

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Belajar

Secara umum belajar merupakan tindakan dan perilaku yang kompleks. Belajar juga dapat diartikan sebagai peristiwa yang bersifat perseorangan yaitu peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu. Belajar merupakan proses perubahan dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan terjadi karena latihan dan pengalaman, bukan karena pertumbuhan, perubahan tersebut harus bersifat permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Perubahan tingkah laku yang dapat diamati pada individu mencakup perubahan dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang sedang belajar. Purwanto (2017:38) menyatakan “Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”.

Gasong (2018:8) berpendapat bahwa belajar adalah sesuatu yang terjadi didalam benak seseorang, yaitu di dalam otaknya. Belajar disebut sebagai suatu proses, karena secara formal dapat dibandingkan dengan proses-proses organik manusia lainnya, seperti pencernaan dan pernafasan. Menurut Salmeto (2017:2) menyatakan “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Kemudian menurut Purwanto (2014: 85) “Belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis”. Kemudian M.Suardi (2018:11) menyatakan “belajar merupakan perubahan dalam diri seseorang yang

dapat dinyatakan dengan adanya penguasaan pola sambutan yang baru, berupa pemahaman, ketrampilan dan sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami.”

Dengan merujuk pada pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah cara yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku pada diri sendiri.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan mendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari pengertian ini, pembelajaran adalah dukungan yang diberikan oleh guru agar menjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Ahmad susanto (2017:19) menyatakan bahwa “Pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Menurut Moh.Suardi (2018:7) menyatakan “pembelajaran adalah proses intraksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:12) menyatakan “Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Oemar Hamalik (2014:57) berpendapat bahwa, “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Ramayulis (2015:61) menyatakan bahwa “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.

Berdasarkan definisi dan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik dalam konteks lingkungan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Pekerjaan seorang guru sebagai tenaga pendidik adalah mengajar, Guru dinyatakan mengajar apabila guru tersebut menyampaikan pengetahuannya kepada siswa di dalam lingkungan sekolah. Salmeto (2017:32) mengatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*. Selanjutnya Dequeliy dan Gajzali dalam buku Slameto (2013:30), menyatakan bahwa “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat”. Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:10) menyatakan “mengajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan guru dalam mempersiapkan lingkungan pembelajaran yang meliputi lingkungan alam dan sosial untuk mendukung terjadinya proses belajar akibat interaksi siswa dengan lingkungan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah aktivitas yang dilakukan pengajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa yang sedang didik di sekolah.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian atau prestasi yang diperoleh oleh individu setelah mengikuti proses pembelajaran atau pendidikan. Ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap, dan kemampuan lain yang dapat diukur atau diamati setelah seseorang menyelesaikan kursus, pelatihan, atau proses belajar lainnya. Menurut Abdurrahman dalam buku Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14), “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan

belajar”. Selanjutnya A.J Romiszowski dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14), menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan(*input*)”. Supardi (2016:02) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditetapkan dalam bentuk perilaku meliputi kebiasaan, sikap, dan penghargaan.

Selanjutnya menurut Ahmad Susanto (2017:5) menyatakan “Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Menurut Wasti (dalam Hamalik 2006:30) menyatakan “Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah ukuran penting dalam dunia pendidikan, karena membantu guru, instruktur, atau lembaga pendidikan untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran dan materi pembelajaran yang digunakan. Selain itu, hasil belajar juga berfungsi sebagai dasar untuk umpan balik kepada siswa atau peserta didik untuk mengembangkan kemampuan mereka lebih lanjut.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ada dua macam yaitu dari diri peserta didik sendiri dan dari luar. Menurut Slameto (2017:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu sebagai berikut :

- a. Faktor Internal (faktor yang berasal dari dalam diri siswa) yang termasuk kedalam faktor ini adalah : Faktor jasmani, terdiri dari : faktor kesehatan dan faktor psikologis (cacat tubuh)

- b. Faktor Eksternal (faktor yang berasal dari luar diri siswa) yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah :
- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
 - 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
 - 3) Faktor masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

2.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat bantu atau perantara digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran menjadi alat yang mendukung proses pengajaran. Abidin (2017) menekankan pada perencanaan dan pemilihan media pembelajaran yang cermat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aqib (2015:50) menyatakan media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar. Heinich, dkk (2016) “media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi/pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran”. Astuti (2017:2) menyatakan “media adalah alat yang fungsinya serta kegunaan untuk menyampaikan proses dalam pembelajaran bertujuan memudahkan proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran”.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah bentuk alat atau perangkat yang bertujuan mempermudah penyaluran pesan atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara efektif.

