

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Belajar**

###### **a. Pengertian Belajar**

Banyak ahli yang mengemukakan pendapat tentang pengertian belajar. Sudjana (1989:2) berpendapat bahwa belajar adalah sebuah proses interaksi terhadap suatu situasi yang ada di sekitar individu. Belajar juga dapat dipandang sebagai suatu proses yang diarahkan guna mencapai tujuan dan proses berbuat melalui sebuah pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu.

Sementara itu, Sumantri (2015: 2) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan perilaku yang bersifat relatif permanen dan bersumber dari pengalaman masa lalu ataupun bersumber dari pembelajaran yang memiliki tujuan dan direncanakan. Lebih lanjut, menurut Susanto (2014 : 4) menyatakan bahwa belajar adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dan dalam keadaan sadar guna memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga terjadi perubahan perilaku yang baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan dalam proses pendidikan yang mencakup aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan. Belajar juga merupakan sebuah proses menghubungkan antara pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru. Sehingga dapat terjadi perubahan perilaku yang relatif baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

###### **b. Teori Belajar Konstruktivisme**

Teori belajar konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasikan dan mengaitkan berbagai pengalaman atau pelajaran

yang dipelajari dengan pengalamanyang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan. Teori belajar konstruktivisme lebih memahami belajar sebagai kegiatan manusia membangun bahkan menciptakan sendiri pengetahuan sesuai dengan pengalamannya.

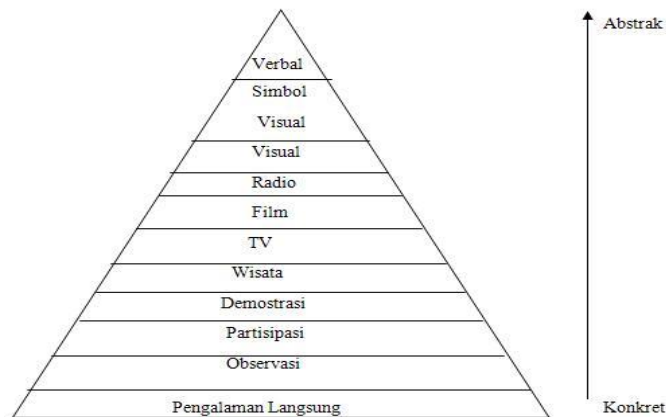
Dalam teori belajar konstruktivisme ada tiga tokoh dalam teori belajar yaitu Jean Piaget, teori belajar Jerome Bruner, dan teori belajar David Ausubel dapat dijelaskan pada tabel dibawah ini :

**Tabel 2.1** (Ratna Wilis Dahar , 2011: 73)

<b>Teori Belajar Jean Piaget</b>	<b>Teori belajar Jerome Bruner</b>	<b>Teori Belajar David Ausubel</b>
<p>Pada teori ini Piaget menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar (usia 7-8 sampai 12-13) tahun termasuk pada jenis tahap operasional konkret. Pada usia tersebut pada umumnya anak mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Karena pembelajaran yang bersifat abstrak tidak mudah untuk dipahami oleh peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu Piaget menjelaskan bahwa suatu pengetahuan dan pemahaman peserta didik itu ditemukan, dibentuk, dan dikembangkan oleh peserta didik itu sendiri, dan pada tahap operasional konkret ini peserta didik masih berfikir berdasarkan pada manipulasi objek-objek yang konkret atau pengalaman langsung yang dialami saat kegiatan pembelajaran.</p>	<p>Teori gagasan Bruner ini menjelaskan bahwa belajar adalah sebuah penemuan. Peserta didik memperoleh pengetahuannya sendiri secara aktif dan optimal. Peserta didik berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang benar-benar bermanfaat. Peserta didik juga seharusnya lebih aktif dalam pembelajaran agar mereka memperoleh pengalaman belajar dan dapat melakukan eksperimen-eksperimen yang membuat mereka menemukan. sebuah prinsip-prinsip atau pengetahuan itu sendiri. Pengetahuan yang diperoleh dengan belajar penemuan akan bermanfaat bagi peserta didik:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan akan mudah diingat oleh peserta didik dibandingkan dengan pengetahuan yang dipelajari melalui cara lain.</li> <li>2. Hasil belajar mempunyai efek transfer yang lebih baik. Belajar penemuan akan membantu meningkatkan penalaran peserta didik dan kemampuan berfikir secara bebas.</li> </ol>	<p>David Ausubel menjelaskan bahwa belajar penerimaan sama dengan belajar hafalan karena belajar akan bermakna apabila peserta didik menemukan sendiri sebuah pengetahuan baru. Tetapi belajar akan rendah kebermaknaannya apabila masalah yang dilakukan hanya coba-coba, seperti menerka-nerka dan menebak teka-teki. Bagi Ausubel, belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep yang relevan dan terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Pada saat belajar, banyak sel otak yang terlibat menyimpan pengetahuan baru yang diperoleh. Jadi dalam belajar bermakna, informasi baru diasimilasikan pada sumber-sumber relevan yang telah ada dalam struktur kognitif pada otak manusia dalam</p>

