (mewakili) seluruh siswa. Teknik lain yang dapat digunakan adalah secara tertulis yang dikerjakan oleh siswa di rumah, kecuali kalau memang waktunya memungkinkan dapat dilaksanakan di sekolah. Dalam kegiatan akhir atau tindak lanjut pembelajaran diantaranya guru harus mengemukakan atau memberikan suatu gambaran pada siswa tentang

---

<sup>10</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016), 5.



topik bahasan atau kompetensi yang akan dipelajari pada pertemuan yang akan datang. Cara ini perlu dilakukan untuk membimbing atau mengarahkan siswa dalam kegiatan belajar yang dilakukan diluar jam pelajaran.

## 2. Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terlibat sejumlah faktor yang saling memengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Ruseffendi mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, yaitu: kecerdasan, kesiapan anak, bakat anak, kemauan belajar, minat anak, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar, kompetensi guru, dan kondisi masyarakat.<sup>11</sup>

Dari kesepuluh faktor yang dapat memengaruhi keberhasilan siswa belajar, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa. Faktor-faktor itu adalah kecerdasan anak, kesiapan anak, dan bakat anak. Faktor yang sebagian penyebabnya hampir sepenuhnya tergantung pada guru, yaitu: kemampuan (kompetensi), suasana belajar, dan kepribadian guru. Kiranya dapat dikatakan bahwa keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pada faktor dari dalam siswa dan faktor dari luar siswa. Diperlukan lingkungan yang baik dan kesiapan dalam diri siswa agar dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar yang akan dihasilkan. Berdasarkan paparan faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar di atas, penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan belajar.

---

<sup>11</sup> Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 14.

## D. Kajian Pembelajaran IPA di SD/MI

### 1. Kajian IPA di SD/MI

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti pengetahuan. *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).<sup>12</sup>

IPA tidak lain adalah cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan para ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. IPA juga dipandang sebagai suatu proses, produk, dan dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta. Adapun IPA untuk anak sekolah dasar ialah mencakup kegiatan mencoba dan melakukan, memahami alam sekitar meliputi benda-benda alam dan buatan manusia serta konsep-konsep IPA yang terkandung didalamnya, siswa harus diberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan-keterampilan dalam IPA. Keterampilan tersebut dapat menjadi perantara untuk mendapatkan kebenaran tentang konsep-konsep IPA. Kebenaran konsep IPA dalam mengajarkannya, guru perlu memodifikasi pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan karakteristik siswa SD/MI Piaget beranggapan bahwa dalam penyusunan pembelajaran di kelas, anak bukanlah suatu botol kosong yang siap untuk diisi, melainkan anak secara aktif akan membangun pengetahuan dunianya. Selain itu, guru harus selalu

---

<sup>12</sup> Juhji, "Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah", *Prymary Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, Vol. 7, No. 01, (2015), 44.

ingat adanya perbedaan individu, sehingga walaupun anak mempunyai usia yang sama, tetapi ada kemungkinan siswa mempunyai pengertian yang berbeda terhadap suatu benda atau kejadian yang sama. Pembelajaran IPA juga memperhatikan dan memakai ide-ide dari siswa untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, guru lebih membantu anak dalam proses perkembangan intelektualnya.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran IPA di SD/MI harus mengutamakan anak sebagai faktor utama, mengakui dan menghargai keunikan masing-masing siswa dengan cara mengakomodasi pemikiran siswa, gaya belajarnya, tingkat perkembangannya, kemampuan, dan bakat, mencoba mengembangkan pengalaman belajar dimana siswa dapat secara aktif menciptakan dan membangun pengetahuannya sendiri serta mengkaitkan apa yang sudah diketahuinya dengan pengalaman yang diperoleh yang biasa disebut sebagai pembelajaran yang berpusat pada anak.

