

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari *learning*, Suprijono (2013: 13) mengemukakan “Pembelajaran berdasarkan leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari”. Pada pengajaran guru mengajar, peserta didik belajar, sementara pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadi pembelajaran. Guru yang mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru yang menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya untuk mempelajari sesuatu. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut ialah pembelajaran adalah proses organik dan konstruktif bukan mekanis seperti halnya pengajaran. Pembelajaran mempunyai dua karakteristik yaitu pertama, dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi mengkehendaki aktivitas siswa secara berpikir. Kedua, dalam proses pembelajaran membangun suasana yang dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa memperoleh pengetahuan yang siswa konstruksi sendiri.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses yang dialami siswa untuk menuju perubahan peserta didik. Disini akan terlihat bahwa subjek pembelajaran adalah peserta didik. Guru hanya bertindak sebagai fasilitator dan motivator kepada peserta untuk menggali potensi yang ada diri sendiri diri peserta didik.

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkat laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan belajar manusia dapat melakukan perubahan-perubahan pada dirinya sehingga tingkah lakunya berkembang. Sadar atau tidak proses ini sebenarnya telah dilakukan oleh manusia sejak lahir untuk memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan potensi-potensi yang ada pada dirinya. Perubahan dan kemampuan untuk merubah memerlukan batasan dan makna yang terkandung dalam belajar. Dengan adanya belajar terjadilah suatu perubahan suatu diri seseorang. Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk mendapat pengetahuan dan pengalaman yang didukung oleh sumber-sumber belajar yang dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja. Belajar dengan proses perubahan maka perubahan-perubahan itu dapat menjadi suatu hasil yang baru atau penyempurnaan terhadap hasil yang telah diperoleh. Belajar suatu yang belum mengerti secara menyeluruh secara suatu hal. Thorndike dalam Budiningsih (2018:21) “Belajar adalah proses interaksi antara stimulus yaitu apa saja yang dapat merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran dan perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indra. Sedangkan respon yaitu reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar”.

Apabila dalam suatu proses seseorang tidak mengalami peningkatan kualitas maupun kuantitas kemampuan, maka orang itu pada dasarnya belum belajar atau dengan kata lain belajar yang gagal. Untuk dapat dikatakan belajar maka perubahan yang diakibatkan oleh proses belajar itu harus relatif menetap. Berapa lama periode itu berlangsung sulit ditentukan dengan pasti. Slameto (2010:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”.

Cronbach (Sumadi (2021:247) mengemukakan bahwa “belajar adalah dengan mengalami dan dalam mengalami itu sipelajar mempergunakan panca indranya”. Selanjutnya menurut Skinner dalam Dimyanti (2018:9) “belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar maka responnya lebih baik sebaliknya jika ia tidak belajar maka responnya menurun”. Menurut Suprijono (2009:9) yaitu “pertama, prinsip belajar adalah perubahan perilaku. Kedua, belajar merupakan proses. Ketiga, belajar merupakan bentuk pengalaman”. Ada 8 (delapan) ciri perubahan perilaku sebagai hasil belajar yaitu : a) sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari, b) berkesinambungan dengan perilaku lainnya, c) bermanfaat sebagai bekal hidup, d) positif atau berakumulasi, e) aktif sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan, f) permanen atau tetap, g) bertujuan dan terarah, h) mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan.

Menurut Sumadi (2000:249) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

1. Faktor –faktor yang berasal dari luar yang dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor-faktor sosial dan faktor sosial.
2. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri pelajar yang dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis.