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai teori belajar di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa teori dari *Jean Piaget* tentang pembelajaran konkret merupakan teori yang paling cocok digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar, karena suatu pembelajaran yang konkret dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang lebih bagi peserta didik. Proses untuk mendapatkan pengalaman langsung dilakukan melalui suatu aktivitas pembelajaran pada situasi yang sebenarnya. Dalam proses pengalaman tidak langsung, dilaksanakan sebagai upaya menyikapi kendala tidak semua bahan pembelajaran dapat disajikan secara langsung. Oleh karena itu untuk memberikan pengalaman belajar tidak langsung, pendidik memerlukan suatu alat bantu dalam bentuk media pembelajaran.

Pada penelitian ini teori yang mendasari penggunaan media pembelajaran yaitu teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale. Pemikiran Edgar Dale tentang kerucut pengalaman (*cone of experience*) ini adalah salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber: Arsyad (2015 : 14)

Kerucut pengalaman ini dikemukakan untuk memberikan pengalaman belajar bagi peserta didik dan sebagai alat bantu untuk menentukan sebuah media. Kerucut pengalaman ini memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui sebuah proses yakni melihat, mengamati, dan

mendengarkan melalui media tertentu. Jadi semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran melalui pengamatan langsung, maka semakin banyak juga pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya.

## **B. Efektivitas**

### **a. Pengertian Efektivitas.**

Menurut Uno (2011:73) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik melalui pengguna prosedur secara tepat. Definisi ini mengandung arti bahwa pembelajaran yang efektif terdapat dua hal yang penting, yaitu terjadinya belajar pada peserta didik dan apa yang dilakukan oleh guru untuk mengelola pembelajaran.

Sedangkan Sudjana (2004 : 34) mengungkapkan bahwa suatu pembelajaran yang efektif dapat ditinjau dari segi proses dan hasilnya. Dari segi proses, atau pembelajaran harus berupa interaksi dinamis sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara efektif. Sedangkan dari segi hasil dari pengajaran harus menekankan pada tingkat penguasaan tujuan oleh peserta didik, baik secara kualitas maupun kuantitas

Menurut Hamalik, (2003:171) Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri dan melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada peserta didik untuk belajar. Memberikan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sedang dipelajari.

Sudjana, (2004 : 35-36) mengungkapkan bahwa suatu keefektifan proses pembelajaran dapat dilihat dari beberapa faktor yaitu, (1) perencanaan pengajaran; (2) adanya motivasi; (3) penggunaan media dan metode yang beragam; (4) adanya koreksi terhadap peserta didik secara mandiri; (5) tidak mengesampingkan perbedaan; (6) suasana pembelajaran yang menyenangkan dan merangsang peserta didik untuk belajar.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas adalah kesesuaian atau keseimbangan antara proses dan hasil dari suatu proses

interaksi antar peserta didik maupun interaksi antara peserta didik dengan guru dalam proses pembelajaran.

#### **b. Efektivitas Pembelajaran**

Pembelajaran yang efektif terjadi jika peserta didik secara aktif dilibatkan dalam pengorganisasian dan penentuan informasi pengetahuan. Peserta didik tidak hanya pasif menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru. Hasil belajar ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik saja, namun juga meningkatkan keterampilan berfikir peserta didik.

