

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu Proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari.

Skinner dalam Hasbullah (2017:12) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku”. Mayer dalam Hasbullah (2018:13) menyatakan bahwa “Belajar adalah penambahan pengetahuan, karena Ketika seseorang belajar ia berusaha menempatkan informasi ke dalam memori jangka Panjang (long-term memory)”. Gagne dalam Nurfadillah (2018:13) menyatakan bahwa “belajar adalah perubahan kemampuan dan diposisi seseorang yang dapat dipertahankan dalam suatu periode tertentu dan bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan dan Gagne juga menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan yang kompleks untuk menunjukkan kondisi eksternal, kondisi internal, dan hasil belajar”.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa Belajar merupakan interaksi antara keadaan internal dan proses kognitif seseorang yang merespon stimulus dari lingkungan.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah Proses berlangsungnya kegiatan atau aktivitas yang berlangsungnya kegiatan atau aktivitas yang biasanya terjadi pada guru dan siswanya.

S Nasution (2017:58) menyatakan bahwa “mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar mengajar”.

Gagne dalam Nurfadillah (2018:32) menyatakan bahwa “mengajar adalah suatu yang terjadi secara kebetulan dan melainkan adanya kemampuan guru yang dimiliki tentang dasar-dasar mengajar yang baik”.

Moh. Uzer Usman (2019:58) menyatakan bahwa “mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar pada hakikatnya adalah bagian dari belajar, tetapi mengajar lebih menyediakan berbagai fasilitas baik yang bersifat software (perangkat lunak) maupun hardware (perangkat keras) agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses belajar mengajar yang dilakukan di dalam kelas yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengertian pembelajaran yang tercakup dalam Undang- Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi antara siswa dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Miftahul (2017:9) “pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan peserta didik maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan”. Suherman dalam Asep Jihad (2013:11) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan proses komunikasi antara peserta didik serta antar

peserta didik dalam rangka perubahan sikap”. Ahmad Susanto (2016:19) “pembelajaran dapat diartikan sebagai bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik”. Miftahul (2017:6) menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan fenomena kompleks yang dipengaruhi oleh banyak faktor”. Pembelajaran merupakan rekonstruksi dari pengalaman masa lalu yang berpengaruh terhadap perilaku dan kapasitas seseorang atau suatu kelompok.

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses perpaduan dari dua aktivitas belajar mengajar antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh ketika melakukan sesuatu kegiatan. Belajar adalah kegiatan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan menuju perubahan tingkah laku yang lebih baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah tingkah laku yang belum tahu menjadi tahu saat melakukan proses belajar.

Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Sudjana dalam Asep Jihad (2013:22) menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sudjana dalam Asep Jihad (2013:15) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar”. K. Brahim dalam Susanto (2016:15) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, psikomotor, dan hasil dari aktivitas belajar”.

Hasil belajar perlu di evaluasi, yang dimaksud dengan evaluasi adalah sebagai cerminan untuk melihat Kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan

apakah proses belajar mengajar telah berlangsung lebih efektif untuk memperoleh hasil belajar dengan baik.

2.1.4.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar itu sendiri. faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar digolongkan menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi belajar seseorang antara lain yaitu: kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, dan motivasi.

a. Kecerdasan/intelegensi

Kecerdasan adalah faktor yang sangat penting bagi seorang peserta didik dalam usaha untuk belajar. Kecerdasan merupakan kemampuan belajar disertai dengan kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang telah dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal dan selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.

b. Bakat

Dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat yang memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil belajar yang sangat baik. Bakat merupakan kemampuan yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan.

c. Minat

Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu hal maka akan terus berusaha melakukan sehingga apa yang diinginkan dapat tercapai sesuai dengan keinginannya. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai beberapa kegiatan.

d. Motivasi

Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut adalah keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk melaksanakan proses belajar. Untuk meningkatkan motivasi peserta didik supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan kehendak diri sendiri dan hasil belajar siswa secara aktif.

Seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran belajar siswa.

Motivasi dapat dibedakan menjadi 2 macam yaitu sebagai berikut :

a. Motivasi instrinsik

Motivasi yang bersumber dari dalam diri seseorang yang pada dasarnya menunjukkan kesadaran sendiri untuk melakukan suatu pekerjaan belajar.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi yang datang dari luar diri seorang siswa yang menyebabkan siswa tersebut melakukan kegiatan belajar.

2. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yang sifatnya berasal dari diri sendiri. Yang termasuk faktor-faktor eksternal adalah : keadaan lingkungan keluarga , sekolah , dan Masyarakat.

a) Lingkungan keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam Masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan.

b) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah yang baik akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik sehingga dapat mencapai hasil belajar yang lebih baik. Seorang guru dapat menguasai bahan Pelajaran yang akan diajarkan dan memilih metode yang lebih tepat dalam mengajar.

c) Lingkungan Masyarakat

Sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Karena lingkungan sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan

pribadi anak sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada. Lingkungan dapat membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari anak akan selalu menyesuaikan diri dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungan disekitarnya.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran IPA

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan salah satu materi pelajaran yang harus dipahami oleh siswa. Karena IPA tidak dapat dilepas dari kehidupan manusia sehari-hari. IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris "science" juga berasal dari bahasa Latin "scientia" yang berarti saya tahu.

Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati (2014:21) menyatakan bahwa "pembelajaran IPA merupakan ilmu yang terkonstruksi secara personal dan sosial berlandaskan pendekatan konstruktivisme. Pembelajaran IPA memerlukan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melakukan inkuiri dan mengkonstruksi sains seoptimal mungkin sesuai dengan kapasitas mereka masing-masing dengan memanfaatkan iklim kolaboratif di dalam kelas. Disinilah peran guru sangat vital untuk dapat mengolah proses pembelajaran".

Berdasarkan dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah mata Pelajaran yang berorientasi dalam memahami alam semesta melalui pengamatan sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Kata "Media" berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "Medium", secara harfiah berarti perantara atau pengantar. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Wibawanto (2017:12) mengemukakan bahwa "media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa

yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Hamka dalam Nurfadillah (2021:13) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”.

Tafonao (2018:14) mengemukakan bahwa “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar”.

2.1.7 Pengertian Media Diorama

Kata media berasal dari Bahasa latin yaitu medius. Arti kata medius adalah tengah pengantar, perantara, atau pengantar. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Prastowo (2019:121-122) menyatakan bahwa “sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Jalinus dan Ambiyar (2016:53) menyatakan bahwa media diorama “penyajian tiga dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik.

Dari beberapa defenisi diatas disimpulkan bahwa media diorama merupakan penyajian tiga dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gambar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik.

2.1.7.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media alat peraga mempunyai banyak kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

- a) Dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat,
- b) Dapat dipakai berulang-ulang
- c) Dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya,
- d) Dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat.

Menurut Daryanto (dalam Seftriana, Wulan dan Hasanah 2020:23), media diorama termasuk ke dalam media berbentuk tiga dimensi. Kelebihan yang dimiliki media tiga dimensi tentunya juga dimiliki oleh media diorama. Kelebihan media berbentuk 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 memperhatikan struktur organisasi secara jelas

2. Kelemahan Media Diorama

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya

- a) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasaran atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
- b) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan.

2.1.7.3 Tujuan Penggunaan Media diorama

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b. Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah dimasa lampau.
- c. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai
- e. Untuk mempelajari konstruksi - konstruksi yang abstrak.

f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.tuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah dimasa lampau.

2.1.8 Makhluk Hidup Dan Lingkungannya

2.1.8.1 Hubungan Antar makhluk Hidup

Pernakah kamu melihat kupu-kupu yang hinggap pada bunga? Jika kamu perhatikan apa yang dilakukan kupu-kupu tersebut?

Kupu-kupu tersebut sebenarnya sedang mengisap sari bunga dan sari bunga tersebut bermanfaat sebagai makanan kupu-kupu. Namun secara tidak sengaja serbuk sari dari bunga menempel ditubuh kupu-kupu. Jika kupu-kupu lain hinggap di bunga maka serbuk sari yang berasal dari bunga sebelumnya akan menempel pada kepala putik bunga yang dihinggapinya. Melalui cara tersebut penyerbukan bunga dapat terjadi. Pada peristiwa tersebut kupu-kupu mendapat keuntungan yaitu mendapat makanan. Sementara itu bunga mendapat keuntungan karena dapat melakukan penyerbukan.

Dengan demikian, keduanya mendapat keuntungan. Hubungan antara dua makhluk hidup seperti itu dinamakan simbiosis. Oleh karena kedua makhluk hidup mendapat keuntungan dan hubungan antar dua makhluk hidup itu disebut dengan simbiosis mutualisme.

2.1.8.2 Hubungan Antara Hewan Dan Tumbuhan

Sapi (hewan) membutuhkan rumput (tumbuhan) untuk makanannya untuk bernapas. Sapi membutuhkan oksigen yang dihasilkan oleh tumbuhan pada saat fotosintesis. Pada proses fotosintesis tumbuhan membutuhkan gas karbondioksida. Karbondioksida dihasilkan dari pernapasan hewan, tumbuhan, dan alam. Disamping tersebut untuk mengetahui kesuburan tumbuhan memerlukan zat-zat mineral yang berasal dari penguraian kotoran sapi atau bangkai hewan yang sudah mati. Dari uraian tersebut jelas terlihat bahwa antara hewan dan tumbuhan terdapat hubungan yang saling membutuhkan. Hewan membutuhkannya tumbuhan dan tumbuhan pun membutuhkan hewan.