Secara umum, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu, media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio adalah alat yang berfokus pada elemen auditif. Contoh dari media ini seperti radio, proyektor tape, dan recorder. Media visual merupakan alat atau perantara sebagai pemberi informasi berupa gambar, sehingga menggunakan indra penglihatan untuk memperoleh pemahaman. Contohnya gambar, grafik, diagram, dan bagan. Media audiovisual adalah kombinasi antara elemen suara dan gambar, yang bekerja sama untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contohnya film, presentasi multimedia, dan museum dan pameran interaktif.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung iklim, kondisi dan lingkungan yang diciptakan oleh guru atau pendidik (Arsyad, 2011). Menurut Wina Sanjaya (dalam Nurrita, 2018) fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan sehingga tidak ada salah persepsi dalam proses pemberian pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media dapat memotivasi siswa dalam belajar karena dengan media siswa mudah mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Kebermaknaan media maksudnya yaitu pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

e. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Jadi fungsi media pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam melihat, menganalisis, dan berpikir kritis. Dan bagi tenaga pendidik adalah mempermudah penyampaian pesan secara langsung dengan bantuan media pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran menurut Karo-Karo & Rohani (2018) manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran dapat menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru kearah lebih positif dan produktif.

2.2.3 Pengertian Media Diorama

Diorama adalah sebuah media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi yang dapat dilihat secara langsung. Menurut (Sudjana dan Rivai 2011:170) menyatakan “media diorama adalah pemandangan sebuah dimensi mini, bertujuan untuk mengembangkamarkan pemandangan sebenarnya”. Media diorama adalah bentuk media visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau cerita dengan menggunakan miniatur tiga dimensi yang diatur dalam suatu ruang atau wadah tertentu. (Amalia, Agustin, dan Sulianto 2018) menyatakan “Media diorama siklus air yang berjenis tiga dimensi (3D) yang inovatif dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami proses terjadinya siklus air di alam”. Diorama sering menggambarkan suatu adegan atau pemandangan yang diorama ini berfungsi sebagai alat untuk mengedukasi atau menghibur penonton dengan cara memvisualisasikan situasi atau kejadian dalam skala kecil yang sangat detail. Media diorama ini digunakan dalam museum, pameran, atau dalam pendidikan untuk memberikan pemahaman tentang topik tertentu yang sulit dijelaskan dengan kata-kata atau gambar. (Jannah & Basit, 2019) menyatakan “Jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPA SD dan yang dipilih dalam penelitian ini yaitu media diorama, yang merupakan media visual tiga dimensi berbentuk miniatur ruangan sehingga terkesan realistik”.

Media diorama ini berguna untuk menggambarkan suatu kondisi atau situasi yang telah terjadi di masa lampau dan kondisi yang sulit didatangkan dalam ruang kelas (Batubara, 2021). Selanjutnya Menurut (Matondang, 2021) “Penerapan media diorama dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat-manfaat yaitu, (1) dapat menduplikasikan dari objek yang sesungguhnya,(2) dapat memperjelas konsep yang abstrak menjadi konsep yang konkrit, (3) dapat menyamakan persepsi, dan (4) dapat memberikan kesan mendalam pada materi yang dipelajari”.

Berdasarkan definisi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah sebuah alat atau perantara untuk menyampaikan sebuah pesan kepada orang banyak dalam bentuk tiga dimensi, serta penggambarannya sesuai dengan kejadian atau peristiwa yang terjadi. Media diorama memiliki tampilan seperti gambar berikut :



Gambar 2.1 Media diorama siklus air
Sumber : Try Bion Sitepu

2.2.4 Langkah-langkah Membuat Media Diorama

Pembuat media diorama yang baik maka perlu diperhatikan langkah-langkah dalam pembuatan media diorama. Berikut ini (dalam Aswat et al., 2020 hlm. 452) adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tema yang akan dibuat sesuai dengan materi pelajaran.
2. Membuat sketsa cakupan materi.
3. Membuat rancangan diorama.
4. Menyiapkan peralatan dan bahan.
5. Membuat bingkai dan alas media yang akan digunakan.
6. Membuat latar media.
7. Membuat dataran.
8. Menambahkan hal-hal detail.