Menurut Slameto (2003 : 92) berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat membawa peserta didik belajar secara efektif. Pembelajaran yang efektif dimana waktu yang tersedia untuk kegiatan ceramah oleh guru lebih sedikit, sedangkan waktu terbanyak adalah kegiatan intelektualnya dan pemeriksaan pemahaman peserta didik.

Efektivitas pembelajaran akan terjadi, bila peserta didik secara aktif dilibatkan dalam mengorganisasikan dan menemukan sendiri informasi yang diberikan. Peserta didik tidak sekedar menerima secara pasif pengetahuan yang disampaikan oleh guru tetapi mereka dapat memberi tanggapan secara aktif. Hasil aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan daya serap peserta didik pada materi pelajaran, tetapi juga melibatkan keterampilan berfikir.

Menurut Mulyasa (2006 : 83) efektivitas pembelajaran merupakan suatu kondisi dimana tujuan yang telah ditentukan dalam pembelajaran tercapai. Untuk mengukur keefektifan suatu benda atau alat, perlu adanya beberapa indikator yang bisa dicapai untuk menetapkan keefektifan suatu pembelajaran dan efektivitas merupakan suatu barometer untuk mengukur keberhasilan suatu pendidikan.

Indikator-indikator pembelajaran yang diungkapkan oleh Mulyasa (2006 : 83) tersebut dapat dijelaskan sebagaimana berikut:

1. *Indicator input*, indikator ini meliputi karakteristik guru, fasilitas, perlengkapan, dan materi pendidikan serta kapasitas manajemen.
2. *Indicator process*, indikator ini meliputi perilaku administrative, dan alokasi waktu peserta didik.
3. *Indicator output*, indikator ini meliputi hasil-hasil dalam bentuk perolehan peserta didik dan dinamikanya sistem sekolah, hasil-hasil yang berhubungan dengan prestasi belajar, dan hasil-hasil yang berhubungan dengan perubahan sikap, serta yang berhubungan dengan keadilan, dan kesamaan.
4. *Indicator outcome*, indikator ini meliputi jumlah lulusan ke tingkat berikutnya, prestasi belajar di sekolah yang lebih tinggi dan pekerjaan serta pendapatan.

**Tabel 2.2** Teori tentang indikator keefektivan

Teori Slavin (2005 : 52)	Teori Wotruba dan Wright dalam Hamzah B.Uno (2011 : 74)
<p>Menurut Slavin, efektifitas pembelajaran terdiri dari 4 indikator, yaitu kualitas pembelajaran, kesesuaian tingkat pembelajaran, insentif dan waktu</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Kualitas pembelajaran (<i>quality of instruction</i>)</b> adalah banyaknya informasi atau keterampilan yang telah disajikan sehingga peserta didik dapat mempelajarinya dengan mudah dan peserta didik berada pada tingkat kesalahan yang kecil. Penentuan tingkat keefektivan pembelajaran juga bergantung pada penguasaan tujuan pengajaran atau biasanya disebut dengan ketuntasan belajar.</li> <li>2. <b>Kesesuaian tingkat pembelajaran (<i>appropriate level of instruction</i>)</b> adalah guru memastikan sejauh mana tingkat kesiapan peserta didik untuk mempelajari materi baru. Dengan kata lain, materi pembelajaran yang diberikan tidak terlalu sulit atau tidak terlalu mudah.</li> <li>3. <b>Insentif (<i>incentive</i>)</b> adalah seberapa besar peran guru dalam memotivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru kepada peserta didik. Semakin besar motivasi yang diberikan, maka keaktifan peserta didik semakin besar pula. Dengan demikian pembelajaran akan efektif.</li> <li>4. <b>Waktu (<i>time</i>)</b> adalah lamanya waktu yang diberikan kepada peserta didik untuk mempelajari materi yang disajikan. Pembelajaran akan efektif jika peserta didik dapat menyelesaikan pelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan.</li> </ol>	<p>Berpendapat bahwa suatu proses pembelajaran dapat dikatakan efektif jika mencakup 7 indikator sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Pengorganisasian materi yang baik</b></li> <li>2. <b>Komunikasi yang efektif</b> Komunikasi yang efektif dalam pembelajaran mencakup penyajian yang jelas, kelancaran berbicara, interpretasi gagasan abstrak dengan contoh-contoh, kemampuan wicara yang baik dari segi nada, intonasi, ekspresi dan kemampuan untuk mendengar.</li> <li>3. <b>Penguasaan dan antusiasme terhadap materi pelajaran</b></li> <li>4. <b>Sikap positif terhadap peserta didik</b> Sikap positif ditunjukkan baik kepada kelas kecil maupun kelas besar. Dalam kelas kecil ditunjukkan dengan cara memberikan perhatian pada orang per orang, sedangkan dalam kelas besar diberikannya kepada kelompok yang mengalami kesulitan. memecahkan masalah, memberikan saran tentang jalan keluarnya, memberikan dorongan, dan membangkitkan motivasi.</li> <li>5. <b>Pemberian nilai yang adil</b></li> <li>6. <b>Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran</b> Pendekatan yang lues dalam pembelajaran dapat tercermin dengan adanya kesempatan waktu yang berbeda diberikan kepada peserta didik yang memang mempunyai kemampuan yang berbeda. Kepada peserta didik yang mempunyai kemampuan yang rendah diberikan kesempatan untuk memperoleh tambahan waktu dalam kegiatan remedial. Sebaliknya, kepada peserta didik yang mempunyai kemampuan di atas rata-rata diberikan kegiatan pertanyaan. Dengan demikian, peserta didik memperoleh pelayanan yang sesuai dengan kemampuan mereka.</li> <li>7. <b>Hasil belajar peserta didik yang baik.</b> Indikator pembelajaran efektif dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik yang baik. Petunjuk keberhasilan belajar peserta didik tersebut menguasai materipelajaran yang diberikan.. Tingkat penguasaan materi dalam konsep belajar tuntas ditetapkan antara 75% - 90%.</li> </ol>