2.1.8.3 Hubungan Makan Dan Dimakan Antar makhluk Hidup

Dalam suatu lingkungan terjadi peristiwa hewan memakan tumbuhan dan juga terjadi peristiwa hewan memakan hewan lainnya. Peristiwa ini disebut dengan hubungan makan dan dimakan. Didalam lingkungan sawah tersebut tikus akan memakan padi dan ular akan memakan tikus. Peristiwa makan dan dimakan ini dinamakan dengan rantai makanan.

2.1.9 Pengaruh Perubahan Lingkungan Terhadap Makhluk Hidup

Setiap makhluk hidup selalu memerlukan lingkungan untuk kelangsungan hidupnya. Disamping itu memerlukan makhluk hidup lainnya. Setiap makhluk hidup memerlukan tanah, air, dan udara. Hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya disebut dengan ekosistem. Ekosistem akan baik jika terjadi hubungan yang seimbang antara makhluk hidup dan lingkungannya. Sebaliknya jika ekosistem rusak maka keseimbangan antara makhluk hidup dan lingkungan akan rusak dan tidak seimbang lagi.

Berikut uraian contoh perubahan ekosistem di hutan dan disungai:

2.1.9.1 Perubahan ekosistem di hutan

Hutan merupakan ekosistem yang sangat penting didalam hidup berbagai hewan dan tumbuhan. Disamping itu hutan juga berguna sebagai paru-paru bumi dan tempat penyerapan air hujan. Dengan demikian, keberadaan hutan dapat mencegah kekeringan dimusim kemarau dan mencegah banjir dan tanah longsor pada musim hujan. Perubahan ekosistem hutan dapat terjadi oleh beberapa sebab, misalnya kebakaran hutan dan penebangan pohon secara liar.

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan tentunya mendapatkan hasil belajar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran IPA siswa masih memiliki hasil belajar yang belum maksimal. Hal ini terjadi karena dalam proses belajar mengajar siswa hanya duduk, diam, dan mendengarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru sehingga siswa bersikap pasif. Dalam proses pembelajaran guru hanya

menggunakan pembelajaran yang biasa sehingga pada proses pembelajaran yang berlangsung siswa masih kesulitan dalam menguasai yang telah disampaikan oleh guru.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari cara pembelajaran yang sudah dilakukan oleh guru. Pembelajaran yang tepat mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu guru harus menggunakan media yang sesuai dengan yang diajarkan sehingga siswa dapat terlihat aktif dan terciptanya kondisi belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media dapat mengurangi kondisi pembelajaran yang monoton sehingga pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan lebih baik. Demikian, untuk dapat mengatasinya maka diperlukannya media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata Pelajaran IPA adalah media diorama karena dengan menggunakan media diorama dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan dapat merasakan sendiri keadaan yang sebenarnya. Media diorama dapat melatih keterampilan siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami Pelajaran dan hasil belajar IPA yang diperoleh siswa menjadi lebih baik.

2.3 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu konsep yang bersifat abstrak guna memudahkan pengukuran suatu variabel. Operasional juga dapat diartikan sebagai suatu pedoman dalam melakukan kegiatan atau pekerjaan penelitian.

Nurdin etal (2019) definisi operasional adalah berdasarkan karakteristik yang diamati untuk memungkinkan peneliti dalam melakukan observasi atau mengukur secara cermat terhadap suatu objek atau fenomena.

Untuk memperjelas masalah penelitian yang akan diteliti, maka perlu dibuat defenisi operasional yaitu:

- a. Belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang diperoleh dari pengalaman belajar seseorang dengan respon yang baik. Belajar dikatakan berhasil jika seseorang mampu mengulang Kembali materi yang telah dipelajarinya.

- b. Mengajar adalah suatu kegiatan aktivitas yang dilakukan guru untuk menyampaikan atau memberikan pengetahuan kepada setiap individu atau kelompok belajar
- c. Pembelajaran adalah sebuah proses perpaduan dari dua aktivitas belajar mengajar antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu.
- d. Hasil belajar adalah pencapaian pengetahuan yang diperoleh siswa setelah melalui tahap-tahap proses belajar.
- e. Media pembelajaran adalah sebagai bentuk atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- f. Media diorama merupakan sebuah tiruan pemandangan tiga dimensi sehingga mampu memberikan pengalaman secara langsung oleh siswa. Peneliti menggunakan media diorama untuk membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penggunaan media diorama sangat mendukung dalam proses pembelajaran.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dijelaskan maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa materi Konsep Makhluk Hidup dan Lingkungannya di kelas IV SD Negeri 064025 Medan Tuntungan T.P 2023/2024.