9. Melengkapi *figure* dalam media misalnya rumput, bebatuan, sungai, jembatan, hewan *miniature* atau tokoh lainnya.
10. Tahap finishing.

2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Penggunaan media saat proses pembelajaran sangatlah diperlukan, karena mampu menunjang hasil belajar siswa yang maksimal. Berikut ini adalah kelebihan media diorama menurut Moedjiono (dalam Santyasa,2016:15) sebagai berikut:

i. Kelebihan Media Diorama

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung.
- 2) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- 3) Dapat menunjuk objek secara utuh, baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- 4) Dapat memperlihatkan struktur siklus air secara jelas.
- 5) Dapat menunjuk alur suatu proses secara jelas.

ii. Kekurangan Media Diorama

Penggunaan media pada saat proses pembelajaran sangatlah diperlukan, karena mampu menunjang hasil belajar siswa yang maksimal. Berikut ini adalah kekurangan media diorama (dalam Rahmawatti Matondang, 2021, hlm. 106)

- 1) Tidak semua peserta didik kreatif
- 2) Alat-alat yang digunakan sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
- 3) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
- 4) Dalam pembuatannya membutuhkan waktudan biaya.
- 5) Membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik.

2.3. Media Video Animasi

Sejalan dengan waktu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21, tenaga pendidik harus paham dengan berbagai jenis media seperti audiovisual. Dengan mengaplikasikan media audiovisual mampu memudahkan peserta didik untuk memahami sebuah materi pelajaran. Menurut (Rahmayanti, 2018) “media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.”

Media video animasi bisa juga disebut perangkat pembelajaran yang simpel, karena dapat disajikan disegala tempat dan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang praktis. Jadi video animasi adalah kumpulan dari beberapa gambar yang dipadukan dengan audio sehingga menjadi video yang hidup dan mudah untuk dipahami peserta didik.

2.4. Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pada satuan pendidikan di tingkat sekolah dasar yang bertujuan membentuk siswa agar bernalar kritis. Agar mencapai tujuan tersebut sudah seharusnya proses pembelajaran IPAS di SD sudah pada pembentukan karakterserta keterampilan berpikir yang sesuai dengan problematika saat ini. Pembelajaran IPAS di SD mampu memberikan persiapan kepada siswa supaya siswa dapat ikut dalam bermasyarakat dalam memecahkan berbagai masalah yang ada.

Menurut Bunyamin (2020:4) (dalam Utami et al., 2023) mengungkapkan bahwa “hal tersebut diakibatkan oleh persepsi negatif, baik dari peserta didik maupun masyarakat umum yang beranggapan bahwa IPAS tak lebih dari sebuah mata pelajaran semata-mata berkaitan dengan pengumpulan atau koleksi fakta dan konsep dari ilmu alam dan sosial, sehingga mengalami kesulitan melakukan penalaran ketika mempelajarinya, melainkan cukup dengan mengandalkan ingatan.”

2.4.1 Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang pembahasannya merupakan penyederhanaan dari pembelajara geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan lainnya (Hopeman et al., 2022). Menurut (Wahab & Halimi, 2018) “Hakikat, tujuan dan karakteristik dari pembelajaran IPS di sekolah dasar sangat penting untuk dibahas saat ini. Bukan hanya permasalahan pada pemahaman hakikat, tujuan dan karakteristik saja, pelajaran IPS saat ini masih menggunakan metode yang monoton dalam penyampaian penjelasan di kelas”.