Berdasarkan pendapat teori-teori diatas dapat disimpulkan bahwa indikator yang sesuai dengan penelitian ini adalah indikator Slavin (2005 : 52). Karena suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila pembelajaran tersebut dapat menghasilkan pembelajaran yang bermanfaat dan terfokus pada peserta didik dengan menggunakan prosedur yang tepat juga. Adapun 4 indikator efektifitas pembelajaran yaitu :

1. Kemampuan guru dalam memotivasi peserta didik dan mengolah pembelajaran
2. Pencapaian tingkat penguasaan materi
3. Peserta didik secara aktif dilibatkan dalam pembelajaran
4. Ketuntasan pembelajaran.

Pembelajaran menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal pada subtema keunikan daerah tempat tinggalku KD. 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar, dikatakan efektif jika memenuhi keempat indikator yang diungkapkan diatas.

### **C. Media Pembelajaran**

Menurut bahasa media berasal dari kata medius yang berarti tengah, perantara atau pengantar. AECT (Association of Education and Communication Technology) dalam Arsyad (2015 : 3 ) memaparkan bahwa media merupakan segala bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Arsyad, (2011 : 10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton dalam Aryad (2015 : 23) media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi dan memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.



Menurut Sudjana & Rivai dalam Arsyad, (2015: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran
4. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

#### **D. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad, (2015 : 74 ) Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran; (3) praktis, luwes dan bertahan; (4) guru terampil menggunakannya; (5) pengelompokan sasaran; (6) mutu teknis.

Sedangkan menurut Hamdani (2011 : 257) menyatakan kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah sesuai dengan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Aqib ( 2014 : 53) menyatakan bahwa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut: (1) kompetensi pembelajaran; (2) karakteristik siswa; (3) karakteristik media; (4) waktu yang tersedia; (5) biaya yang diperlukan; (6) ketersediaan fasilitas atau peralatan; (7) konteks penggunaan; (8) mutu teknis media.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria pemilihan media. Kriteria

dalam pemilihan media pembelajaran yang paling utama adalah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru juga memiliki peranan yang sangat penting dalam pemilihan media yang cocok dan dapat digunakan sesuai karakteristik peserta didik dan materi pelajarannya. Keberhasilan suatu media dalam kegiatan pembelajaran ditentukan oleh peranan guru.

