

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan bagian dari hidup manusia, karena sejak manusia lahir ke dunia dia akan selalu belajar tentang kehidupan yang akan dijalani kedepannya. Belajar merupakan proses akitivitas yang dilakukan dengan sengaja untuk melakukan perubahan sikap dan perilaku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa dan yang bersifat menetap. Ada 4 ciri-ciri dalam belajar yaitu: perubahan, bersifat permanen, adanya usaha, dan perubahan karena proses belajar.

Menurut emest R.Hilgard dalam siti ma'rifah setiawan, (2018) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Sedangkan menurut Winkel, belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

Selanjutnya, menurut S.Nasution, (2023:1) Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Bukan hanya pengetahuan yang berubah, tetapi juga bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, harga diri, pengertian, minat, watak dan penyesuaian diri.

Kemudian, menurut Ahdar (2019:6) menyatakan : “Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahun, keterampilan dan pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.”

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahawa belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis dan mengerjakan tugas, melainkan adanya perubahan tingkah laku dari hasil belajar, dimana di dalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar berasal dari kata dasar "ajar". Kata "ajar" berarti memberi petunjuk atau menyampaikan informasi, pengalaman, pengetahuan, dan sejenisnya kepada subjek tertentu untuk diketahui atau dipahami. Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru, dosen atau instruktur dalam mengatur dan mengelola lingkungan belajar untuk mendorong aktivitas belajar siswa.

Mengajar adalah proses penyampaian atau mentransfer ilmu dari seorang pendidik kepada siswa. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar.

Menurut Slameto (2019:29) Menyatakan: "Mengajar adalah salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru. Setiap guru harus menguasainya serta terampil melaksanakan mengajar itu." Selanjutnya menurut Hamalik Omear (2019:44) "Mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa di sekolah". Sedangkan Ahmad Susanto (2020:26) "Mengajar adalah aktivitas kompleks yang dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan siswa mau melakukan proses pembelajaran".

Ada dua kemampuan pokok yang harus dikuasai oleh guru yaitu: 1) menguasai materi atau bahan ajar yang akan diajarkan, 2) menguasai metodologi atau cara untuk membelajarkannya. Keterampilan dasar mengajar termasuk kedalam aspek nomor dua yaitu cara membelajarkan siswa. Keterampilan dasar mutlak harus dikuasai oleh guru, karena dengan keterampilan dasar mengajar bahwa mengajar bukan sekedar proses menyampaikan pengetahuan saja, akan tetapi menyangkut aspek yang lebih luas seperti: pembinaan sikap, emosional, karakter, kebiasaan dan nilai-nilai.

Berdasarkan pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seorang guru untuk menyampaikan pengetahuannya kepada peserta didik di sekolah.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Hasil belajar juga merupakan perolehan dari proses

belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran menjadi hasil belajar potensial yang akan dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajarnya. Oleh karena itu, tes hasil belajar sebagai alat untuk mengukur hasil belajar harus mengukur apa yang telah dipelajari dalam proses belajar dalam proses KBM sesuai dengan tujuan intruksional yang tercantum dalam kurikulum yang berlaku, karena tujuan pengajaran yang diharapkan dimiliki oleh siswa setelah menyelesaikan pengalaman belajarnya.

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

“Secara etimologi (Bahasa) kata hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang dibuat atau dijadikan. Sedangkan belajar adalah usaha untuk mendapatkan kepandaian”. Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan dalam tingkah laku yang lebih baik, tetapi ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk sesuai dengan hasil belajar yang diperoleh. Perubahan-perubahan dalam aspek menjadi hasil dari proses belajar. Perubahan perilaku hasil belajar itu merupakan perubahan perilaku yang relevan dengan tujuan pengajaran. Oleh karena itu, hasil belajar dapat berupa perubahan dalam kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, tergantung dari tujuan pengajarnya.