## **E. Materi Pembelajaran**

### **1. Teori Ekosistem**

Champbell menjelaskan bahwa ekosistem merupakan semua organisme pada daerah tertentu berikut faktor-faktor abiotik yang berinteraksi dengan organisme satu atau beberapa komunitas dan lingkungan fisik di sekitarnya.<sup>14</sup>

Dapat disimpulkan bahwa ekosistem merupakan interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya, hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya, hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungan fisiknya, tumbuhan, hewan, dan lingkungan membentuk sebuah ekosistem. Di dalam ekosistem makhluk hidup mampu memenuhi

---

<sup>13</sup> Amalia Sapriati, *Pembelajaran IPA di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2011),

<sup>14</sup> Champbell dan Neil A, *Biologi*, (Jakarta: Erlangga, 2010), 327.

kebutuhannya. Di sawah, kolam, kebun, sungai, danau, dan laut, berbagai makhluk hidup tinggal bersama. Sawah, kolam, kebun, sungai, danau dan laut adalah beberapa bentuk ekosistem.

## 2. Komponen Ekosistem

Ekosistem dari segi penyusunnya menurut Hendro Darmodjo dapat dibedakan menjadi empat komponen, antara lain :

- 1) Bahan tak hidup (abiotik), yaitu komponen fisik dan kimia yang terdiri atas tanah, udara, sinar matahari, dan beraneka bahan kimia yang merupakan medium atau *substrat* tempat berlangsungnya kehidupan. Komponen tersebut terdiri atas tanah, air, udara, sinar matahari, dan lain sebagainya.
- 2) Produsen, yaitu organisme ototrof yang umumnya terdiri dari tumbuhan berklorofil dan dapat mensintesis makanan dari bahan-bahan anorganik yang sederhana.
- 3) Konsumen, yaitu organisme heterotrof seperti hewan dan manusia yang untuk hidupnya memakan organisme lain.
- 4) Pengurai, yaitu organisme heterotrof yang menguraikan bahan organik yang berasal dari organisme mati. Pengurai pada umumnya terdiri atas bakteri dan jamur.<sup>15</sup>

## 3. Jenis Ekosistem

Ekosistem dibedakan menjadi dua golongan yaitu :

### a. Ekosistem Alami

Yang termasuk ke dalam ekosistem alami ialah :

#### 1). Hutan

Hutan merupakan ekosistem alam terbesar di darat. Anggota ekosistem hutan sangat beraneka ragam dan banyak sekali. Di hutan,

---

<sup>15</sup> Hendro Darmodjo dan Jenny R.E Kaligis, *Pendidikan IPA I*, (Jakarta: Depdikbud DIKTI, 1991), 53

tumbuh berbagai tumbuhan dari yang kecil hingga yang besar. Ada rumput, rotan, pohon jati, dan pohon buah-buahan. Begitu pula berbagai hewan tinggal di hutan. Ada monyet, ular, harimau, burung, semut, dan jangkrik. Benda tidak hidup yang ada di hutan antara lain tanah, air, dan batu. Jadi, anggota ekosistem hutan antara lain monyet, harimau, rotan, pohon jati, tanah dan batu. Hutan merupakan ekosistem alam di darat dengan anggota terbanyak.

### 2). Danau

Ekosistem danau merupakan ekosistem yang cakupan wilayahnya berupa danau dan sekitarnya. Ekosistem danau termasuk ke dalam ekosistem air tawar, meskipun secara umum, air di danau bisa juga terisi air asin. Ekosistem danau tidak hanya meliputi di air saja, namun juga daratan yang ada disekitar danau tersebut. Adapun komponen yang hidup di dalam ekosistem danau ialah komponen biotik dan abiotik, yang termasuk ke dalam komponen biotik diantaranya ikan, udang, alga, ganggang, eceng gondok, fitoplankton, zooplankton dan lainnya. Sedangkan yang termasuk ke dalam komponen abiotik ialah suhu, air, cahaya matahari, angin, tanah, dan tingkat keasamaan.

### 3). Laut

Ekosistem laut adalah bagian dari ekosistem akuatik dengan kadar garam yang tinggi pada permukaan air yang sangat luas. Banyak hewan laut hidup di lingkungan ekosistem ini mulai dari hewan bersel satu (hewan yang amat kecil tidak terlihat dengan mata tubuhnya terdiri hanya sebuah sel seperti amoeba, invertebrata (contohnya cumi-cumi, tiram mutiara, siput dan gurita), mamalia (seperti ikan paus, lumba-lumba dan ikan pesut ), sampai tumbuhan laut yaitu terumbu karang dan rumput laut

#### 4). Sungai

Ekosistem sungai merupakan salah satu jenis ekosistem air tawar. Indonesia sendiri di hampir semua wilayahnya mempunyai ekosistem sungai. Hal ini karena setiap pulau yang ada di Indonesia mempunyai sungai. Beberapa tanaman dapat kita temui di ekosistem sungai seperti ganggang, lumut, kangkung liar dan eceng gondok. Adapun binatang yang terdapat di ekosistem sungai seperti siput, keong, remis, kerang, udang, ular, serangga, dan lain sebagainya.

