

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Setiap manusia pasti memiliki keinginan menjadi orang yang pintar. Untuk menjadi orang pintar pasti akan membutuhkan proses belajar yang terus menerus. Proses untuk menjadi orang pintar ini kemudian dengan melakukan kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, juga sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah di pelajari. Menurut pendapat Hanafy (2014:68) bahwa belajar adalah suatu proses yang memungkinkan tumbuh atau berubahnya tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Belajar merupakan aktivitas fisik maupun keseluruhan sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Slameto (2017:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Baharuddin (2010: 12) belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapat perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Jadi belajar dapat dilakukan setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum atau sesudah belajar.

Melalui penyampaian ahli dibagian atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses menstimulasi diri untuk mengalami perubahan tingkah laku, pengetahuan dan keterampilan individu dari kegiatan berinteraksi dengan lingkungan dan dengan pengalaman belajar yang dimilikinya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu proses menyampaikan pengetahuan, keterampilan, atau nilai-nilai dari seseorang yang memiliki pemahaman atau keahlian. Mengajar adalah proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti (2019:58) menyatakan bahwa “mengajar pada hakekatnya adalah juga bagian fasilitas baik yang bersifat *software* (perangkat lunak) maupun *hardware* (perangkat keras) agar tercipta situasi yang mempercepat untuk memahami dan mengidentifikasi persoalan manusia dan lingkungannya”.

Sugeng Widodo dan Dian Utama (2018:24) menyebutkan bahwa “mengajar adalah membentuk kebiasaan, mengulang-ulang suatu perbuatan sehingga menjadi suatu kebiasaan dan pembiasaan tidak perlu selalu oleh stimulus yang sesungguhnya, tetapi dapat juga oleh stimulus penyerta”. Ahmad Susanto (2016:26) menyebutkan bahwa “mengajar merupakan aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan agar siswa mau melakukan proses belajar”. Sejalan dengan itu, Sardiman (2017:48) menyatakan bahwa “mengajar diartikan sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sekitar sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak sehingga terjadi aktivitas belajar. mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan materi. Mengajar dapat dimaknai sebagai usaha pada semua aspek dalam diri peserta didik.

Beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah upaya sadar seorang pendidik untuk meningkatkan semua potensi siswa sehingga mengubah tingkah laku mereka. Oleh karena itu bimbingan kepada siswa dalam menanamkan pengetahuan dengan cara paling singkat tepat dalam proses belajar mengajar atau suatu perbuatan yang membutuhkan tanggung jawab yang berat.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu digunakan oleh guru untuk menilai hasil pelajaran yang diberikan guru kepada siswa selama proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu (Astti, D.K.S., & Widiana, I.W., 2017:31). Hasil belajar

adalah perubahan kemampuan yang terjadi dalam diri pembelajaran yang ditandai dengan perubahan tingkah laku dalam kecakapan atau kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi dan penilaian setelah pembelajaran mengalami proses belajar.

Menurut Sumarni (2019: 187) hasil belajar adalah berubahnya sikap/tingkah laku individu bukan hanya mengenai perubahan pengetahuan saja akan tetapi juga mencakup kecakapan, kemampuan, sikap, kebiasaan, pengertian, penguasaan yang semuanya harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan secara positif serta bersifat berkesinambungan dan permanen. Tujuan dari seseorang belajar disekolah adalah untuk belajar, belajar tentang sesuatu yang tidak bisa agar menjadi bisa, dari yang tidak tahu menjadi tahu, ternyata hal seperti demikian mampu mempengaruhi sikap, pikiran dan tingkah lakunya.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar. Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Selanjutnya menurut Purwanto (2016:46) menyatakan bahwa hasil belajar adalah ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan dan nyata dalam diri siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan bukan hanya salah satu aspek potensi saja san perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan kemampuan.

2.1.4 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran digunakan guru untuk merancang, melaksanakan, dan mengelola proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara afektif. Model pembelajaran memberikan

panduan tentang bagaimana interaksi antara guru dan siswa terjadi serta bagaimana siswa dapat aktif dalam proses belajar. Joyce & Weil (Rusman,2018:144) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang bahkan dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau lingkungan belajar lain.