Jadi, karena pengaruh faktor-faktor tersebut diatas, maka adanya siswa- siswi yang berprestasi tinggi dan berprestasi rendah atau gagal sama sekali. Seorang siswa berintelgensi tinggi (faktor dalam) dan dapat mendorong positif dari orang tuanya (Faktor luar) mungkin akan memilih pendekatan hasil belajar yang lebih mementingkan kualitas pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ini adalah kemampuan yang dicapai dalam memahami materi oleh peserta didik setelah menerima proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik dapat dijadikan sebagai cerminan penilain terhadap keberhasilan pendidik dalam membelajarkan peserta didik .Menurut Nabila (2020) hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan

belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah. Menurut Aisyah (2017) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh dan menghasilkan prestasi belajar dari siswa secara keseluruhan dan hal tersebut terjadi karena adanya perubahan perilaku setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan pengertian hasil belajar yang berbentuk kompetensi atau kemampuan siswa setelah mengikuti proses belajar.

2.1.4 Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

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

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

2.2 Hakikat Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan pendidikan, media pembelajaran akan mempermudah guru dalam menyampaikan media ajar dan akan meningkatkan efektifitas pembelajaran (Kusumawati Nuru and Khairunnisa 2021). Adapun pengertian media yang dikemukakan oleh Gerlach dan Ely (Arsyad, 2010) “Media secara umum bisa disebut suatu materi, manusia maupun peristiwa yang membuat siswa dapat menerima berbagai sikap, pengetahuan maupun keterampilan dari media yang digunakan”. Sehingga sering dipahami sebagai alat bantu yang bertujuan untuk mengolah, menanamkan dan mengurutkan ulang penjelasan data lisan atau kongkret.

Media pembelajaran sebagai bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran ini dapat berupa materi visual, audio, atau digital yang dirancang untuk menyampaikan informasi dan konsep kepada siswa dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Contoh media pembelajaran meliputi buku teks, video pendidikan, presentasi PowerPoint, aplikasi pembelajaran, serta alat peraga seperti model atau grafik. Tujuan utama dari media pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman, motivasi siswa, dan memperkaya pengalaman belajar.

2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

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

a. Fungsi Komunikatif

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

b. Fungsi Motivasi

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

c. Fungsi Kebermaknaan

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

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

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

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

2.2.3 Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA merupakan bagian dari cabang ilmu yang mempelajari dari cabang ilmiah yang dapat dibuktikan menggunakan prosedur terdahulu untuk mendapatkan hasil pembuktian yang akurat, pembelajaran IPA menekankan konsep-konsep dari hasil pengamatan dan percobaan dalam proses pengumpulan informasi yang akan dimanfaatkan sebagai pengamatan maupun percobaan lebih lanjut. Dalam proses belajar mengajar, pengembangan proses pembelajaran IPA dapat dilakukan menggunakan berbagai media pembelajaran metode belajar yang sesuai dengan pembelajaran.

Menurut Hisbullah dan Selvi (2018) “IPA adalah cabang pengetahuan yang terbentuk dari pengelompokan data serta pengamatan, diurutkan dan di verifikasi menggunakan hukum-hukum kuantitatif yang menyertakan kegiatan penalaran matematis dan menjabarkan data terhadap gejala-gejala alam”. Dengan demikian IPA merupakan gabungan teori yang tersusun dengan jelas, secara umum penerapan hanya meliputi tentang tanda-tanda alam yang berkembang dari berbagai observasi dan percobaan yang mengharapkan sikap keilmuan seperti hanya rasa ingin itu, jujur, tidak tertutup dan lain sebagainya.

2.2.4 Pengertian Media Diorama

Media diorama adalah media pembelajaran yang menggambarkan penampakan tiga dimensi dari suatu peristiwa sebenarnya dari bidang ilustrasi yang lebih kecil, namun demikian diorama dapat terbagi menjadi tiga jenis media diorama, yakni: media diorama terbuka, media diorama tertutup serta diorama lipat. Adapun dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis media diorama terbuka, dimana pada media diorama dibuat tidak dilengkapi oleh dinding atas seperti media diorama yang lain. Media Diorama adalah sangat bermanfaat untuk menjelaskan proses pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi konkret, dengan demikian siswa dapat menggambarkan keadaan asli dari materi pembelajaran melalui media diorama. Media diorama dapat mempermudah siswa memahami konsep dari materi yang dipelajari yang akan mempengaruhi hasil belajar setiap siswa.