2.4.2 Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah rumpun ilmu yang berkarakteristik khusus yaitu mengkaji fenomena alam yang bersifat faktual, termasuk peristiwa atau kejadian alam dan hubungan sebab-akibatnya. Pembelajaran IPA bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa dan pengalaman langsung sehingga siswa dapat memahami, menerima, menyimpan, dan menerapkan konsep yang telah dipelajari. IPA merupakan ilmu pengetahuan yang menyelidiki gejala alam, yang dinyatakan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya melalui metode ilmiah. Pembelajaran IPA pada tingkat SD harus dilakukan dengan cara yang nyata untuk memungkinkan siswa memahami diri mereka sendiri dan alam sekitar mereka diri sendiri dan alam sekitarnya. Menurut Rosidah (dalam Susanto 2013:167) mengungkapkan bahwa “IPA adalah usaha sadar manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”. Budiasih (2016:2) menyatakan bahwa “IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya”.

Berdasarkan uraian di atas, pembelajaran IPA di SD dapat dianggap sebagai usaha rasional manusia dalam memahami alam semesta, kejadian, beserta isinya. Oleh karena itu, selama proses pembelajaran IPA berlangsung, siswa akan merasa senang karena diajak untuk lebih memahami alam yang ada disekitar mereka.

A. Materi Pembelajaran

1. Pembelajaran IPAS di SD

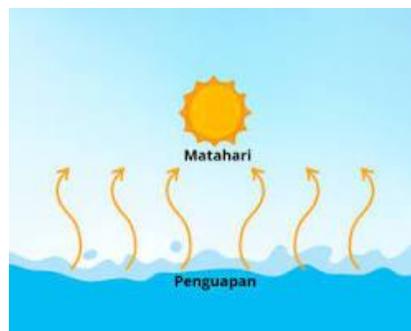
(Dikutip dari buku IPAS SD KELAS V)

Perubahan Cuaca di Bumi

Perubahan kondisi lingkungan tempat tinggal kalian merupakan salah satu contoh dari perubahan di permukaan bumi kita yang terjadi dalam waktu yang cukup lama. Membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk mengubah kondisi lingkungan di sekitar tempat tinggal kita. Tahukah kalian bahwa Bumi tempat kita tinggal juga mengalami perubahan yang sangat cepat. Salah satu contohnya perubahan cuaca. Salah satu contohnya perubahan cuaca. Apa itu cuaca? Secara sederhana **cuaca adalah keadaan udara di atmosfer pada waktu dan tempat tertentu yang sifatnya tidak menentu dan berubah-ubah**. Contohnya, saat kalian di sekolah terjadi hujan, tapi pada saat bersamaan tidak terjadi hujan di rumah kalian. Hujan sebagai suatu peristiwa alam yang merupakan bagian dari siklus air. Apa itu siklus air? **Siklus air adalah proses perpindahan air di permukaan Bumi ke atmosfer yang terjadi secara terus menerus**. Untuk lebih memahami apa itu siklus air berikut ini tahap-tahap Siklus Air Siklus air terdiri dari 4 tahap, yaitu:

1. Evaporasi

Evaporasi adalah proses penguapan air dari permukaan bumi. Air yang menguap akan menjadi uap air. Uap air tersebut akan naik ke atmosfer.

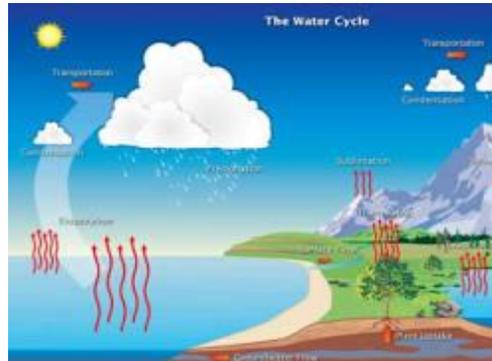


Gambar 2.2 Evaporasi

(Sumber: <https://shorturl.at/nqV13>)

2. Kondensasi

Kondensasi adalah proses perubahan uap air menjadi air. Uap air yang naik ke atmosfer akan mendingin dan berubah menjadi air. Air ini akan berkumpul dan membentuk awan.