#### 5). Padang Rumput

Ekosistem padang rumput ialah ekosistem yang terjadi di daerah padang rumput. Artinya, interaksi yang dilakukan oleh organisme-organisme padang rumput. Ekosistem padang rumput salah satu jenis ekosistem daratan yang terbentuk secara alami. Ekosistem ini dipenuhi dengan hamparan rumput yang hijau. Indonesia sendiri terdapat beberapa ekosistem rumput salah satunya yakni di daerah Nusa Tenggara Timur. Komponen ekosistem rumput ialah terdiri dari biotik dan abiotik. Komponen biotik seperti pepohonan, rumput, dan jamur, sedangkan komponen abiotik ialah suhu, air dan cahaya matahari.

#### b. Ekosistem Buatan

Yang termasuk ke dalam ekosistem buatan ialah :

##### 1). Sawah

Sawah merupakan ekosistem buatan manusia. Anggota ekosistem sawah tidak terlalu banyak. Kehadiran anggota ekosistem ini diawasi manusia. Anggota yang merugikan anggota utama, pasti dibasmi. Anggota utama ekosistem sawah adalah padi. Padi dikembangbiakan sebanyak dan sebaik mungkin. Sebaliknya, rumput liar dan belalang dibasmi. Benda tidak hidup yang ada di sawah

adalah tanah dan air. Anggota ekosistem sawah antara lain padi, rumput, belalang, burung pipit, tanah dan air.

## 2). Kolam Hias

Di taman yang luas, biasanya terdapat kolam hias. Ada kolam yang kecil, ada pula kolam yang besar. Anggota kolam beraneka ragam, jenis dan jumlah anggota kolam hias ditentukan pula oleh manusia. Oleh karena itu, kolam hias termasuk ekosistem buatan. Anggota kolam hias antara lain ikan mas, katak, teratai, eceng gondok, air, batu dan patung.

## 3). Ekosistem Kebun

Kebun termasuk ekosistem buatan, Anggota ekosistem kebun lebih banyak daripada ekosistem sawah. Anggota ekosistem kebun antara lain pohon nangka, pohon rambutan, cabai rawit, singkong, ulat bulu, kadal, jangkrik, dan pagar kayu.

## 4). Ekosistem akuarium

Ekosistem akuarium termasuk ekosistem akuatik buatan manusia. Ikan- ikan dan biota perairan lainnya dapat dinikmati di dalam ruangan dengan teknik ini. Namun ketika akan menampilkan populasi biota laut yang terpenting adalah mengatur kadar garamnya. Pembuatan ekosistem aquarium ini harus sangat diperhatikan mengingat akuarium merupakan air yang statis tidak mengalir, maka penting adanya aerasi untuk meningkatkan kandungan oksigennya. Biasanya dalam rumah ikan- ikan hias yang dibudidayakan dalam akuarium. Sedangkan pada tempat wisata ikan- ikan dan biota perairan laut dapat pula dimasukkan ke dalam akuarium besar atau sengaja dalam akuarium bawah laut sehingga lebih mudah perawatannya. Ekosistem akuarium ini memiliki nilai estetika,

ekonomis, serta dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk mengenal biota perairan.

#### 4. Keseimbangan Ekosistem

Keseimbangan ekosistem dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya :

##### 1) Bencana alam

Misalnya: gunung meletus, tanah longsor, banjir, dan gempa bumi.

Bencana alam dapat menyebabkan terjadinya perubahan lingkungan. Misalnya lingkungan perumahan rusak, manusia banyak yang mati, hewan dan tanaman juga banyak yang mati.

##### 2) Ulah manusia

Keseimbangan ekosistem yang disebabkan oleh ulah manusia misalnya pencemaran air dan penebangan hutan secara liar.

##### a) Pencemaran air

Pencemaran air di sungai dapat menyebabkan kehidupan hewan dan tumbuhan terganggu.

##### b) Penebangan hutan liar

Penebangan hutan secara liar menyebabkan terjadinya banjir dan hewan akan kehilangan tempat tinggal.<sup>16</sup>

## F. Penelitian Terdahulu

### 1. Penelitian Tri Lestari, tahun 2015.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran tematik dari adanya kurikulum 2013 adalah banyak diantara siswa yang mengalami kesulitan dalam menyerap pembelajaran dan guru tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga tidak ada sesuatu yang dapat membuat siswa tertarik dalam melakukan proses

---

<sup>16</sup> Haryanto, *SAINS Jilid 4 untuk Kelas IV*, (Jakarta: Erlangga, 2012), 99-110.



pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa kurang dari rata-rata. Dengan menggunakan media diorama dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada tema ekosistem dengan menggunakan media diorama. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu dengan desain *non equivalent control group design*. Data yang telah terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dengan penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian materi ekosistem dapat diajarkan dengan menggunakan media diorama.<sup>17</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian relevan sebelumnya yaitu terletak pada metode yang digunakan yaitu kuasi eksperimen dan penggunaan media diorama yang diteliti pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi ekosistem. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebelumnya yaitu pada penelitian Tri Lestari menggunakan kurikulum 2013, sedangkan peneliti menggunakan KTSP 2006.

## 2. Penelitian Samsul Arifin, tahun 2008.

Penerapan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I oleh Samsul Arifin tahun 2008. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menerapkan media diorama (diorama daur hidup hewan) dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Klangrong I Kecamatan Kejayan Kabupaten Pasuruan. Hal ini terbukti dari data

---

<sup>17</sup> Tri Lestari, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*, [jurnalmahasiswa.unesa.ac.id](http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id), diakses pada tanggal 7 Maret 2017.

yang memaparkan hasil belajar pada siswa meningkat dari pra tindakan ke siklus I yaitu dari 60,65 menjadi 68,48 dan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 68,48 menjadi 81,3. Semua siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal.<sup>18</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebelumnya yaitu terletak pada penggunaan media diorama yang diteliti pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang relevan sebelumnya yaitu pada penelitian Samsul Arifin menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan materi yang diajarkan ialah daur hidup hewan, sedangkan peneliti menggunakan metode kuasi eksperimen dengan materi yang diajarkan yaitu tentang ekosistem.

## **G. Kerangka Berpikir**

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 mengembangkan afeksi dan kepekaan terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Tetapi pada kenyataannya siswa menjadi bosan dan jenuh dengan pembelajaran sehingga tidak mudah diingat. Hal ini dikarenakan 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

---

<sup>18</sup> Samsul Arifin, *Penerapan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Klangrong I*, library.um.ac.id, diakses pada tanggal 7 Maret 2017.

satu fasilitas belajar yang mendukung tercapainya hasil belajar yang tinggi. Hal itu dikarenakan media dapat membantu guru untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik. Media memberikan banyak manfaat terutama untuk anak usia SD/MI yang masih berada dalam tahap operasional konkret. 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.

IPA merupakan pelajaran yang harus menggunakan media, salah satu materi IPA untuk kelas IV SD/MI adalah ekosistem. Materi ekosistem di SD/MI menekankan pada konsep dasar ekosistem, jenis-jenis, serta keseimbangan ekosistem. Media paling konkret adalah pengalaman langsung atau dengan membawa benda-benda nyata di dalam kelas. Namun untuk materi ini sedikit sulit untuk disampaikan dengan pengalaman langsung karena komponen materi ini berupa benda hidup dan tidak hidup serta berbagai lingkungan seperti sawah, laut, tundra, padang pasir dan lainnya. Oleh karena itu dibutuhkan media pengganti pengalaman langsung yaitu dengan menggunakan media diorama.

Media diorama merupakan gambaran kejadian yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil<sup>19</sup>. Media diorama sangat efektif dan tepat untuk pemilihan media pembelajaran khususnya materi ekosistem karena media diorama merupakan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Dengan demikian,

---

<sup>19</sup> Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, 50.

penulis akan menerapkan media diorama terhadap hasil belajar IPA khususnya tentang materi ekosistem pada kelas IV SDN Kubang Apu Kota Serang.

#### **H. Pengajuan Hipotesis**

Ho : Tidak terdapat pengaruh hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media diorama.

Ha : Terdapat pengaruh hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media diorama.