Pengaruh media diorama sangat memudahkan guru pada proses terjadinya pembelajaran, diharapkan melalui adanya diorama guru dapat dengan mudah mengajarkan siswa menggunakan materi yang bisa diperagakan melalui media sehingga proses menjadi lebih efektif . hal tersebut demikian media diorama adalah media yang menggambarkan atau memerankan suatu kejadian dalam bentuk media dian dan tiga dimensi yang berukuran kecil. Menurut Khairiyah (2022:66) terdapat beberapa ciri-ciri yang terdapat pada media diorama,yakni:

- 1) berbentuk tiga dimensi, 2) mempunyai satu sisi yaitu sisi depan, 3) sisi depan berisi gambar tiga dimensi yang mengilustrasikan bentuk aslinya, 4) sederhana dan mudah pembuatannya.

Media diorama memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan belajar mengajar dikelas seperti memberi contoh nyata kepada siswa dalam bentuk mini, memudahkan dalam penyampaian isi materi, meningkatkan kualitas pembelajaran, membantu dalam penyampaian materi, membuat suasana dalam pembelajaran lebih menarik dan mempersingkat waktu pembelajaran diharapkan dengan penerapan media tersebut membuat tujuan pembelajaran lebih baik dan maksimal dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Media ini, merupakan sebuah inovatif yang sangat menarik dan baik. Hal ini berdasarkan sebuah pendapat yang menyatakan suatu media pembelajaran inovatif yang memudahkan siswa untuk saling berinteraksi dalam belajar dan menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.



Gambar 2.1 Media Diorama Siklus Air

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fm.ialislamsolo>

2.2.5 Kelebihan dan Kelemahan Media Diorama

Kelebihan dan kekurangan media diorama yaitu sebagai berikut (Popi Fauzan (2018:52):

1. Kelebihan Media Diorama

- a) Media diorama akan memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung maksudnya yaitu meskipun pembelajaran dilakukan hanya didalam kelas maupun di luar kelas seperti lingkungan sekolah, namun media yang diberikan akan secara langsung memberikan pengalaman yang sesuai dengan kenyataan yang ada kepada siswa, karena media didesain sesuai dengan keadaan yang ada sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
- b) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, yaitu dalam media diorama ini materi diorama ini materi didesain sesuai dengan gambaran aslinya.
- c) Proses pembelajaran ini dapat merangsang kretativitas siswa, hal ini dikarenakan media yang dibuat secara tidak langsung akan merangsang ide dan pola berfikir siswa. Media yang diberikan unik dan secara tidak langsung menggugah emosional anak untuk berfikir dan merangsang kekreativan siswa.
- d) Dapat memperlihatkan benda-benda secara jelas karena media dideain dengan menggunakan bahan-bahan isisan yang sesuai keadaan langsung.

2. Kelemahan Media Diorama

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya. Sanaky (dalam Mutiana 2015:35), mengemukakan hal- hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

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

2.2.6 Tujuan Media Diorama

Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto (dalam Murtiana 2015:35), antara lain:

1. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
2. Untuk mempelajari objek yang telah, menjadi sejarah dimasa lampau .
3. Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik .
4. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai.
5. Untuk mempelajari konstruksi –kontruksi yang abstrak
6. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.

Dapat disimpulkan dari pembahasan media *diorama* mempermudah proses pembelajaran.