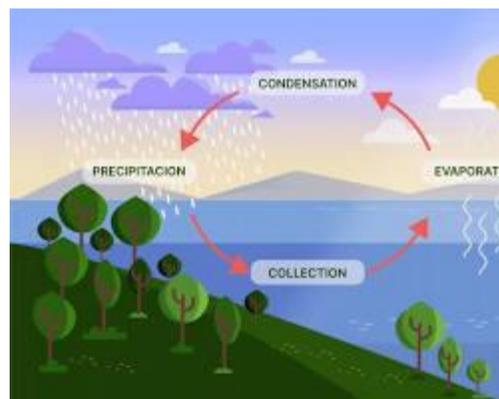


Gambar 2.3 Kondensasi

(Sumber: <https://shorturl.at/sz269>)

3. Presipitasi

Presipitasi adalah proses turunnya air dari atmosfer ke bumi. Air yang turun dari atmosfer dapat berupa hujan, salju, es, atau embun.

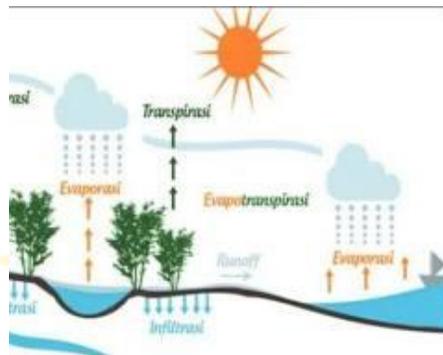


Gambar 2.4 Presipitasi

(Sumber: <https://shorturl.at/gpOS4>)

4. Infiltrasi

Infiltrasi adalah proses masuknya air ke dalam tanah. Air yang turun ke bumi akan mengalir di permukaan tanah dan sebagian akan meresap ke dalam tanah.



Gambar 2.5 Infiltrasi

(Sumber: <https://shorturl.at/bcfMY>)

Air hujan yang jatuh ke permukaan bumi akan mengalir ke sungai, danau, dan diserap tanah. Selanjutnya, air akan bergerak lagi mengikuti siklus air tahapan nomor satu. Selain hujan (yang merupakan bagian dari siklus air). Cuaca di suatu daerah juga dipengaruhi oleh angin dan temperatur udara.

2.5 Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPAS sangatlah menyenangkan dan menarik apabila penyampaian langkah dan penggunaan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pelajaran IPA, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar hasil belajar dapat dicapai dengan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu diterapkan untuk mencapai nilai siswa agar mencapai KKM dan sesuai dengan materi yang diajarkan pada proses pembelajaran. Maka penting bagi pendidik memilih media, salah satunya adalah diorama dengan menggunakan media diorama saat proses pembelajaran dapat menghidupkan semangat siswa. Karena dengan melihat langsung media yang

berbentuk tiga dimensi akan menarik perhatian siswa dan mudah untuk mengingat pelajaran yang diajarkan oleh guru pada materi yang akan diajarkan, sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar adalah media diorama. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran diharapkan dapat memperoleh hasil belajar siswa untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang sudah ditetapkan di sekolah.

2.6 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dipaparkan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Media Diorama dan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V SDN Lowokwaru 4 Tahun Ajaran 2023/2024.

2.7 Defenisi Operasional

Defenisi operasional menurut peneliti adalah sebagai berikut :

- a) Hasil belajar adalah sebuah nilai yang didapatkan oleh siswa setelah proses pembelajaran menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPAS materi Siklus Air.
- b) Belajar merupakan sebuah cara yang dilakukan secara sadar oleh individu untuk mencapai perubahan dalam tingkah laku pada diri sendiri.
- c) Mengajar adalah aktivitas yang dilakukan pengajar untuk menyampaikan ilmu pengetahuan yang dimilikinya kepada siswa yang sedang didik di sekolah.
- d) IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pada satuan pendidikan di tingkat sekolah dasar yang bertujuan membentuk siswa agar bernalar kritis.

- e) Media diorama merupakan pemeran statis atau diam yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah informasi atau kejadian alam nyata yang terjadi pada masa lampau, sekarang atau masa mendatang dalam bentuk tiga dimensi. Untuk menghasilkan tampilan yang nyata, pembuatan media diorama harus memperhatikan latar belakang yang sesuai dengan keadaan yang terjadi.
- f) Video animasi adalah kumpulan dari beberapa gambar yang dipadukan dengan audio sehingga menjadi video yang hidup dan mudah untuk dipahami peserta didik.
- g) SDN Lowokwaru 4 Malang berada di Jl. Setaman No.2, Lowokwaru, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