Menurut Trianto (2015:51) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Artinya, model pembelajaran merupakan gambaran umum namun tetap mengerucut pada tujuan khusus. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola pilihan para guru untuk merancang mengelola agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Model pembelajaran juga mencakup kerangka konseptual yang menggambarkan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Selain itu model pembelajaran menjadi dasar bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

2.1.5 Model Pembelajaran *Project Based Learning*

2.1.5.1 Pengertian *Project Based Learning*

Project Based Learning (PjBL) atau Pembelajaran Berbasis Proyek adalah suatu model pembelajaran *student centered* anjuran kurikulum 2013 bahkan kurikulum merdeka belajar sekalipun menggunakan proyek atau kegiatan nyata sebagai inti pembelajaran. Pembelajaran berbasis proyek merupakan penerapan dari pembelajaran aktif. Secara sederhana pembelajaran berbasis proyek didefinisikan sebagai suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah.

Pembelajaran berbasis proyek dipandang tepat sebagai satu model untuk pendidikan teknolog untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pendidikan teknologi dan perubahan-perubahan besar yang terjadi di dunia kerja. *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang berfokus pada konsep-konsep dan prinsip-prinsip utama dari suatu disiplin, melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi siswa bekerja secara otonom mengonstruksikan belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya siswa bernilai, dan realistik.

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah sebuah model pembelajaran yang inovatif yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek, melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi peserta didik dapat meningkatkan.

Istilah pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang diterjemahkan dari istilah bahasa Inggris *project based learning*. Menurut Buch *Institute For Education*, *project based learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengonstruksikan belajar mereka sendiri dan menghasilkan karya siswa yang bernilai.

Menurut Fathurrohman (2016: 119) pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai sarana dan keterampilan. Proyek sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan yang terdiri atas banyak pekerjaan dan membutuhkan koordinasi serta spesialisasi tenaga penunjang untuk menyelesaikannya. Pembelajaran berbasis proyek merupakan model belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.

Proyek adalah rencana pekerjaan dengan sasaran khusus dan dengan saat penyelesaian yang tegas. Model PjBL merupakan suatu model pembelajaran yang menyangkut pemutusan pertanyaan dan masalah yang bermakna, pemecahan

masalah, pengambilan keputusan, proses pencarian berbagai sumber, pemberian kesempatan kepada anggota untuk bekerja secara kolaborasi.

Sejalan dengan Basilotta Gomez-Pablos, dkk (2017), merupakan bahwa melalui PjBL peserta didik dapat:

- a. Lebih aktif berpartisipasi (95%)
- b. Memotivasi mereka dalam belajar (96%) dan
- c. Membantu mereka untuk memperoleh berbagai keterampilan (90%).

PjBL adalah model pembelajaran yang terpusat pada siswa untuk membangun dan mengaplikasikan konsep dari proyek yang dihasilkan dengan mengeksplorasi dan memecahkan masalah di dunia nyata secara mandiri.

2.1.5.2 Kelebihan & Kekurangan Model Pembelajaran PjBL

Abidin dalam (Nurzaman, 2016) menyebutkan apa saja kelebihan yang dimiliki model pembelajaran *Project Based Learning*, yakni:

1. Melibatkan kekreatifitasan peserta didik, sehingga peserta didik mampu berpikir secara kritis
2. Mendorong peserta didik mengembangkan kemampuan dan keterampilan yang mereka miliki
3. Peserta didik mendapatkan pengalaman dalam pembelajaran suatu proyek
4. Mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran
5. Meningkatkan kemampuan kerja sama peserta didik dalam berkelompok guna memecahkan suatu masalah.

Tidak hanya itu, pembelajaran berbasis proyek ini juga memiliki kekurangan yaitu:

1. Pembelajaran ini membutuhkan banyak biaya
2. Pembelajaran ini membutuhkan banyak waktu
3. Membutuhkan peralatan yang tidak sedikit
4. Dalam kerja secara berkelompok, pastinya ada beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam pengerjaan proyek
5. Di khawatirkan apabila peserta didik hanya mampu menguasai topik yang mereka kerjakan tanpa menguasai topik yang lainnya.