2.2.7. Fungsi Media Diorama

Media Diorama memiliki beberapa fungsi penting:

1. **Visualisasi Konsep:** diorama membantu siswa melihat representasi visual materi yang di ajarkan , sehingga memudahkan pemahaman konsep yang abstrak atau kompleks.
2. **Interaktivitas:** media diorama sering kali dapat dirancang unruk interaksi, memungkinkan siswa berpartisipasi langsung dalam pembelajaran , yang meningkatkan keterlibatan dan motivasi.
3. **Pengembangan Keterampilan Kreatif:** proses pembuatan diorama mendorong pendidik untuk berpikir kreatif dan berimajinasi, serta mengembangkan keterampilan artitik dan desain.
4. **Pembelajaran Kontekstual:** diorama dapat digunakan untuk menggambarkan konteks sejarah, social, atau ilmiah, membenatu siswa memahami relevansi materi dalam kehidupan sehari.

5. **Memperkuat Ingatan:** pembelajaran berbasis visual, seperti diorama, dapat membantu meningkatkan daya ingat siswa, karena informasi yang disajikan secara visual lebih mudah di ingat.
6. **Diskusi dan Kolaborasi:** diorama dapat menjadi titik awal untuk diskusi kelompok, mendorong kolaborasi antar siswa saat mereka berbagai pandangan dan analisis tentang materi yang diwakili.
7. **Evaluasi Pemahaman:** penggunaan diorama dalam tugas proyek dapat menjadi alat evaluasi yang efektif untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

2.2.8 Langkah –langkah Penggunaan Media Diorama

Langkah-langkah penggunaan media diorama yaitu sebagai berikut:

1. Persiapan Awal

- Tujuan Pembelajaran: menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, seperti memahami siklus air.
- Mempersiapkan Materi: Menyiapkan media diorama siklus air yang akan di gunakan saat pembelajaran.

2. Pendahuluan

- Menarik Perhatian Siswa: memulai pertanyaan tentang betapa pentingnya air dalam kehidupan sehari-hari dan pentingnya mengetahui siklus air.
- Perkenalan Materi: jelaskan apa itu siklus air dan mengapa penting untuk dipelajari.

3. Penyampaian Materi

- Presentasi Diorama: menampilkan diorama pembelajaran yang sudah disediakan dan menunjukkan setiap elemen kepada siswa mengenai (penguapan, kondensasi, presipitasi, aliran).
- Penjelasan Proses: menjelaskan setiap tahap dalam siklus air secara bertahap, sambil menunjukkan ke elemen yang relevan di diorama.

4. Interaksi dengan Siswa

- Tanya Jawab: mengajak siswa untuk bertanya tentang apa yang mereka lihat dan pahami.
- Tugas: setelah memberikan siswa untuk bertanya mengenai seputar tentang seputaran diorama siklus air pendidik memberikan tugas kepada siswa agar mengetahui sampai dimana pemahaman siswa mengenai materi siklus air.

5.refleksi Akhir

- Refleksi: mengingatkan siswa bahwa pentingnya mempelajari siklus air. Hal tersebut juga memberikan pengalaman baru terhadap siswa - siswa tentang menggunakan media diorama yang sederhana tetapi memberikan manfaat yang sangat penting.

6.Penutupan

- Kesimpulan: meringkas kembali pentingnya diorama sebagai alat pembelajaran. Mengulangi point-point penting tentang siklus air (evaporasi, kondensasi, presipitasi, dan infiltrasi) serta bagaimana diorama dapat membantu memahami konsep tersebut. Ajak siswa berbagai pengalaman mereka selama proses pembelajaran diorama siklus air.

2.2.9 Hakikat Pembelajaran IPA

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta dapat dikelompokkan sains sebagai proses, sikap dan produk. Pembelajaran IPA sebenarnya bukan menghafalkan kata-kata namun melibatkan siswa secara langsung proses belajar dalam kegiatan-kegiatan eksperimen. Belajar akan lebih mudah jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan hanya mengetahuinya. Dari pengalaman siswa diharapkan dapat memahami pembelajaran IPA secara lebih mendalam dan dapat diingat dalam waktu yang

relatif lama oleh siswa. Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2022:22) IPA adalah cabang ilmu dengan ciri khas mengkaji fenomena alam berdasarkan fakta, baik berupa peristiwa atau kenyataan dan kedudukan sebab akibat. Menurut Isrik'atun, Hanifah, Maulana, dan Suhaebar (2020:21), ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi didalamnya disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh para ahli ilmiah.