## **E. Diorama**

### **a. Pengertian Media Diorama**

Menurut Munadi (2012:109-110) Diorama merupakan pemandangan tiga dimensi berukuran kecil yang berguna untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan dan fenomena yang meliputi beberapa objek-objek seperti orang-orangan, pohon-pohon, rumah-rumahan dan lain-lain, dalam ukuran mini. Media diorama adalah sebuah jenis benda tiruan yang dinilai memiliki nilai efektif guna menunjang proses kegiatan pembelajaran. Media diorama adalah tergolong media visual. Ada 3 karakteristik media visual yaitu (1) pesan visual; (2) penyalur pesan visual; (3) benda asli dan benda tiruan (model).

Sedangkan Prastowo, (2015 : 236) mengungkapkan Diorama adalah bentuk-bentuk sosok atau objek yang ditempatkan di pentas yang memiliki latar belakang dan disesuaikan dengan tema penyajian. Keunggulan penggunaan diorama dalam pembelajaran yaitu (1) cocok digunakan dalam pengajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai mata pelajaran lainnya; (2) dapat memberikan gambaran situasi atau kondisi objek seperti aslinya, sehingga peserta didik mudah dalam menghayatinya.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media berjenis tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dari suatu adegan atau objek yang ditempatkan di suatu pentas dengan ukuran mini dan memiliki latar belakang lukisan yang sesuai dengan tema objeknya

## **b. Tujuan Media Diorama**

Tujuan Media ada dua yaitu : (1) tujuan informasi, digunakan untuk menyajikan informasi di hadapan peserta didik; (2) tujuan instruksi, media tersebut harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata (Arsyad, 2015 : 24-25).

Diorama sebagai media pembelajaran dapat memberikan beberapa manfaat yaitu dapat membuat duplikasi dari suatu objek yang sebenarnya, pembelajaran yang bersifat abstrak dapat berubah menjadi pembelajaran yang konkret, memberi kesamaan persepsi, dapat mengatasi hambatan tempat dan jarak, memberi suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, luwes, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2013 : 2-3) tujuan media pengajaran adalah untuk mempertinggi proses dan hasil belajar. Tujuan media diorama berbasis kearifan lokal ini antara lain: (1) untuk memperjelas materi pembelajaran saat guru menyampaikan materi keunikan daerah tempat tinggalku, dalam media ini digunakan guru untuk memberikan gambaran keadaan daerah dengan berbagai kearifan lokal yang dimiliki; (2) untuk menggambarkan adegan sebenarnya; (3) sumber belajar bagi peserta didik. Tujuan media diorama berbasis kearifan lokal adalah membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan melalui gambar dan miniatur orang sehingga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memberikan motivasi.

## **c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama**

### **a) Kelebihan Media Diorama**

Diorama termasuk dalam kategori media tiga dimensi. Muedjiono dalam (Daryanto, 2010 : 29) berpendapat bahwa media tiga dimensi memiliki kelebihan yaitu:

1. Memberikan pengalaman belajar secara langsung
2. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik dari segi

3. Penyajian secara konkret dan dapat menghindari verbalisme
4. Dapat memperlibatkan alur suatu proses secara jelas.
5. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

b) Kekurangan Media Diorama

Media diorama tidak dapat menjangkau sasaran yang lebih banyak sehingga, apabila media tersebut digunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang besar dalam kegiatan pembelajaran, maka harus bergiliran untuk dapat menggunakannya. Selain itu, penyimpanan dan perawatan media diorama juga membutuhkan tempat yang cukup besar dan sedikit rumit. Pembuatan media diorama juga membutuhkan waktu dan biaya yang besar. Ukuran komponen didalam diorama juga sulit untuk dibuat secara proporsional apabila media diorama tersebut dibuat sendiri oleh guru karena keterbatasan bahan pembuatan.

