

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoristis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses aktivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaanya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap. Ada 4 ciri-ciri belajar yaitu : perubahan, bersifat permanen, adanya usaha, dan perubahan karena proses belajar. Aspek belajar dan tujuan belajar dibagi 3 bagian atau domain yaitu : domain kognitif, domain afektif, domain psikomotor. Ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar yaitu: perubahan terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bukan bersifat sementara, bertujuan atau terarah, mencakup seluruh aspek tingkah laku. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan eksternal. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar, dalam arti luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Slameto (2018:2) mengatakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Sedangkan menurut Suryono dan Hariyanto (2016:9) mengatakan bahwa “belajar adalah suatu aktivitas atau proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian”. Adapun menurut Asis Saefuddin dan Ika Berdiati (2016:8) menyatakan bahwa “belajar pada hakikatnya merupakan proses kegiatan secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotorik”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan, dari yang

tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa yang diwujudkan dalam perubahan tingkah laku individu.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Istilah mengajar sudah dikenal secara luas dan istilah ini sudah dipakai sejak dulu. Pengertian mengajar, secara umum, merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, tetapi mengandung banyak tindakan yang harus dilakukan agar hasil belajarsesuai dengan yang diharapkan. Menurut Saeful (2019:4) Mengemukakan bahwa “mengajar merupakan sebagai penanaman pengetahuan pada peserta didik, penyampaian kebudayaan pada peserta didik, suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadinya proses belajar, membimbing aktivitas peserta didik, membimbing peserta didik dan membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya proses belajar mengajar .

Sedangkan menurut Maswan Abdulah (2022:26) mengemukakan bahwa “mengajar adalah suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor guna meningkatkan pengetahuan anak didik, lebih cakap berpikir kritis, sistematis dan obyektif, serta terampil dalam mengerjakan sesuatu”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah proses intraksi antara guru dan siswa serta memberikan bimbingan kepada siswa untuk perubahan tingkah laku yang baik.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Rusman dalam (Rosmita, 2020:15) “pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran”. Sedangkan menurut (Yolandasari, 2020:17) “pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Menurut (Wulandari, 2021) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor”. Menurut pendapat Mustakim (2020) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan

2.1.5 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dari hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan hasil belajar.

Menurut Wasliman (dalam Ahmad Susanto 2016:12) mengatakan bahwa “Hasil Belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan faktor eksternal sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi hasil kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya. Pertengkaran suami isteri, perhatian orang tua yang kurang.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah di paparkan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah diukur melalui test.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah” atau perantara. Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang dipergunakan untuk berkomunikasi. Menurut Fatriah (2017:136) mengatakan bahwa “media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa”.

Menurut Syaiful Bahari Djamarah & Azwan Zain (2020:121) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Mudlofir & Rusydiyah (2019:124) mengatakan bahwa “perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan”. Selanjutnya menurut Egia Rahmawati (2018:3) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat atau segala bentuk saluran sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim guru kepada penerima pesan peserta didik yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa dan menarik minat siswa dalam belajar serta membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau pengantara pesan yang digunakan guru yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa pada saat proses pembelajaran yang berlangsung.

2.1.7 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif

digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan.

Menurut Muali (2018:9) mengatakan bahwa “beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut :

1. Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif, psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
2. Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simple dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
3. Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
4. Keadaan peserta didik. Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.
5. Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru”.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain :

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Praktis, luwes dan bertahan
3. Mendukung kegiatan pembelajaran
4. Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan
5. Ketersediaan media pembelajaran
6. Disesuaikan dengan keadaan peserta didik
7. Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi

2.1.8 Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau *Output* pembelajaran. Menurut Astriani (2018:6-9) mengatakan bahwa “prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya:

- a. prinsip efektivitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektivitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Sehingga selain mudah dan murah media harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.
- b. Prinsip taraf berfikir siswa, media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami. Sehingga media yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara afektif, kognitif, maupun psikomotor.