Pengertian di atas dapat disimpulkan hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan pengetahuan tersusun. Pembelajaran IPA sangat penting bagi siswa sekolah dasar dikarenakan IPA sangat terhubung dengan kehidupan sehari-hari dan penguasaan siswa terhadap pengetahuan alam sekitar.

2.2.10 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA di SD ditunjukkan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berfikir 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.

2.2.11 Materi Pembelajaran

Siklus Air

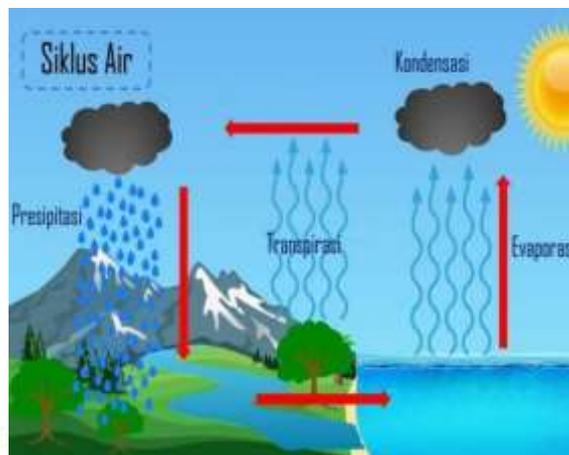
secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya Berdasarkan keberlangsungan hidupnya, manusia sangat membutuhkan air dalam melakukan berbagai aktifitas sehari-hari. Air tersedia karena terjadinya proses daur air yang terus berulang, daur air atau lebih dikenal dengan nama siklus air adalah perpindahan air yang berkelanjutan dan proses yang selalu berulang yaitu semua

air yang ada dipermukaan bumi akan terus berpindah mulai dari permukaan bumi menuju ke langit kemudian menuju ke permukaan bumi kembali. Berdasarkan pengertian siklus air ini, didaparkan bahwa air di permukaan bumi cenderung sama namun berputar menjadi proses-proses siklus air dan akan kembali bumi.

Siklus air dapat dibagi kedalam tiga jenis siklus, yakni: panjang, sedang dan pendek. Siklus pendek terjadi penguapan air yang ada dilaut disebabkan oleh panas dari sinar matahari sedangkan pada siklus sedang tidak hanya terdiri dari air laut saja melainkan semua sumber yang memiliki kandungan air baik dari tumbuhan maupun hewan. Siklus panjang proses yang terjadi lebih kompleks, siklus panjang hampir mirip dengan siklus sedang namun yang membedakannya jangkauan daerah siklus panjang lebih luas dari siklus sedang. Pada proses siklus air terdapat proses perubahan wujud dan perpindahan air yang dijelaskan dalam tahapan evaporasi, transpirasi, kondensasi, presipitasi dan infiltrasi.

Evaporasi merupakan proses penguapan yang terjadi pada seluruh sumber air yang ada dipermukaan bumi, transpirasi merupakan tahapan uap air dari seluruh makhluk hidup khususnya hewan dan tumbuhan, kondensasi merupakan tahapan uap air menjadi bentuk lain yang lebih padat, presipitasi merupakan jatuhnya titik –titik cairan atau salju ke permukaan bumi sedang infiltrasi merupakan proses air hujan menjadi air tanah. Sebelum keberadaan siklus air ini dibahas oleh Manassy, pada abad ke-19 juga terdapat teori Aristoteles yang mengungkapkan bahwa air menguap dari tanah, lalu berkondensasi di dalam gua besar yang ada di pegunungan, kemudian gua tersebut membentuk sebuah danau sehingga memunculkan sebuah mata air. Nah setelah adanya perkembangan zaman sekaligus ilmu pengetahuan, maka dapat diketahui bahwa siklus air atau perputaran air itu mempunyai beberapa tahapan.