Menurut Sanaky (2013 : 135) mengungkapkan bahwa dalam pembuatan media diorama harus memperhatikan berbagai hal yaitu:

- 1) Diorama sebaiknya tidak terlalu dipadatkan dengan segala macam benda, dibentuk lebih simple sehingga tujuan diorama dapat tercapai dan tidak membingungkan orang yang melihatnya.
- 2) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sasaran dan tujuannya sehingga memiliki daya tarik.
- 3) Pemilihan warna cat yang bagus dan sesuai objek sehingga dapat membuat diorama menjadi hidup dan menarik
- 4) Diorama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran harus dikaitkan dengan bahan pelajaran yang sedang dijelaskan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

**d. Langkah-Langkah Pembuatan**

Menurut Sudjana & Rivai (2017 : 171) setiap diorama dibuat didalam kotak karton dengan sisi yang terbuka. Sebagian objek diletakkan diatas panggung seperti mesin, meja, kursi yang dibuat dari kertas atau karton yang dilipat. Figur orang dan binatang, dibuat dari boneka kain diberi pakaian

kertas dengan muka yang dicat, atau bisa dibuat dari pipa pembersih diberi pakaian kain. Cat-cat atau krayon dipergunakan untuk mendekorasi bagian belakang dan dinding bagian samping diorama.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti membuat media berdasarkan tema yang digunakan yakni media diorama berbasis kearifan lokal, yang didalamnya memuat kegiatan ekonomi, sosial dan budaya di daerah Gresik yang dikemas menjadi satu. Adapun bahan dan langkah-langkah pembuatannya sebagai berikut:

**Bahan :**

1. Kertas Duplex
2. Triplek
3. Lem rajawali
4. Cat Air
5. Pylox
6. Mainan ( Pohon, mobil, orang, ikan bandeng, keranjang )
7. Spidol

**Langkah-langkah :**

1. Menentukan latar dan tema yang akan di buat
2. Memotong triplek dengan ukuran 80 x 60 cm untuk dibuat alas
3. Memotong kertas duplex sesuai dengan ukuran bingkai diorama
4. Merekatkan rangkaian potongan kertas duplex untuk dijadikan bingkai
5. Warnai alas diorama tersebut dengan cat pylox
6. Membuat gambar background latar belakang diorama
7. Menambahkan berbagai miniatur kedalam media diorama
8. Warnai miniatur tersebut dengan cat air
9. Tambahkan detail-detail untuk melengkapi hiasan diorama

**e. Langkah Penggunaan**

Langkah penggunaan media diorama berbasis kearifan lokal yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat media diorama terlebih dahulu

- 2) Menentukan tema yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Membuat perencanaan pembuatan diorama berbasis kearifan lokal terlebih dahulu.
- 4) Pembuatan media diorama berbasis kearifan lokal.
- 5) Setelah selesai di buat, media siap digunakan dalam pembelajaran.
- 6) Media ini dioperasikan oleh guru.
- 7) Pelaksanaan dilakukan dengan tiga sesi
- 8) Sesi yang pertama adalah sesi sebelum pembelajaran
- 9) Penjelasan materi pembelajaran

Sesi kedua yaitu sesi saat pembelajaran. Dalam sesi ini guru menggerakkan tokoh - tokoh yang terdapat pada diorama yang telah dirancang sesuai materi pelajaran.

- 1) Guru bertanya kepada peserta didik mengenai hal yang belum diketahui.
- 2) Salah satu peserta didik mencoba menggunakan media diorama berbasis kearifan lokal.
- 3) Sesi ketiga adalah setelah pembelajaran, diorama dirapikan disimpan jika lain waktu diperlukan kembali.
- 4) Guru memberi pertanyaan kepada peserta didik.
- 5) Peserta didik menjawab pertanyaan.
- 6) Konfirmasi jawaban peserta didik.

**f. Diorama Berbasis Kearifan Lokal**

Kearifan lokal merupakan suatu bentuk kearifan lingkungan yang ada dalam kehidupan bermasyarakat di suatu tempat atau daerah. Jadi merujuk pada lokalitas dan komunitas tertentu (Suhartini, 2009). Sedangkan menurut Keraf (2002) menegaskan bahwa kearifan lokal adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntut perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas ekologis.

Jadi, Diorama berbasis kearifan lokal merupakan sebuah miniatur 3 dimensi yang dibuat dalam ukuran mini yang berlatar belakang keadaan

daerah tempat tinggal khususnya wilayah Gresik dengan mengangkat budaya, adat keadaan ekonomi masyarakat dan berbagai kearifan lokal di dalamnya

## **F. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah suatu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran (Susanto, 2014 : 5). Hasil belajar juga didefinisikan sebagai suatu proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Sedangkan Hamalik (2013 : 30) menyatakan bahwa seseorang telah belajar apabila terjadi perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku manusia ini terdiri dari beberapa aspek yaitu: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis/budi pekerti, dan sikap.