Menurut peneliti cara untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan model

pembelajaran *Project Based Learning* yaitu:

1. Mengatasi biaya yang tinggi
 - a. Manfaatkan bahan atau sumber daya yang mudah ditemukan dan murah, atau gunakan bahan daur ulang
 - b. Gunakan teknologi digital atau perangkat yang dimiliki sekolah untuk mengurangi biaya peralatan
2. Mengatasi kebutuhan waktu yang panjang
 - a. Susun jadwal yang efektif dengan membagi proyek menjadi tahapan-tahapan kecil yang dapat diselesaikan dalam waktu tertentu.
 - b. Integrasikan proyek dengan pelajaran lain, sehingga pembelajaran lebih efisien dan siswa bisa belajar banyak topik secara bersamaan
 - c. Gunakan teknik *blended learning* untuk memungkinkan siswa menyelesaikan sebagian pekerjaan di luar jam sekolah.
3. Mengatasi kebutuhan peralatan yang banyak
 - a. Gunakan proyek yang membutuhkan alat sederhana atau bisa digantikan dengan alat-alat rumah tangga
 - b. Lakukan proyek berbasis simulasi atau virtual jika memungkinkan, sehingga tidak memerlukan banyak alat
 - c. Berbagi peralatan dalam kelompok atau antar kelas, agar setiap kelompok tetap mendapatkan akses tanpa harus membeli alat berlebihan
4. Mengatasi kurangnya partisipasi siswa dalam kelompok
 - a. Terapkan penilaian individu dalam proyek kelompok, sehingga setiap anggota bertanggung jawab atas bagian masing-masing
 - b. Berikan tugas kepada setiap anggota kelompok agar mereka memiliki rasa tanggung jawab
 - c. Lakukan refleksi atau evaluasi kelompok secara berkala untuk mengetahui tingkat keterlibatan masing-masing siswa
5. Mengatasi penguasaan topik yang terbatas
 - a. Setelah proyek selesai, minta setiap kelompok untuk mempersentasikan hasil proyek mereka kepada seluruh kelas

sehingga setiap siswa bisa memahami topik yang dikerjakan kelompok lain.

- b. Lakukan pembahasan atau diskusi bersama presentasi proyek agar siswa dapat bertanya tentang topik yang belum dipahami.
- c. Sediakan tugas atau tes singkat untuk memastikan siswa memahami materi secara menyeluruh.

Dengan solusi-solusi ini, diharapkan kekurangan dalam model PJBL dapat diatasi, sehingga pembelajaran lebih efektif.

2.1.5.3 Karakteristik *Project Based Learning*

Model Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media belajar sekaligus strategi belajar siswa. Dalam hal ini, peranan guru dalam merancang sebuah *grand design* sangatlah utama. Mulai dari merencanakan kegiatan, materi, sampai evaluasi atau penilaian. Segala upaya yang dilakukan oleh guru ini, bertujuan untuk memfasilitasi proses PjBL agar berjalan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, dibutuhkan kejelian seorang guru dalam memahami konsep ilmu. Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan Boss dan Kraus (dalam Abidin, 2016) bahwa PjBL merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan pada aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan di sekolah, maupun dalam kehidupan yang bersifat *open-ended*, serta dapat mengaplikasi pengetahuan mereka ke dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan sebuah produk tertentu.

Selanjutnya, MacDonell (dalam Abidin, 2016) mengemukakan bahwa proses PjBL berimplikasi terhadap penguasaan sebagian atau keseluruhan kemampuan berpikir kritis, bekerja, berkehidupan, dan kemampuan lainnya. Selain itu, melalui tugas berbasis proyek yang dilakukan siswa secara langsung dan nyata. Dengan demikian, secara khusus karakteristik PJBL antara lain:

1. Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran
2. Menghubungkan pembelajaran dengan dunia nyata
3. Dilaksanakan dengan berbasis penelitian
4. Bersatu dengan pengetahuan dan keterampilan

5. Dilakukan dari waktu ke waktu
6. Diakhir dengan sebuah produk

Sementara itu, karakteristik model PjBL yang tertuang dalam Kemendikbud (2013) diuraikan sebagai berikut:

1. Siswa membuat keputusan tentang sebuah kerangka dalam
2. Adanya permasalahan atau tantangan yang diajukan kepada siswa
3. Siswa mendesain proses untuk menentukan solusi atas permasalahan atau tantangan yang diajukan
4. Siswa secara kolaboratif bertanggung jawab untuk mengakses dan mengelo informasi untuk memecahkan permasalahan
5. Proses evaluasi dijalankan secara kontinu
6. Siswa secara berkala melakukan refleksi atas aktivitas yang sudah dijalankan
7. Produk akhir aktivitas belajar akan di evaluasi secara kualitatif
8. Situasi pembelajaran sangat toleran terhadap kesalahan dan perubahan.