2.2.12 Proses Siklus Air Di Bumi



Gambar: 2.2: Proses Siklus Air

[google.com/imgres?q=gambar%20proses%20siklus%20air](https://www.google.com/imgres?q=gambar%20proses%20siklus%20air)

Siklus tahapan tidak boleh terlewat. Jika hal tersebut terjadi, maka air tidak dapat terbentuk dan kembali lagi ke bumi. Berikut adalah proses sirkulasi air.

a. Penguapan (Evaporasi)

Dalam proses penguapan ini, terjadilah perubahan air dari bentuk yang awalnya cair menjadi bentuk gas. Ketika matahari memancarkan panasnya menuju bumi, keberadaan air yang ada di sungai, danau, maupun lautan pasti akan menguap menjadi bentuk gas. Molekul-molekul gas tersebut akan menguap, sehingga naik menuju atmosfer melalui udara.

b. Kondensasi

Kondensasi adalah suatu proses yang mengubah air dari bentuk gas menjadi bentuk air. Ketika uap air naik menuju atmosfer, uap air tersebut menjadi lebih dingin dan mengalami perubahan bentuk kembali yakni menjadi tetesan air kecil. Hal tersebut terjadi ketika uap air telah membentuk awan.

c. Presipitasi

Menurut Sosrodarsono (1976) Pengertian presipitasi adalah nama umum dari uap yang mengkondensasi dan jatuhnya ketanah dalam rangkaian proses dan siklus hidrologi. Secara umum, jumlahnya memang selalu dinyatakan dengan dalamnya *presipitasi*. Apabila uap air yang jatuh berupa cair maka dinamakan dengan hujan (*rainfall*) dan jika berbentuk padat maka dinamakan salju (*snow*).

d. Infiltrasi

Proses ini adalah ketika air dari awan jatuh kembali ke bumi, yang mana pasti sebagian besar jatuh menuju ke tanah dan membasahinya hingga ke dalam tanah. Air-air tersebut kemudian “berkumpul” dibawah tanah, terutama di lapisan batuan, pasir, atau kerikil yang dapat dinamakan sebagai akuifer alias air tanah. Tanah tersebut nantinya akan merembes hingga kebagian bawah sungai, sehingga akan memberikan aliran air bahkan setelah hujan berhenti. Air tanah ini sangat di manfaatkan oleh akar tanaman, terutama dalam proses fotosintesis..

e. Transpirasi

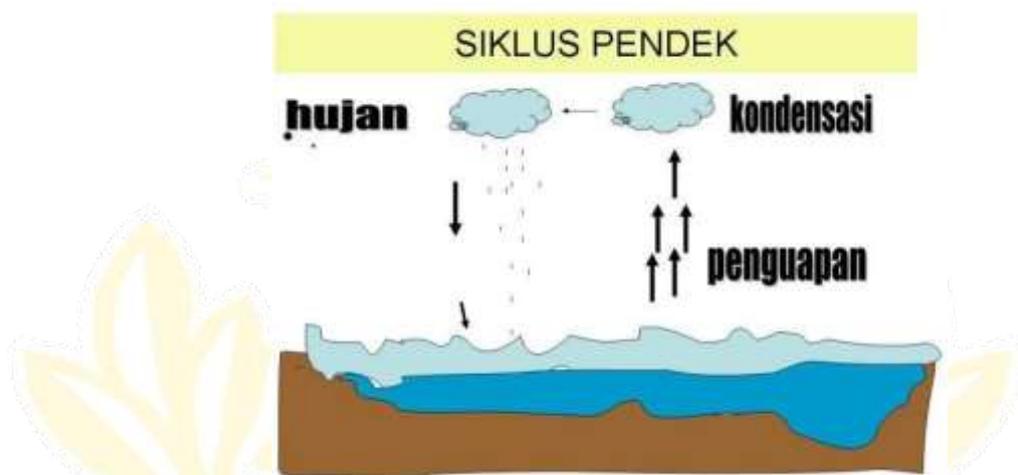
Proses ini adalah ketika air menguap dari tanaman, terutama melalui daun. Hal ini tersebut juga dapat berpotensi untuk mengembalikan uap air kembali ke udara. Singkatnya, proses siklus air ini berupa:

1. Air laut atau air yang ada didarat akan menguap, kemudian naik menuju ke langit dan berkumpul di udara sehingga membentuk gumpalan air.
2. Awan-awan yang terkumpul di langit tersebut kemudian mencair, sehingga akan menimbulkan titik-titik hujan yang turun ke permukaan bumi.
3. Dari titik hujan tersebut, sebagian akan yang langsung mengalir melalui sungai menuju laut. Sebagian lagi akan terserap menuju kedalam perut bumi, tetapi ada juga yang menggumpal menjadi es.

4. Cadangan air yang ada dipermukaan bumi tersebut, nantinya akan menguap kembali menjadi bentuk awan, dan melakukan proses perputaran yang sama secara terus menerus dan berulang-ulang.

2.2.13 Jenis- jenis Siklus Air

1. Siklus Air Pendek atau Kecil



Gambar :2.3:Siklus Air Pendek atau Kecil

<https://ilmugeografi.com/wp-content/uploads/2018/02/f09ee2fb-siklus-pendek.jpg>

Siklus Air Pendek ini adalah siklus air yang berupa air laut menguap kemudian melalui proses kondensasi, akan berubah menjadi butir-butir air halus atau awan. Selanjutnya, hujan akan jatuh ke laut dan prosesnya berulang kembali. Dari siklus ini, umumnya akan mengalami pemanasan oleh sinar matahari sehingga mampu membuat air laut menjadi menguap hingga membumbung naik menuju ke udara.

2. Siklus Air Sedang atau Menengah

Siklus Air Sedang

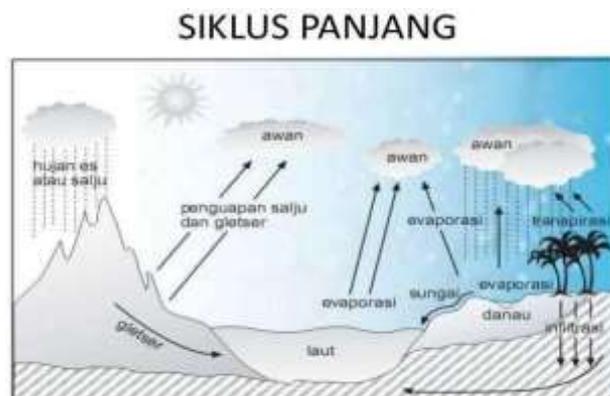


Gambar: 2.4: Siklus Air Sedang

https://c.inilah.com/2023/03/0320_113516_8fa7_inilah.com_-768x432.png

Siklus Sedang ini berupa adanya uap air yang berasal dari lautan, lalu ditiup oleh angin hingga bergerak sampai ke atas daratan. Setelah mencapai ketinggian tertentu, uap air ini mengalami proses kondensasi membentuk butir-butir air dan berkumpul menjadid awan hingga jatuh di atas daratan sebagai hujan. Air hujan di daratan, nantinya akan mengalami kembali ke laut melalui sungai, permukaan, tanah, atau resapan ditanah.

3. Siklus Air Panjang dan Besar



Gambar: 2.5: Siklus Air Panjang

<https://i.pinimg.com/736x/94/73/99/94739964ab93478fbf34d6c645228714.jpg>.