Menurut Sudjana, (2016:22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran. Ukuran kemampuan dari kinerja yang diperoleh siswa dalam belajar. Menurut Sinaga dkk (2020:346) hasil belajar merupakan suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Keberhasilan siswa bukan hanya dilihat dari hasil belajarnya saja melainkan dari kreativitasnya selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pemaparan para ahli terkait dengan hasil belajar, peneliti dapat menyimpulkan dimana hasil belajar adalah pencapaian akhir dari proses yang dilalui individu dalam belajar dengan baik di lingkungan formal maupun di lingkungan nonformal. Hasil belajar sebagai pedoman untuk mengukur tingkat pemahaman individu pada pencapaian tujuan yang diharapkan dari proses yang dialami.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Internal

1. Faktor fisiologis, Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.
2. Faktor psikologis, Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa factor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

b. Faktor eksternal

1. Faktor lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu kelembapan dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
2. Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
3. Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

4. Faktor masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, media yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata yang berasal dari Bahasa Inggris *instruction*. Kata *instruction* mempunyai pengertian yang lebih luas daripada pengajaran. Cranton mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari siswa setelah selesai pembelajaran.

Pembelajaran secara umum merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh siswa dengan guru. Dengan adanya sistem pembelajaran, guru dan siswa dapat saling bertukar informasi. 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 siswa. Pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan lebih baik.

Menurut Ihsana EL Khuluqo (2017:51) Pembelajaran adalah sebagai perangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik dengan memperhitungkan kejadian-kejadian. Sedangkan menurut Moh Suardi (2019:4) pembelajaran adalah segala perubahan tingkah laku yang akibat dari perubahan dalam pengalaman, tetapi bukan semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan, atau pun disebabkan oleh kesan sementara.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran menyenangkan dan memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik saat proses pembelajaran dimulai.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, *media* adalah

perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan Arsyad, 2011 (dalam Wibawanto, 2017). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Mustaqim, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai. Selain itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, tujuan serta fungsi bagi guru dan siswa. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran harus diperhatikan klasifikasinya (Rahmatunnisa, dkk : 2022).

Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran.

2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran *Diorama*

Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Menurut Jalinus, dan Ambiyar (dalam Aris & Afina, 2022), media diorama adalah penyajian 3 dimensi yang menggabungkan bermacam-macam bahan, baik simbolis maupun yang nyata seperti gamabar-gambar spesimen dan pada umumnya menggunakan cahaya pantulan sehingga menunjukkan pengaruh pemandangan yang naturalistik.

Media diorama adalah salah satu media 3 dimensi, dimana media diorama ini

bisa menggambarkan suatu pemandangan, yang tidak bisa dibawa ke kelas menjadi versi kecil nya dari suatu pemandangan tersebut (Hasanah & Muryanti, 2019).

Media diorama adalah media tiga dimensi yang berisi tiruan dari objek- objek yang berukuran kecil dan bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau suasana seperti aslinya yang sulit disajikan di dalam kelas (Munaamah, dkk : 2021) Berdasarkan beberapa pendapat diatas mengenai media diorama, dapat disimpulkan bahwa media Diorama merupakan media yang masih termasuk dalam bentuk tiga demensi dimana media ini menggambarkan keadaan atau kejadian yang sebenarnya dalam bentuk miniatur. Dimana media diorama sendiri memperlihatkan keadaan atau peristiwa yang dipelajari terlihat lebih nyata dengan tampilan yang menarik perhatian siswa.

2.1.8 Langkah-langkah dalam Penerapan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air

1. Perencanaan(Persiapan Awal)

Pada tahap ini guru menyiapkan segala sesuatu sebelum pembelajaran berlangsung. Menentukan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan materi (misalnya: “Siklus Air”). Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memasukkan penggunaan media diorama.

Menyiapkan alat dan bahan untuk diorama (kardus, tanah liat, kertas warna, cat, miniatur pohon, rumah, awan, dll).

2. Pembuatan Dan Pengembangan Media Diorama

Tahap ini dilakukan sebelum proses belajar mengajar.Membuat model diorama yang menggambarkan konsep atau proses yang akan dipelajari (misalnya: proses penguapan, kondensasi, dan hujan).Memastikan diorama menarik, proporsional, dan mudah dipahami oleh siswa. Tahap ini dilakukan sebelum proses belajar mengajar.Membuat model diorama yang menggambarkan konsep atau proses yang akan dipelajari (misalnya: proses penguapan, kondensasi, dan hujan).Memastikan diorama menarik, proporsional, dan mudah dipahami oleh siswa.

3. Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Diorama

Tahap inti penerapan media di kelas.

1. Pendahuluan

Guru memotivasi siswa dengan pertanyaan pemantik (contoh: “Bagaimana air hujan bisa turun dari langit?”).Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengenalkan diorama yang akan digunakan.

2. Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi dengan bantuan diorama.

Menunjukkan bagian-bagian diorama dan menjelaskan peran masing-masing dalam proses (misalnya, laut → penguapan → awan → hujan).

Siswa mengamati dan berdiskusi berdasarkan diorama.

Guru memberi kesempatan siswa memanipulasi atau mempresentasikan kembali menggunakan diorama (belajar aktif)

3. Penutup

Siswa dan guru menyimpulkan materi bersama.Guru memberikan refleksi dan penilaian (baik kognitif maupun sikap).

4. Evaluasi

Guru melakukan penilaian hasil belajar melalui tes atau lembar observasi.Menilai pemahaman konsep, partisipasi siswa, dan kemampuan berpikir kritis selama kegiatan.Dapat pula dilakukan evaluasi terhadap media, apakah diorama efektif, menarik, dan perlu perbaikan

2.1.9 Kelebihan dan Kelemahan Media pembelajaran *Diorama Siklus Air*

Dalam penggunaan setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Begitu juga dengan penggunaan media pembelajaran diorama pada penelitian ini memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan media diorama Menurut ismilasari dan hendratno (dalam Aris & Afni, 2022) Kelebihan menggunakan media diorama yaitu:

1. Dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat
2. Dapat dipakai berulang kali
3. Dapat menggambarkan atau mewakili bentuk dari keadaan sebelumnya

4. Dapat memperlihatkan bagian dalam yang sulit dilihat

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

1. Tidak bisa Menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar
2. Penyimpanan memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit (Nursehah & Ristianingsih, 2022).

Dapat Disimpulkan Bahwa media diorama sendiri memiliki beberapa kelebihan dan Kekurangan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran. salah satu keunggulan Dari media diorama adalah penggunaannya yang bisa dipakai berulang kali tidak Hanya dalam satu materi lanjutan. Untuk kekurangan yang paling terlihat seperti Tidak bisa dijangkau sasaran dalam jumlah yang besar. Maka media ini tidak Hanya berpatokan pada satu kelas dimana guru kelas rendah dan kelas tinggi berkontribusi dalam pembuatan media diorama.

2.1.10 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam

IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta beserta gejala-gejalanya, baik yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya sekadar kumpulan pengetahuan, tetapi juga proses penemuan (inquiry).

Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah peserta didik terhadap fenomena alam yang terjadi di sekitar mereka.

Menurut Depdiknas (2006), pembelajaran IPA di SD diarahkan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar mereka dapat menemukan sendiri konsep-konsep ilmiah melalui kegiatan pengamatan, percobaan, dan diskusi sederhana.

2.2 Materi Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Siklus Air

Siklus air adalah proses pergerakan air yang terjadi secara berulang di bumi, mulai dari air menguap ke udara, membentuk awan, turun menjadi hujan, dan kembali lagi ke permukaan bumi. Siklus ini penting karena menjaga ketersediaan air di bumi untuk makhluk hidup.

2.2.2 Tahapan Siklus Air

Tahapan	Penjelasan	Contoh di Diorama
Evaporasi (Penguapan)	Air dari laut, sungai, danau dan tanah menguap menjadi uap air karena panas Matahari	Buat laut/danau dari plastic biru dan tambahkan kapas tipis naik ke atas (menunjukkan uap)
Kondensasi (Pembentukan Awan)	Uap air naik ke atmosfer dan mendingin menjadi titik-titik air, membentuk awan	Gunakan kapas putih di langit diorama untuk menggambarkan awan
Presipitasi (Hujan)	Awan Menjadi Berat dan turun sebagai hujan, salju, atau hujan es	Tambahkan benang transparan dengan titik air dari lem bening untuk meniru tetesan hujan
Infiltrasi (peresapan air)	Air hujan meresap ke dalam tanah, menjadi ke tanah	Buat lapisan tanah dari tanah liat atau karton berwarna coklat dan tambahkan jalur air yang meresap kebawah
Run off (Aliran permukaan)	Sebagian Air mengalir di permukaan tanah menuju sungai, danau , atau laut	Gunakan Pita biru kecil mengalir dari gunung ke laut pada diorama

2.2.3 Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menjelaskan tahapan-tahapan siklus air.
2. Menyebutkan peran siklus air bagi kehidupan.
3. Membuat model sederhana siklus air menggunakan diorama.

2.2.4 Manfaat Siklus Air

Menjaga ketersediaan air bersih di bumi. Mengatur suhu dan kelembapan udara. Mendukung kehidupan tumbuhan, hewan, dan manusia.



Gambar 2.1

2.3 Kerangka Berpikir

Perangkat pembelajaran adalah salah satu hal penting yang digunakan guru untuk mendukung pembelajaran agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai dengan sangat maksimal. Dalam wawancara yang dilakukan dengan guru kelas V di UPT SD Negeri 107436 Rumah Lengo, peneliti menganalisis bahwa guru menggunakan media pembelajaran namun media pembelajaran tersebut belum bervariasi. Kemudian guru menjelaskan dalam proses pembelajaran guru masih bingung dalam pemilihan media yang tepat saat menjelaskan materi siklus air. Padahal siswa memerlukan sesuatu yang baru terutama dalam cara menyampaikan materi pembelajaran. Dengan begitu penggunaan media sendiri amat sangat penting terhadap proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting sebagai salah satu penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media adalah hal yang dibutuhkan oleh guru sebagai salah satu cara guru menyampaikan materi dengan mudah kepada siswa. Oleh karena itu guru harus memikirkan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Maka pengembangan media pembelajaran berbasis diorama sendiri harus terus ada agar dapat membantu dalam proses pembelajaran. Di lihat dari masalah tersebut maka peneliti mengembangkan media berbasis diorama sebagai solusi atas kurangnya media yang bervariasi. Di mana media diorama sendiri akan dikembangkan sesuai dengan pembelajaran di kelas V UPT SD Negeri 107434 Rumah Lengo.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan dari kerangka berfikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Diorama Siklus Air* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPA di kelas V SD Negeri 107436 Rumah Lengo Tahun Pelajaran 2025/2026.

2.5 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

- a. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam intaksi dengan lingkungannya.
- b. Mengajar adalah proses penyampaian atau mentransfer ilmu dari seorang pendidik kepada siswa. Mengajar adalah bagian dari pada adanya serangkaian aktivitas atau kegiatan kompleks yang dilakukan guru untk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga terjadi proses belajar.
- c. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa.

- d. Hasil Belajar adalah peningkatan belajar yang lebih baik dan Perubahan tingkah laku siswa setelah menerima Pembelajaran dari guru menggunakan media pembelajaran *Diorama Siklus Air* Pada Mata Pelajaran IPA.
- e. IPA adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup beserta interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri.
- f. Media pembelajaran *diorama siklus air* adalah salah satu media tiga dimensi Imana media diorama ini bisa menggambarkan suatu pemandangan yang tidak bisa dibawa kekelas menjadi versi kecilnya dari suatu sudut pemandangan tersebut.