- c. Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran dikelas adalah interaktivitas. Semakin interaktif, maka semakin bagus media pembelajarannya karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar. Jadi media yang dipilih harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar
- d. Ketersediaan media pembelajaran, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media yang akan digunakan harus tersedia maupun disediakan sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat berlangsung dengan ketersediaan media tersebut.
- e. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia media juga harus dapat digunakan atau dioperasikan oleh guru. Media juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru, baik dari pengayaan, penggunaan atau pengoperasian media sehingga keterampilan guru dalam penggunaan media juga perlu dipertimbangkan agar nantinya dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.
- f. Alokasi waktu, isu ketersediaan waktu dalam pembelajaran memang sangat krusial. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks belum lagi pekerjaan administrasi lainnya. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang *notabene* efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lain pun kadang-kadang harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.
- g. Fleksibilitas (kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar dikelas seharusnya memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi, kondisi, tempat, dan waktu.
- h. Keamanan penggunaan media pembelajaran sebaiknya seorang guru memperhatikan sisi keamanan dalam penggunaan media dalam

pembelajaran apakah nantinya dalam operasional aman atau tidak bagi siswa. Apakah media yang digunakan aman dan tidak membahayakan bagi siswa secara fisik maupun psikologis”.

2.1.9 Manfaat Media Pembelajaran

Pada umumnya, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus, ada beberapa manfaat media yang lebih rinci menurut Kemp dan Dayton (dalam jurnal karo-karo dan rohani, 2018:94) yaitu :

- 1) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) proses pembelajaran 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 ke arah yang lebih positif dan produktif.

2.1.10 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat menyampaikan pesan atau informasi kepada penerima dengan baik. Media pembelajaran memiliki bentuk dan jenis yang beragam. Menurut Satrianawati (2018:10) secara umum jenis-jenis media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Penjelasannya sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, temple, poster, majalah, buku, miniature, alat peraga dan sebagainya.

2. Media audio

Media audio adalah media yang bisa di dengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya : suara, music, lagu, alatmusik, siaran radio, kaset suara, atau CD dan sebagainya.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah media yang bisa didenagar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indera pendengaran dan penglihatan secara berasmaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televise dan VCD.

4. Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarakjauh. Berdasarkan pembahasan yang terkait dengan jenis-jenis media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media visual dapat dilihat dengan indera penglihatan, media audio dapat didengar dan dilihat dan multimedia merupakan gabungan keseluruhan media yang dapat dilihat, didengar, dan menggunakan bantuan teknologi. *Media diorama* termasuk media pembelajaran visual yang diharapkan membangkitkan semangat belajar siswa dan memberikan pengalaman secara langsung untuk membentuk pengetahuan yang bermakna bagi siswa.

2.1.11 Pengertian Media *DIORAMA*



Gambar 2.1 Media Diorama

Sumber: <https://wahdamia.blogspot.com/2017/06/media-pembealajaran.html>

Media *diorama* adalah media yang berjenis media visual yaitu dengan mengandalkan indra penglihatan seperti gambar, foto, dan barang tiruan yang kecil dengan bentuk rupa persis yang ditiru. Barang tiruan ini merupakan sebuah pemandangan dimensi yang bertujuan untuk penggambaran pemandangan/kenampakan sebenarnya.

Menurut Prastowo (2019:121-122) mengatakan bahwa “media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya”. Sedangkan menurut Daryanto (2013:29) mengatakan bahwa “berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanda proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud tiruan yang mewakili aslinya”.

Media diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, hutan, dan lain-lain. *Diorama* merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (2013:50) mengatakan bahwa “*diorama* adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya.

Berdasarkan beberapa menurut para ahli diatas tentang *media diorama* , dapat disimpulkan bahwa *media diorama* merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya. Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama.

2.1.12 Karakteristik Media Diorama

Karakteristik media ini adalah wujud dari pemandangan dan atau lingkungannya serta lingkungan sawah misalnya, *diorama* harus memperhatikan detail pemandangan tersebut. Dalam pembuatannya, ada beberapa yang hendaknya diperhatikan yaitu tentang ukuran *diorama* yang disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya. Kemudian bahan yang digunakan juga diperhatikan

Bahan yang digunakan dan akan menambah nilai plus pada diorama tersebut. Warnapun juga diperhatikan, tentunya warna yang digunakan dengan keadaan pemandangan dan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannya.

2.1.13 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Diorama*

Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *diorama* menurut Muedjiono (dalam Asiah, 2016:28) adalah sebagai berikut :

- 1) Kelebihan Media Pembelajaran *Diorama*
 - a. Dengan menggunakan media pembelajaran diorama siswa tidak jenuh dengan pembelajaran di kelas, siswa lebih mudah untuk berkreasi dalam mengekspresikan pemandangan yang dilihat atau diterapkan.
 - b. Media pembelajaran diorama walaupun berukuran lebih kecil akan tetapi dapat mempermudah siswa untuk memahami materi secara nyata dan juga media diorama dapat dilihat dari segala arah.
 - c. Media pembelajaran diorama dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat
- 2) Kekurangan Media Pembelajaran *Diorama*
 - a. Dalam pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama dan biaya yang lumayan banyak
 - b. Membutuhkan kreativitas yang cukup menarik baik guru, siswa dan lainnya.
 - c. Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.