Penjelasan siklus panjang ini berupa adanya uap air yang berasal dari laut, setelah sampai diatas daratan yang terbawa arus angin, akan bergabung dengan uap air lainnya. Uap air hasil gabungan tersebut tidak hanya melalui proses kondensasi saja, tetapi juga membeku hingga membentuk awan yang terdiri atas kristal. Kristal-kristal es ini akan turun menuju ke daratan dalam bentuk salju. Ketika salju telah mencair dan mengalir sebagai bentuk gletser, kemudian akan kembali lagi ke laut.

2.3 Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar ini terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Belajar sangat erat kaitannya dengan pendidikan. Seorang yang dikatakan berpendidikan adalah seseorang yang telah belajar dalam lingkungan pendidikan. Belajar dapat berhasil tergantung pada unsur-unsur didalamnya, termasuk guru, siswa, dan fasilitas yang digunakan dalam belajar tersebut.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan suatu proses dari upaya manusia untuk memahami gejala alam, dan dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah pandangan dan sikap manusia terhadap alam semesta sehingga

diperlukan pemahaman dalam pembelajaran IPA. Tujuan utama dalam mengajar mata pelajaran IPA yang secara wajar dapat diwujudkan guru untuk siswa di sekolah antara lain, menjadikan siswa senang, aktif, bergembira dan riang dalam belajar, memperbaiki berpikir kreatif siswa, keingintahuan siswa, kerja sama, rasa percaya diri sendiri, mengembakan sikap positif dalam belajar dan kepekaan terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungannya. Tetapi kenyataannya siswa menjadi bosan dan jenuh dengan pembelajaran sehingga tidak mudah di ingat. Salah satu materi IPA yang diajarkan di sekolah dasar yakni materi siklus air.

Materi ini diajarkan dengan menggunakan media yang sesuai dengan atau melalui kegiatan praktikum tentang siklus air di beberapa sekolah dasar masih terbatas. Keterbatasan media pembelajaran dan alat praktik memiliki beberapa efek negatif tersebut antara lain, kegiatan belajar mengajarnya menggunakan metode ceramah, dan lebih banyak menggunakan buku. Media pembelajaran siklus air yang di gunakan masih terbatas pada gamabr yang ada di buku.

Hal ini menyebabkan peserta didik merasakan kegiatan pembelajaran sangat membosankan, khususnya pada materi pelajaran IPA. Dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran yang kurang tepat. Ketersediaan dan penggunaan media merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Media merupakan salah satu fasilitas belajar yang mendukung tercapainya hasil belajar hasil belajar yang tinggi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir yang telah dipaparkan maka hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Media Diorama Pada Materi Siklus Air Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN 105268, Telaga Sari Medan.

2.5 Definisi Operasional

Berdasarkan menghindari kesalahan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, penelitian merasa perlu memberikan definisi operasional pada setiap variabel.

- 1) Pengaruh dapat diartikan sebagai dampak yang diberikan oleh suatu metode, alat, atau pendekatan pembelajaran terhadap hasil yang dicapai oleh siswa, seperti pemahaman materi, keterampilan, atau prestasi akademik. Pengaruh juga berdampak hubungan sebab-akibat dimana perubahan dalam satu elemen (misalnya, media pembelajaran) dapat menyebabkan perubahan dalam elemen lain (misalnya, hasil belajar).
- 2) Media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk pembelajaran berlangsung yang di desain secara menarik dan jelas agar peserta didik dapat memahami materi Siklus Air pada mata pelajaran IPA.
- 3) Diorama adalah sebuah model tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan atau mempersentasikan suatu adegan, situasi, atau peristiwa.
Biasanya diorama dibuat dalam bentuk kotak atau wadah yang menampilkan objek –objek dalam yang disusun sedemikian rupa untuk memberikan visual yang jelas.
- 4) Siklus air ini merujuk pada efek atau dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan diorama sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran mengenai siklus air terhadap pemahaman dan pencapaian dan pencapaian hasil belajar siswa.
- 5) Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 105268 Pasar VIII, Telaga Sari, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara