

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Diorama

1. Pengertian Diorama

Diorama merupakan pajangan statis yang memiliki latar depan tiga dimensi dan latar belakang yang rata untuk membuat suatu pemandangan realistis. 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.¹

Diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang menggambarkan suatu kejadian, baik kejadian bernilai sejarah atau tidak. Menurut Rayandra Asyhar (2012, hlm. 47) “media tiga dimensi

¹Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, (Jakarta:Kencana Pernada Media Group, 2011), 305.

merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal". Kebanyakan media tiga dimensi merupakan obyek sesungguhnya atau miniatur obyek. Diorama ini termasuk media yang disajikan dalam bentuk miniatur atau sering disebut juga dengan media serba aneka.²

Diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya menggambarkan bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan di pentas yang berlatang belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran³

2. Tujuan dan Fungsi Media Diorama

Tujuan dari penggunaan media tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b. Untuk mempelajari objek yang telah terjadi di masa lalu.

² Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pres, 2009), hal. 47.

³Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2011), 170

- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau fisik.
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga).
- e. Untuk mempelajari konstruksi yang abstrak.
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas. Dapat disimpulkan bahwa tujuan dari diorama ini adalah untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari benda-benda yang terdapat di masa lalu ataupun yang tidak terjangkau oleh indera manusia.⁴

3. Membuat Model Diorama

Proses perencanaan sebuah model pertama-tama adalah pengumpulan foto-foto, gambar, serta gambaran keseluruhan dari objek asli atau meneliti objek aslinya. Berdasarkan data tersebut mereka membuat sket model yang akan mereka rencanakan pembuatannya. Penggambarannya sering sering di ungkapkan dari sudut pandang: depan, samping, dan atas.

Dengan bantuan kertas, kardus, lem, gunting, selotip, tali. dapat membuat jenis-jenis model seperti: miniatur-miniatur rumah, pohon, papan lalu lintas, mobil, dll. Walaupun dengan konstruksi

⁴<http://filladliaumaroh.blogs.uny.ac.id/2016/04/06/alat-peraga-diorama/> diakses pada 18 Desember 2016 pukul 16.00 WIB

kertas, dibuat dengan banyak warna yang dibutuhkan mungkin bisa memperkaya alam jangkauan yang sangat luas.⁵

B. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Belajar dan Hasil Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*).⁶

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat.⁷

Belajar juga merupakan suatu proses yang dilakukan individual untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan, belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar manusia melakukan perubahan-perubahan bahan kualitatif individual sehingga tingkah lakunya berkembang, semua aktifitas dan prestasi hidup tidak lain dari

⁵Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran)*, hal, 29

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta:PT Bumi Aksara, 2016), hal. 30.

⁷ Asep Jamaludin, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor:Ghalia Indonesia, 2010), hal. 3.

hasil belajar. Belajar adalah suatu proses dan bukan suatu hasil. Karena itu belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan menggunakan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan.⁸

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang didalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut adalah:

- a. Bertambahnya jumlah pengetahuan,
- b. Adanya kemampuan mengingat dan memproduksi,
- c. Ada penerapan pengetahuan,
- d. Menyimpulkan makna,
- e. Menafsirkan dan mengaitkannya dengan realitas, dan
- f. Adanya perubahan sebagai pribadi.⁹

Hasil belajar dapat berupa capaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran dikelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Penilaian ini dilaksanakan secara terintegrasi dalam proses yang karena prosesnya dilaksanakan dengan autentik.

⁸Abu Ahmadi Dkk, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2004), 127.

⁹ Asep Jamaludin, hal. 5.

Berkenan dengan fungsi penilaian hasil belajar tersebut, maka penilaian autentik yang dilaksanakan oleh pendidik dapat memperhatikan hal-hal autentitas penilaian berikut:

1. Memandang penilaian dan pembelajaran secara terpadu.
2. Penilaian dilaksanakan agar dapat mencerminkan masalah dunia nyata bukan dunia sekolah.
3. Penilaian dapat menggunakan berbagai cara dan kriteria holistik yang merefleksikan pencapaian kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹⁰

C. Daur Air

1. Pengertian Daur Air

Daur air adalah perubahan air secara berulang. Akibat panas matahari, air dipermukaan bumi menguap. Uap air di udara kemudian membentuk awan. Dari awan, air jatuh ke bumi dalam bentuk hujan.

2. Proses Daur Air

Daur air terjadi melalui tahap penguapan, kondensasi, dan presipitasi.

a. Penguapan

penguapan adalah dua macam, yaitu evaporasi dan transpirasi. *Evaporasi* adalah peristiwa penguapan air dari

¹⁰Nunuk Suryani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta:Penerbit Ombak,2012), 25

permukaan bumi. Misalnya, penguapan dari laut, danau, sungai, dan tanah basah. *Transpirasi* adalah peristiwa penguapan air dari tumbuhan.

b. Kondensasi

Kondensasi adalah peristiwa pengembunan. Setelah menguap ke udara, air mengembun di awan. Embun di awan lalu mencair menjadi air hujan. Pada suhu yang dingin, embun menjadi es atau salju.

c. Presipitasi

Presipitasi adalah peristiwa penyebaran air. Setelah proses kondensasi, awan bergerak mengikuti pergerakan angin. Penyebaran air terjadi karena mengikuti pergerakan angin. Pada waktu bergerak, awan jatuh ke bumi dalam bentuk air hujan. Air hujan mengisi kembali permukaan bumi. Peristiwa daur air tersebut terjadi secara berulang.¹¹

D. Hakikat IPA

1. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan atau kata dalam Bahasa Inggris yaitu *Natural Science*, artinya Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan dengan

¹¹Ella Laella Hidayat, *Ilmu Pengetahuan Alam*, (Bandung:CV ARMICO 2008), hal, 148

alam, Science artinya Ilmu Pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini.¹²

IPA diartikan sebagai sekumpulan pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebendaan dan didasarkan pada hasil observasi dan induksi. IPA juga dapat diartikan sebagai pengetahuan teoretis (*theoretical knowledge*).¹³

Salah satu ciri Pendidikan Sains adalah bahwa sains lebih dari sekedar kumpulan yang dinamakan fakta, sedangkan menurut Sund (1973) bahwa sains merupakan kumpulan pengetahuan dan juga kumpulan proses.¹⁴

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Menurut Ahgmad Susanto dalam bukunya yaitu *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, menjelaskan bahwa IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan

¹²Usman Sumatowo, *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*, (Jakarta Barat:Permata Puri Media, 2010), hal. 9.

¹³Juhji, *Model Pembelajaran IPA Untuk Calon GuruSD/MI*, (Serang:Media Madani, 2018), hal. 23

¹⁴Usman Sumatowo, hal. 9

dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan. Dalam hal ini para guru khususnya yang mengajar sains di SD, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat pembelajaran IPA sehingga dalam pembelajaran IPA guru tidak kesulitan dalam mendesain dan melaksanakan pembelajaran.¹⁵

Tujuan pembelajaran IPA di SD tidak menjadikan siswa sebagai ahli IPA, tetapi dimaksudkan agar siswa menjadi orang yang melek ilmu atau literasi IPA .¹⁶

Adapun tujuan pembelajaran IPA di SD/MI yaitu:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

¹⁵ Jurnal, *Ibtida'i*, (Serang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Banten, 2015), hal.230.

¹⁶ Gusti Ayu Tri Agustiana dan Nyoman Tika, hal. 256.

- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
 - e. Meningkatkan kesadaran untuk berpereran serta dalam memelihara, menjaga dan menjaga kelestarian lingkungan alam.
 - f. Meningkatkan kesadaran dalam menghargai alam dan segala keturunannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP).¹⁷

E. Penelitian Terdahulu

1. Hasil Penelitian Fitri Handayani

Judul pengembangan media diorama berbasis kontekstual pada pembelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media diorama yang berbasis kontekstual yang diterapkan di kelas IV sekolah dasar khusus pada materi ekosistem dan komponen ekosistem dan menggunakan model ADDIE. Media ini dapat membantu guru maupun siswa untuk mendeskripsikan

¹⁷ Jurnal, *Ibtida'i*, (Serang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Banten, 2015), hal. 230.

pembelajaran yang sedang diajarkan. Kepraktisan media diketahui melalui uji coba pada tahap implementasi.

2. Hasil Penelitian Henni Ekana Chrisnawati

Judul pengembangan Media pembelajaran desain tematik: upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan pengelolaan kelas bagiguru SD dalam implementasi kurikulum 2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang dilaksanakan melalui langkah 3D yaitu:

1. Tahap pendefinisian (Define)
2. Tahap perencanaan (Design)
3. Tahap Pengembangan (Develop)

Pada jurnal, penggunaan media sesuai pengembanganya pada pembelajaran tematik dapat menghasilkan respon siswa.

3. Hasil penelitian Annisa Robbayani

Judul penelitian ini yaitu pengembangan media diorama pada mata pelajaran geografi materi perairan laut terhadap hasil belajar siswa kelas X. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ASSURE.

4. Hasil Penelitian Erwin Rahayu Setiawan

Judul penelitian ini yaitu pengembangan media diorama berbasis project based learning pada pembelajaran IPA kelas V SDN 2 Candisari Kabupaten Temanggung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono. Hasil pengembangan media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk uji skala kecil dipilih 6 siswa kelas V SDN Gunungsari dan uji skala besar di SDN 2 Candisari dengan jumlah 23 siswa.

5. Hasil Penelitian Iin Nadhliroh

Judul penelitian ini yaitu pengembangan media diorama berbasis audiovisual pada muatan IPS kelas V. Analisis dalam penelitian ini yaitu analisis kelayakan dan keefektifan media.

F. 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 salahsatu 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 konkrit. 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 daur air. Materi daur air di SD/MI menekankan pada konsep dasar proses terjadinya hujan. Media yang sering digunakan pada materi terkadang hanya

sebatas gambar yang ada dibuku pelajaran, sehingga siswa lamban untuk menangkap pemahaman dan siswa semakin jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran pada materi daur air. Oleh karena itu dibutuhkan media yang paling mudah dipahami dan yang paling menarik bagi siswa, yaitu menggunakan media diorama.

Media diorama merupakan gambaran kejadian yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil.¹⁸ 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, penulis akan mengembangkan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi daur air pada pelajaran IPA kelas V MI Darul Falah.

¹⁸Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta, Media Pembelajaran Manual dan Digital, 50.

Tabel 3.1 Kerangka Berpikir