Dalam kaitanya dengan PjBL bagi siswa Sekolah Dasar (SD) maka berdasarkan karakteristik, prinsip, kelebihan, dan kekurangan dari model PJBL menurut para ahli, diperoleh karakteristik PjBL yang cocok diterapkan bagi siswa SD, yaitu:

1. Melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran
2. Dilakukan dari waktu ke waktu (ada batas waktu tertentu)
3. Diakhiri dengan sebuah produk
4. Menggunakan peralatan yang sederhana dan memadai
5. Menggunakan peralatan yang sederhana dan memadai
6. Bekerja mandiri dengan sedikit bimbingan guru untuk pelurusan dan penguatan konsep
7. Memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai objek penelitian dan pengamatan.

2.1.5.4 Landasan Teori Model *Project Based Learning*

Teori belajar yang melandasi model *project Based Learning* sebagai berikut:

1. Dukungan *Project Based Learning* secara Teoritis

Project Based Learning didukung oleh teori belajar konstruktivisme bahwa peserta didik membangun pengetahuan, pemahaman, kecakapan dan pengalaman yang ada dalam diri sendiri sedangkan guru berperan memfasilitasi terjadinya proses konstruksi pengetahuan.

2. Dukungan *Project Based Learning* secara Empiris

Pengaruh model *project based learning* dalam pembelajaran bahwa model tersebut membuat peserta didik mengalami proses pembelajaran yang berarti yaitu pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan faham konstruktivisme/bentuk dari masalah manusia itu sendiri.

Pembelajaran dikelas bukan merupakan suatu kegiatan tidak aktif dimana guru hanya menyampaikan pelajaran kepada siswa, tetapi lebih dari itu pembelajaran dikelas haruslah memberi peluang kepada siswa agar dapat menyampaikan ide sendiri maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memecahkan suatu permasalahan.

2.1.5.5. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Menurut Swastantika Kumala Devi (2019:2) dan Llis Setiawan dkk (2021:1.881) langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yaitu:

1. Membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok.
2. Memberikan masalah atau pertanyaan yang kompleks terkait suatu topik materi yang akan dipelajari kepada masing-masing kelompok
3. Merencanakan cara yang akan dilakukan untuk membuat proyek berupa produk spiner siklus air
4. Menyusun jadwal pembuatan proyek spiner siklus air
5. Melakukan investigasi atau pemeriksaan proyek spiner siklus air yang akan dirancang

6. Memeriksa kemajuan proyek spiner siklus air
7. Mempersentasikan proyek spiner siklus air yang telah dibuat oleh siswa.

2.1.6 Media Pembelajaran

Menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dalam pembelajaran. Selain itu peserta didik juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik. Penggunaan media yang tepat dalam menyampaikan materi akan memberikan hasil yang baik. peserta didik harus memiliki ide-ide kreatif terkait media pembelajaran.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.

Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang membuat informasi atau pesan intruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan media yang menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Ada banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus selektif dalam memilih jenis media tersebut. Saat ini, pendidik tidak hanya mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Beberapa temuan penelitian

juga menunjukkan dampak positif media yang digunakan sebagai bagian integral dari pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung (Hasan et al.,2020).

Menurut Nurfadhillah, S, dkk, (2021:2) media pembelajaran bukan hanya sekedar media dalam pembelajaran, melainkan sebuah motivasi belajar bagi peserta didik agar memiliki rasa keingin tahuan yang tinggi terhadap pembelajaran yang akan guru ajarkan. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Tafonao,(2018:105) pendapat tersebut sejalan dengan pendapat diatas media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam pendidikan Nurfadhillah, S, (2021:2).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas peneliti menarik kesimpulan. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan guru, untuk membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

2.1.6.1 Peran Media Pembelajaran

Peran media pembelajaran yaitu:

1. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra
2. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap peserta didik
3. Memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal.
4. Menjaadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret
5. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif
6. Dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

Media pembelajaran yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar.

2.1.6.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

1. Media visual

Media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran ini tergantung dari kemampuan penglihatan peserta didik. Contoh: media cetak, seperti buku, modul, jurnal, poster, dan peta, model seperti globe bumi dan miniature, dan media alam sekitar.

2. Media audio

Media pembelajaran hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan dan pesan nonverbal dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan.

3. Media audio-visual

Media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran, contoh film, program TV dan video.

2.1.6.3 Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat bagi siswa yaitu:

1. Media pembelajaran membuat proses belajar mengajar lebih menarik.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa
3. Makna yang dalam bahan pembelajaran lebih jelas maknanya
4. Materi yang diajarkan lebih mudah dipahami
5. Meningkatkan prestasi belajar siswa

6. Meningkatkan kualitas belajar siswa.
7. Mendukung proses belajar siswa secara otodidak
8. Membuat pembelajaran terasa lebih seru dan menyenangkan.

2.1.7 Media Diorama

Diorama adalah sebuah kenampakan yang menyerupai sebuah kejadian, kenampakan alam, atau bisa juga sebuah bangunan tertentu. Biasanya *diorama* berbentuk 3D dan yang pasti bentuknya kecil. Diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil (Kustandi dan Sutjipto,2016). Modelnya menyerupai dengan bentuk aslinya serta memberikan efek yang terasa nyata. Menurut Sanjaya (Kisma, dkk:2020) menyatakan media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya.

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). Menurut Prastowo (2019:121) Media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. *Diorama* biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan pengertian media *diorama* adalah media berbentuk tiga dimensi yang menggambarkan sebenarnya dan memiliki ukuran kecil dari aslinya.

2.1.7.1.Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Kelebihan media *diorama* sebagai berikut:

Menurut Amanda & Istianah (2022:1631) kelebihan media diorama yaitu:

1. Dengan bentuk 3 dimensi dapat menarik perhatian siswa
2. Bisa diperagakan bagian-bagiannya
3. Menggambarkan pemandangan peristiwa yang sebenarnya
4. Mempunyai warna-warna yang cerah

5. Dapat menghemat pengeluaran karena dapat digunakan secara berkali-kali

Berikut ini adalah kekurangan media diorama (dalam Rahmawati Matondang, 2021: 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 waktu dan biaya
5. Membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik.

Cara peneliti dalam mengatasi kekurangan media diorama diatas yaitu:

1. Mengatasi peserta didik yang kurang kreatif
 - a. Berikan contoh atau inspirasi diorama yang sederhana namun menarik
 - b. Lakukan sesi brainstorming untuk membantu siswa mengembangkan ide kreatif
 - c. Ajak siswa untuk mencari referensi dari internet atau buku untuk memperluas wawasan mereka tentang desain diorama
2. Mengatasi kebutuhan alat yang mahal
 - a. Gunakan bahan-bahan sederhana dan terjangkau, seperti kardus bekas, kertas warna, atau benda-benda daur ulang
 - b. Ajak peserta didik untuk membawa bahan dari rumah, terutama yang mudah ditemukan
 - c. Manfaatkan media digital sebagai alternatif.
3. Mengatasi keterbatasan jangkauan sasaran
 - a. Pastikan diorama yang dibuat relevan dengan tema pelajaran dan menarik bagi semua peserta didik
 - b. Libatkan semua peserta didik dalam proses perencanaan sehingga hasilnya lebih sesuai dengan pemahaman dan minat siswa
 - c. Berikan variasi dalam tema diorama untuk menjangkau berbagai minat siswa

4. Mengatasi waktu dan biaya yang besar
 - a. Sederhanakan desain diorama agar pengerjaannya lebih cepat dan hemat
 - b. Bagi proyek diorama menjadi tahapan kecil, sehingga siswa dapat menyelesaikannya secara bertahap tanpa memerlukan waktu terlalu lama
 - c. Tentukan anggaran yang efisien dengan memilih bahan yang mudah ditemukan dan terjangkau
5. Mengatasi kebutuhan kreativitas guru dan peserta didik
 - a. Lakukan workshop atau pelatihan sederhana bagi guru dan siswa tentang pembuatan diorama yang kreatif
 - b. Gunakan sumber inspirasi dari media sosial, video tutorial, atau proyek diorama dari kelas lain.
 - c. Libatkan siswa dalam perencanaan untuk memunculkan ide-ide baru dan menambah kreativitas di seluruh proses pembuatan.

Dengan solusi-solusi ini, diharapkan penggunaan media diorama bisa lebih efektif, terjangkau, dan menarik bagi peserta didik.

2.1.7.2 Langkah-Langkah Media Diorama

Berikut adalah langkah-langkah pembuatan Media Diorama Siklus Air:

Alat dan Bahan

1. Kardus atau kotak (untuk latar belakang diorama)
2. Kertas karton, styrofoam, atau plastisin (untuk membuat elemen-elemen siklus air)
3. Gunting
4. Lem atau lem tembak
5. Spidol, pensil warna, atau cat air (untuk pewarnaan)
6. Hiasan tambahan (seperti pasir, batu-batu kecil, rumput sintesis).

Langkah-Langkah:

1. Menentukan tema siklus air

Tentukan unsur utama yang akan ditampilkan dalam diorama, seperti

penguapan, kondensasi, presipitasi (hujan) dan aliran air.

2. Membuat latar belakang dan dasar

Gunakan styroform sebagai latar belakang. Gambarlah atau warnai langit dibagian atas dan bumi dibagian bawah. Tambahkan elemen seperti gunung, sungai, dan awan dilatar belakang ini.

3. Membuat elemen siklus air

Buat elemen siklus air dari styroform:

- a. Penguapan (Evaporasi)
- b. Kondensasi:
- c. Presipitasi (Hujan):
- d. Aliran permukaan:

4. Menata objek dalam kotak

Setelah elemen-elemen siklus air selesai dibuat, tata semua objek dalam diorama. Pastikan setiap tahap siklus air terlihat jelas dan teratur:

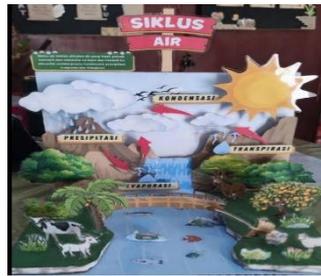
- a) Letakkan awan di bagian atas untuk menunjukkan proses kondensasi
- b) Tambahkan tetesan hujan dari awan ke tanah (presipitasi)
- c) Buat aliran sungai dari pengunungan hingga ke laut, menunjukkan aliran air kembali.

5. Menambahkan detail dan penjelasan

Tambahkan hiasan seperti batu-batu kecil di sepanjang aliran sungai, pasir dibagian tanah, dan rumput sintesis untuk memberikan kesan alami dan juga bisa menambahkan label di setiap bagian untuk menjelaskan tahapan siklus air, seperti penguapan, kondensasi, presipitasi, dan aliran permukaan.

6. Finishing

Pastikan semua bagian sudah terpasang dengan kuat. Cek apakah cat, lem, dan hiasan sudah kering dan tidak bergerak. Diorama sudah selesai, bisa menambahkan sedikit warna atau dekorasi tambahan agar lebih menarik.



Gambar 2.1 Media Diorama

2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) menjadi satu kesatuan pembelajaran. Bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif kepada siswa tentang dunia di sekitar mereka. Agar mencapai tujuan tersebut sudah seharusnya proses pembelajaran IPAS di SD sudah pada pembentukan karakter serta keterampilan berpikir yang sesuai dengan permasalahan saat ini. Pembelajaran IPAS di SD mampu memberikan persiapan kepada 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”.

2.1.8.1 Materi Pembelajaran

Pembelajaran IPAS DI SD

(Dikutip dari buku IPAS SD Kelas V)

Siklus Air

Air merupakan komponen sangat penting karena air adalah sumber kehidupan sekitar 2/3 permukaan bumi merupakan perairan. Sedangkan lebih dari 80% penyusun tubuh manusia adalah cairan. Dari mana air tersebut? Mengapa air tidak

kunjung habis meskipun kita gunakan setiap hari? Coba amatilah skema berikut ini!

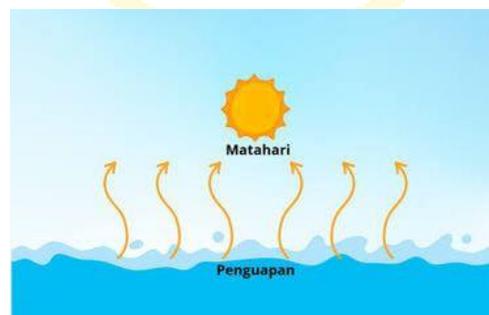


Gambar 2.2 Skema Siklus Air
(sumber: Buku Ajar Elektronik:15)

Air selalau tersedia di bumi karena air mengalami siklus. Siklus air atau juga dapat disebut dengan siklus hidrologi merupakan sirkulasi atau peputaran air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Siklus air ini terjadi melalui proses penguapan, pengendapan, dan pengembunan. Untuk memahami apa itu siklus air berikut ini tahap-tahap 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 2.3 Evaporasi
(sumber: Buku Ajar Elektronik:15)

2. Kondensasi

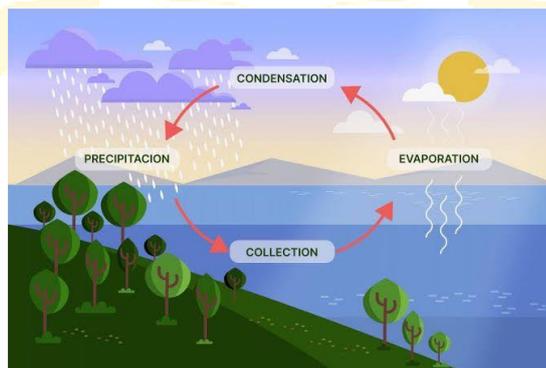
Kondensasi adalah proses perubahan uap air menjadi air. Uap air yang naik ke Atmosfer akan mendingin dan berubah menjadi air. Air ini akan berkumpul dan Membentuk awan.



Gambar 2.4 Kondensasi
(sumber: Buku Ajar Elektronik:16)

3. Presipitasi

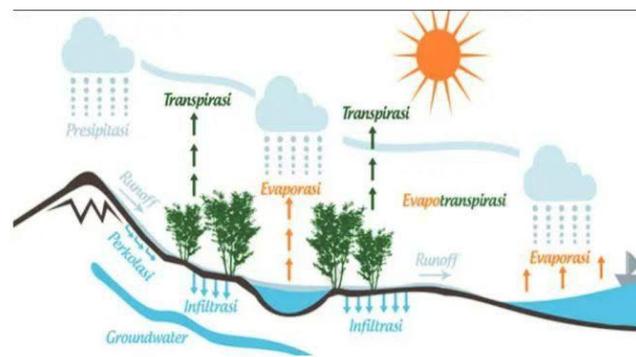
Presipitasi adalah proses turunnya air dari Atmosfer ke bumi. Air yang turun dari Atmosfer dapat berupa hujan, salju, es, atau embun.



Gambar 2.5 Presipitasi
(sumber: Buku Ajar Elektronik:16)

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 atau biasa disebut hujan.



Gambar 2..6 Infiltrasi

(sumber: Buku Ajar Elektronik:17)

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 suhu daerah juga dipengaruhi oleh angin dan temperatur udara.

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS sangatlah menyenangkan dan menarik apabila penyampain 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 tercapai dengan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu diterapkan untuk mencapai nilai siswa agar mencapai KKTP dan sesuai dengan materi yang diajarkan pada proses pembelajaran. Maka penting bagi pendidik memeilih 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 mengigit pelajaran yang dia jarkan 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.

2.3.Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah

Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media Diorama terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS di kelas V di SDN 067245 Medan Selayang T.P 2024/2025

2.4.Definisi Operasional

Definisi operasional menurut peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Nilai yang didapatkan oleh siswa setelah proses pembelajaran. Tingkat pemahaman atau keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan model PjBL dan media Diorama dalam membantu pemahaman materi pelajaran pada siswa
- b. mengajar adalah upaya sadar seorang pendidik untuk meningkatkan semua potensi siswa.
- c. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran pada satuan pendidikan di tingkat sekolah dasar yang bertujuan membentuk siswa agar bernalar kritis.
- d. Model pembelajaran adalah satu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seperti buku, video, gambar-gambar dan kurikulum.
- e. Model *Project Based Learning* adalah metode pembelajaran yang berfokus pada penggunaan proyek sebagai inti dari pembelajaran dan juga metode pengajaran yang berfokus pada pelaksanaan proyek tertentu yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Dalam penelitian ini, PjBL diukur melalui penerapan langkah-langkah PjBL, seperti pelaksanaan proyek, dan presentasi hasil proyek.
- f. Media diorama merupakan sebuah alat bantu tiga dimensi bertujuan untuk membantu siswa lebih mudah memahami mata pelajaran dan mudah diingat oleh siswa karena melibatkan pengalaman visual dan praktisnya.