2.1.14 Langkah-langkah Pembuatan *Media Diorama*.

Diorama adalah media tiga dimensi mini yang bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya. Pembuatan diorama membutuhkan kreativitas dalam menciptakan pemandangan tiga dimensi agar terlihat seperti wujud aslinya, diperlukan banyak figur dan berbagai macam bahan untuk membuatnya bahkan bahan bekas juga dapat dipergunakan. Terdapat beberapa langkah dalam pembuatan media diorama. Berikut adalah langkah-langkah pembuatan media diorama, antara lain :

- a. Alat & Bahan
 1. Karton
 2. Lem tembak
 3. Lem kertas
 4. Gunting
 5. Spons
 6. Wadah
 7. Patung-patung Hewan
- b. Langkah Pembuatan *Media Diorama*
 - 1) siapkan *styrofoam*, pepohonan, kardus, lem tembak, gunting, spons, patung-patung hewan
 - 2) Potong kardus seukuran *styrofoam*,
 - 3) Gunting spons berukuran kecil
 - 4) Olesi *styrofoam* menggunakan lem tembak
 - 5) Tusukkan pepohonan di atas *styrofoam*
 - 6) Letakkan patung-patung mainan diatas *stryfoam* yang sudah dilapisi spons

2.1.15 Hakikat Pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dala proses pendidikan peserta didik. Dalam pembelajaran IPA peserta didik biasanya melakukan pengamatan bahkan melakukan eksperimen terhadap suatu yang berkaitan dengan alam.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang sebab akibat yang terjadi di alam sekitar manusia.

2.1.16 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bertujuan untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.17 Materi Pembelajaran

EKOSISTEM



Gambar 2.2 Ekosistem Hutan

Sumber dari: [Ilustrasi hutan. Pixabay/cosmospaceternal_8734](https://www.pixabay.com/illustration/forest-ecosystem/)

1. Pengertian Ekosistem

Gramedia Literasi-Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem sebagai suatu tatanan kesatuan yang secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup dan saling mempengaruhi. Ekosistem sebagai penggabungan dari setiap unit biosistem.

Melibatkan interaksi timbal balik antara organisme dan lingkungan fisik sehingga aliran energinya menuju pada suatu struktur biotik tertentu dan terjadi siklus antara organisme dan anorganisme. Matahari sebagai sumber dari semua energi. Dalam ekosistem organisme pada komunitas berkembang bersama-sama dengan lingkungan fisik sebagai suatu sistem. Organisme kemudian beradaptasi lagi dengan lingkungan fisik, sebaliknya organisme juga mempengaruhi lingkungan fisik untuk kelangsungan hidupnya.

2. Komponen Ekosistem

Komponen ekosistem merupakan bagian dari suatu ekosistem yang menyusun ekosistem ini sendiri sehingga terbentuk sebuah ekosistem. Komponen dalam ekosistem kemudian dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu komponen hidup dan komponen tak hidup. Selain itu komponen hidup dapat disebut juga sebagai komponen biotik, dan komponen tak hidup dapat disebut sebagai komponen abiotik setiap komponen memiliki anggota yang berbeda-beda pula. Berikut penjelasannya:

3. Komponen Biotik

Biotik memiliki arti “Hidup”. Komponen biotik pada suatu ekosistem adalah makhluk hidup itu sendiri, sebab ekosistem tak akan pernah terbentuk tanpa adanya makhluk hidup didalamnya. Beberapa contoh dari komponen biotik yang ada di lingkungan sekitar, antara lain:

- a. Organisme Autotrof atau produsen, disebut sebagai produsen karena organisme ini mampu membuat makanan sendiri, bahkan ia membuat makanan bagi organisme yang tinggal di ekosistem.
- b. Organisme heterotrop (konsumen) memiliki sifat yang berbeda dengan organisme pertama.
- c. Pengurai atau dekomposer, merupakan golongan terakhir dalam sebuah ekosistem.