Menurut W.S. Winkel dalam Nana Sudjana, (2004) mengemukakan bahwa hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi sebagai berikut:

Hasil belajar berfungsi sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh peserta didik

Hasil belajar berfungsi sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan

1. Hasil belajar memiliki fungsi sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan.
2. Hasil belajar juga berfungsi sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan.
3. Hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan peserta didik.

Menurut Benyamin S. Bloom (dalam Arikunto,1990:112) klasifikasi hasil belajar secara garis besar dibagi menjadi tiga ranah yaitu:

### 1) Ranah Kognitif

Mencakup dari sikap hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

2) Ranah Afektif

Mencakup sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi.

3) Ranah Psikomotorik

Mencakup hasil belajar kemampuan dan kemampuan bertindak.

**G. Model Pembelajaran Langsung**

Menurut Uno (2014 : 111) pembelajaran langsung merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar peserta didik dan berkaitan dengan pengetahuan deklaratif serta pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik, pembelajaran langsung dapat diajarkan dengan berbagai pola kegiatan yang bertahap atau langkah demi langkah. Model pengajaran langsung dirancang untuk mengajarkan keterampilan prosedural. Kemudian menilai pemahaman peserta didik tentang keterampilan-keterampilan yang bersifat langsung. Peserta didik juga diberikan soal yang harus mereka pecahkan sendiri.

Pembelajaran langsung dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Pembelajaran langsung digunakan untuk menyampaikan pelajaran yang ditransformasikan langsung oleh guru kepada peserta didik.

**a. Langkah-Langkah Pembelajaran Langsung**

Menurut Uno (2014 : 111) langkah-langkah pembelajaran langsung meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan menyiapkan peserta didik
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Menyiapkan peserta didik
4. Presentasi dan demonstrasi
5. Mencapai kejelasan
6. Melakukan demonstrasi
7. Mencapai pemahaman dan penguasaan berlatih
8. Memberikan latihan terbimbing



9. Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik
10. Memberikan kesempatan latihan mandiri.

**Tabel 2.3** Tahapan Pembelajaran Langsung

No	Langkah-langkah	Kegiatan
1	Menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam dan melakukan presensi kehadiran</li> <li>b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan hasil yang akan dicapai oleh peserta didik</li> <li>c. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik agar tetap bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar</li> </ol>
2	Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru memperlihatkan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>b. Guru menjelaskan cara penggunaan media diorama</li> <li>c. Guru meminta peserta didik membuka buku dengan subtema keunikan tempat tinggalku</li> <li>d. Guru menjelaskan materi keunikan daerah tinggalku dengan mengangkat kearifan lokal menggunakan media diorama</li> </ol>
3	Membimbing pelatihan	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Guru meminta peserta didik untuk memperhatikan komponen yang ada didalam media diorama</li> <li>b. Peserta didik mengamati media diorama</li> </ol>

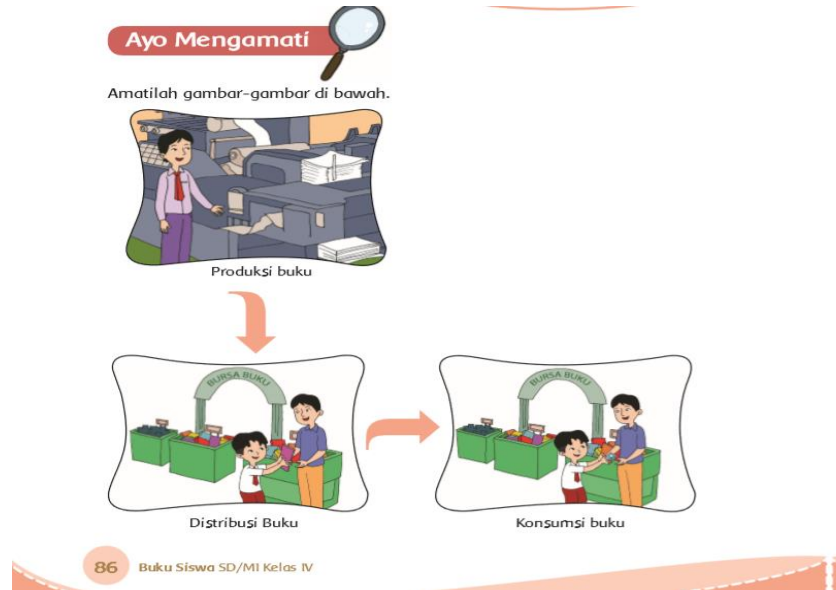
		c. Guru membimbing peserta didik dalam memahami media diorama berbasis kearifan lokal
4	Memberikan pemahaman dan umpan balik	<p>a. Guru mengecek pemahaman peserta didik dengan memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri oleh peserta didik</p> <p>b. Peserta didik merespon beberapa pertanyaan yang diberikan oleh guru</p> <p>c. Guru memberikan umpan balik kepada peserta didik dengan cara memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya seputar materi yang telah dipelajari</p>
5	Memberikan kesempatan untuk latihan lanjutan	<p>a. Peserta didik diberikan latihan lanjutan yang dapat dikerjakan dirumah</p> <p>b. Guru mengingatkan peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran pada pertemuan berikutnya</p> <p>c. Guru mengakhiri pembelajaran dan mengucapkan salam</p>

## H. Materi Pembelajaran

Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya dilingkungan sekitar merupakan materi yang diajarkan di kelas IV semester genap, yang meliputi memahami berbagai pelaku kegiatan ekonomi meliputi produsen, distributor dan konsumen dengan dibantu media Diorama berbasis kearifan lokal.

### a. Kegiatan ekonomi

Kegiatan ekonomi di Indonesia ada banyak, mulai dari kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi. Selain itu pelaku kegiatan ekonomi disebut sebagai produsen, distributor, dan konsumen.



**Gambar 2.2** Kegiatan ekonomi

Sumber: Buku Tematik Siswa Kelas IV

1. Produksi adalah suatu proses mengubah bahan baku menjadi barang jadi atau menambah nilai suatu produk (barang dan jasa) agar dapat memenuhi kebutuhan masyarakat.
  2. Distribusi adalah kegiatan menyalurkan suatu produk, baik itu barang atau jasa dari produsen ke konsumen sehingga produk tersebut tersebar luas.
  3. Konsumsi adalah suatu kegiatan manusia yang menggunakan dan mengurangi daya guna suatu barang dan jasa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dan kepuasan manusia, baik secara berangsur-angsur maupun sekaligus.
- b. Kearifan lokal menurut Keraf (2002) adalah semua bentuk pengetahuan, keyakinan, pemahaman atau wawasan serta adat kebiasaan atau etika yang menuntut perilaku manusia dalam kehidupan di dalam komunitas

ekologis. Beberapa contoh kearifan lokal di wilayah Gresik yang merupakan wilayah pesisir yakni sebagian orang memiliki mata pencaharian sebagai petani tambak, banyak petani tambak yang membudidayakan ikan bandeng, setiap panen petani tambak biasanya ada yang memproduksinya sebagai olahan makanan. Gresik sendiri terkenal dengan berbagai olahan makanan khas bandeng salah satunya yaitu otak-otak bandeng. Otak-otak bandeng ini di produksi dan di distribusikan di berbagai wilayah Gresik bahkan diluar kabupaten Gresik. Makanan ini sering dijadikan sebagai oleh-oleh khas Gresik.

Berbicara soal ikan bandeng di Gresik juga ada salah satu tradisi musiman yaitu Tradisi pasar bandeng, dimana pasar bandeng merupakan salah satu tradisi warisan Walisongo yang hingga kini masih dilestarikan di wilayah Gresik. Tradisi ini pertama kali diadakan oleh Sunan Giri untuk mengangkat perekonomian rakyat setempat. Dua dari Sembilan Walisongo yang sangat berpengaruh dalam membangun tatanan budaya masyarakat Gresik. Keduanya adalah Syekh Maulana Malik Ibrahim dan Raden Paku atau Sunan Giri, tradisi ini dilakukan untuk menyambut hari raya Idul Fitri.



**Gambar 2.3** Pasar Bandeng Gresik  
Sumber: [www.avepress.com](http://www.avepress.com)