4. Komponen Abiotik

Komponen abiotik adalah komponen yang terdiri dari benda-benda yang bukan makhluk hidup tetapi ada disekitar kita, dan ikut mempengaruhi kelangsungan hidup. Beberapa jenis komponen abiotik yaitu suhu, sinar, matahari, udara, kelembapan udara, dan banyak lagi benda mati yang ikut berperan dalam ekosistem. Berikut beberapa diantaranya:

- a) Suhu: suatu proses biologis yang dipengaruhi oleh perubahan suatu suhu, contohnya mamalia & burung sebagai makhluk hidup yang dapat mengatur sendiri suhu tubuhnya.
- b) Air: sebuah ketersediaan air dapat mempengaruhi distribusinya suatu organisme contohnya organisme dapat beradaptasi dan bertahan hidup dengan memanfaatkan ketersediaan air yang berada di padang pasir.
- c) Garam: konsentrasi pada garam akan mempengaruhi keseimbangan air dalam organisme melalui osmosis. Contohnya pada beberapa organisme terrestrial yang dapat beradaptasi pada lingkungan dan kandungan garamnya yang cukup tinggi.
- d) Sinar matahari: intensitas & kualitas pada sebuah cahaya matahari akan mempengaruhi proses fotosintesis, karena air dapat menyerap cahaya sehingga proses fotosintesis dapat terjadi disekitar permukaan matahari.

5. Macam-Macam Ekosistem

Ekosistem merupakan satu kesatuan fungsional antara komponen biotik (makhluk hidup) dan komponen abiotik (komponen tak hidup atau lingkungan) yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam bentuk hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain. Secara umum ada 3 tipe ekosistem, yaitu ekosistem air, ekosistem darat, dan ekosistem buatan. Berikut penjelasannya :

a. Akuatik (Air)

Ekosistem akuatik merupakan ekosistem yang komponen abiotiknya sebagai besar terdiri atas air. Makhluk hidup (komponen biotik) dalam ekosistem perairan dibagi lagi menjadi : ekosistem air tawar, ekosistem air laut, ekosistem pantai, ekosistem estuari, ekosistem sungai, ekosistem terumbu karang, ekosistem laut.

b. Terrestrial (Darat)

Penentuan zona dalam ekosistem terestrial ditentukan oleh temperature dan curah hujan. Ekosistem terestrial dapat dikontrol oleh iklim dan gangguan. Iklim sangat penting untuk menentukan mengapa suatu ekosistem terestrial beradapada suatu tempat tertentu. Pola ekosistem dapat berubah akibat gangguan seperti petir, kebakaran, atau aktivitas manusia berikut beberapa diantaranya ekosistem darat: tundra, karst (batu gamping atau gua), hutan hujan tropis, hutan gugur, taiga, sabana, padang rumput, gurun.

c. Ekosistem Buatan

Sawah merupakan salah satu contoh ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Ekosistem buatan ini kemudian mendapatkan subsidi energi dari luar, tanaman atau hewan peliharaan yang didominasi pengaruh manusia, dan memiliki keanekaragaman rendah contoh ekosistem buatan diantaranya: bendungan, hutan tanaman produksi seperti jati dan pinus, agroekosistem berupa sawah, sawah irigasi, perkebunan sawit, ekosistem pemukiman seperti kota dan desa, ekosistem ruang angkasa.

Ekosistem kota memiliki metabolisme tinggi sehingga butuh energi yang tinggi sehingga butuh energi yang cukup banyak serta memiliki pengeluaran yang eksekif seperti polusi dan panas. Ekosistem ruang angkasa bukan merupakan suatu sistem tertutup yang dapat memenuhi sendiri kebutuhannya tanpa tergantung input dari luar. Semua ekosistem dan kehidupan selalu bergantung pada bumi.

6. Ekosistem Hutan

a. Pengertian Ekosistem Hutan

Hutan adalah suatu wilayah yang ditumbuhi oleh pohon-pohon yang tumbuh secara alami dan memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi. Hasil dari interaksi tersebut dapat bersifat umum, hutan berperan penting dalam menjaga keseimbangan ekologi. Pengertian ekosistem ini merujuk pada suatu hubungan interaktif yang terbentuk antara berbagai organisme hidup dan lingkungannya didalam hutan. Sebab di lingkungan hutan terdapat interaksi

dan aliran energi yang terjadi antara setiap komponennya.

a. Jenis-Jenis Ekosistem Hutan

Pada dasarnya, hutan terdiri atas bermacam-macam jenis berbeda tergantung pada letak geografis, sifat musim, atau jenis pepohonan yang mendominasi.

a) Hutan Hujan Tropis

Hutan hujan tropis adalah jenis hutan yang terletak di daerah tropis dengan curah hujan yang tinggi, dengan banyak spesies tumbuhan dan hewan yang unik.

1. Keanekaragaman hayati yang sangat tinggi, dengan banyak spesies tumbuhan dan hewan yang unik.
2. Tumbuhan tumbuh tinggi dengan tajuk pohon yang rapat, membentuk kanopi serta menutupi hampir seluruh lapisan atas hutan.
3. Tanahnya kaya nutrisi dan sering kali berlapis tipis, karena proses dekomposisi bahan organik yang cepat.
4. Cuacanya lembab dan panas sepanjang tahun, dengan curah hujan serta tingkat kelembapan yang tinggi.

b) Hutan Bakau

Hutan bakau, juga dikenal sebagai hutan mangrove, adalah ekosistem hutan yang terletak sepanjang wilayah pantai di daerah tropis dan subtropics, tepatnya di daerah pasang surut antara air laut dan daratan. Ada beberapa ciri-ciri hutan bakau meliputi:

1. Didominasi tumbuhan yang mampu tumbuh di dalam air payau, seperti pohon bakau, rambat, dan tumbuhan hias pantai
2. Terdapat akar tumbuhan yang dapat bernapas melalui udara atau menjulur di atas permukaan air, disebut akar napas atau akar *Pneumatofora*.
3. Berperan penting dalam melindungi pantai dan erosi, menahan lumpur, dan menyediakan habitat berbagai spesies ikan, burung, dan hewan air lainnya.

c) Hutan Sabana

Jenis berikutnya yaitu hutan sabana yang merupakan campuran antara pepohonan dan rerumputan. Biasanya, hutan memiliki pohon-pohon yang jarang atau terpisah dengan area rumput yang luas. Berikut contohnya:

1. Pertumbuhan pohonnya terisolasi atau tersebar dengan jarak tertentu
2. Terdapat area rerumputan yang dominan, biasa berupa padang rumput luas maupun berupa semak belukar
3. Biasanya ditemukan didaerah dengan musim kering yang panjang dan musim hujan yang singkat, misalnya area gurun
4. Contoh makhluk hidup yang tinggal di ekosistem ini antara lain zebra, gajah, kuda liar, berbagai spesies burung pemangsa, dan lain sebagainya.

d) Hutan Boreal/Taiga

Hutan boreal, juga dikenal sebagai hutan taiga adalah jenis hutan yang terletak di wilayah subartik yang dingin dan mencakup banyak pohon konifer.

Adapun ciri-ciri dari jenis ekosistem hutan ini meliputi:

1. Didominasi pohon-pohon konifer seperti pinus, cemara, dan pohon cemara.
2. Memiliki lapisan lumut dan semak yang melimpah, serta tanahnya ditutupi oleh lapisan bahan organik yang kaya.
3. Berperan penting dalam menyimpan karbon
4. Memiliki keanekaragaman hayati yang khas dengan berbagai spesies hewan seperti burung, rusa kutub, serigala, dan burung-burung yang bermigrasi.

e) Hutan Rawa Gambut

Selanjutnya, hutan rawa gambut adalah ekosistem hutan yang terbentuk didaerah dengan lapisan tanah gambut yang tergenang air. Berikut berbagai ciri dari jenis ekosistem ini:

1. Didominasi tumbuhan yang tumbuh khusus di atas tanah gambut, seperti pohon kelapa sawit, pohon karet, dan tumbuhan rawa gambut lainnya.
2. Tanahnya sangat lembut dan tergenang air, sebab terbentuk dari sisa-sisa bahan organik yang terakumulasi dalam waktu lama.
3. Kondisi lingkungannya asam
4. Kurangnya kadar oksigen di dalam tanah.

f) Hutan Musim

Sesuai namanya, jenis hutan mengalami perubahan dalam komposisi dan kondisi tumbuhan sesuai dengan perubahan musim sepanjang tahunnya. Ciri-ciri dari jenis ekosistem ini meliputi:

1. Kondisinya berubah tergantung pada musim. Contohnya pada musim gugur dan musim dingin pohon akan menggugurkan daunnya, lalu akan menghijau kembali pada musim semi dan musim panas
2. Keanekaragaman hayatinya berubah sesuai musim, ditandai dengan tumbuhan dan hewan yang hanya muncul di musim tertentu.

g) Hutan Homogen

Jenis ekosistem hutan yang terakhir adalah hutan homogen. Hutan ini biasanya dibuat oleh manusia dengan tujuan tertentu, seperti keperluan industri, reboisasi, atau budidaya sehingga memiliki komposisi tumbuhan yang seragam dengan satu jenis pohon yang dominan. Berikut beberapa karakteristik umumnya:

1. Didominasi pepohonan dengan jenis yang sama dan usia yang seragam, umumnya ditanam dalam barisan atau blok yang teratur.
2. Kurangnya keanekaragaman hayati, karena hanya ada satu jenis pohon yang mendominasi.
3. Biasanya ditanam untuk tujuan ekonomi, seperti hutan industri untuk kayu atau hutan penanaman kembali setelah penebangan.
4. Ada juga yang ditanam untuk tujuan konservasi lingkungan, misalnya reboisasi atau pemulihan spesies tumbuhan tertentu.

2.2 Kerangka Berpikir

Penelitian dalam bidang pendidikan masih terus dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilakukan dalam rangka mencari kelebihan dan kekurangan serta kesulitan dalam dunia pendidikan untuk menentukan terobosan baru. Salah satu hal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan gurudalam menyampaikan mata pelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator yang dituntut untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Untuk mencapai semua itu perlu dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Contohnya penggunaan media *diorama* pada mata pelajaran IPA.

Hasil belajar adalah pencapaian dari kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil belajar sangat dibutuhkan yaitu untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor luar dan dalam. Kedua faktor ini kaitannya erat dengan tinggi rendahnya hasil yang diraih oleh seorang siswa, karena dengan dukungan kedua faktor ini seorang siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Seorang siswa yang dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik dan dapat dipastikan hasil belajar yang diaihnya pun akan tinggi. Faktor dalam siswa yang berpengaruh antara lain faktor fisiologis, dan faktor psikologis. Sedangkan faktor luar yang berpengaruh antara lain faktor lingkungan dan faktor instrumental yang meliputi kurikulum, guru, sarana dan fasilitas (terdiri dari sumber, media, dan lain sebagainya), serta administrasi.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran disekolah dasar yang tentunya membutuhkan media. Ketersediaan alat atau media menjadi komponen yang menyusun karakteristik pembelajaran IPA di SD, karena media akan membantu pembelajaran IPA terutama dalam kegiatan pengamatan.

Salah satu media IPA untuk kelas V SD adalah ekosistem yang dituangkan dalam kurikulum 2013. Materi ekosistem di sekolah dasar menekankan padakonsep dasar ekosistem, jenis-jenis, komponen serta keseimbangan ekosistem. Media paling konkret adalah pengalaman langsung atau dengan membawa benda-benda nyata di dalam kelas. Namun materi ini sulit disampaikan dengan pengalaman langsung karena komponen materi ini berupa benda hidup maupun benda tak hidup serta berbagai lingkungan seperti sawah, perairan (laut), tundra, padang pasir, dan lain sebagainya. Oleh karena itu dibutuhkan media pengganti pengalaman langsung, yaitu media diorama.

Media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Media ini dapat diamati dari arah pandang mana saja. Media ini memiliki banyak fungsi. Diantaranya adalah dapat mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar dan luas, untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik dan untuk mempelajari objek yang mudah

dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa media diorama cocok digunakan dalam pembelajaran IPA tentang ekosistem. Dengan demikian, *media diorama* tepat digunakan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA khususnya tentang ekosistem pada kelas V SD 066656 Sembada.

2.3 Defenisi Operasional

1. Belajar adalah suatu proses dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan dari yang tidak bisa menjadi bisa yang diwujudkan dalam perubahan tingkah laku individu.
2. Mengajar adalah proses intraksi antara guru dan siswa serta memberikan bimbingan kepada siswa untuk perubahan tingkah laku yang baik.
3. Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang terdapat dari dalam diri siswa dan dari luar diri siswa itu sendiri yang sangat membantu guru untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah diukur melalui test.
5. Media pembelajaran adalah alat atau pengantara pesan yang digunakan guru yang bertujuan memberikan rangsangan kepada siswa pada saat proses pembelajaran yang berlangsung .
6. Media *diorama* merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Media ini dapat diamati dari arah pandang mana saja. Media ini memiliki banyak fungsi. Diantaranya adalah dapat mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar dan luas, untuk

mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik dan untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai.

7. IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang sebab akibat yang terjadi di alam sekitar manusia.

Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam adalah untuk mendidik dan membekali untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh dan menerapkan

8. konsep-konsep IPA, serta memberikan bekal pengetahuan dasar siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir di atas, dapat diambil suatu hipotesis penelitian yaitu ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan *Media Diorama* pada mata pelajaran IPA materi tentang Ekosistem terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 066656 Sembada