

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Kajian Mengenai Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik saat proses pembelajaran. Kata media menurut Azhar Arsyad (2016: 3) 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. Hamidjodjo dalam Latuheru (1993) dalam Azhar Arsyad (2016: 4) berpendapat bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga dapat sampai kepada penerima yang dituju. Kedua pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa media merupakan perantara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dituju.

Peserta didik dapat termotivasi belajar dengan menggunakan media. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Djamarah (2006: 120) media juga merupakan wahana penyaluran informasi belajar atau penyalur pesan. Selain sebagai perantara pesan, media juga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar Menurut Munir (2008: 138) media pembelajaran juga meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan daya piker. Menurut Nurhayati dalam Sariningsing, dkk (2016: 132) media pembelajaran mampu membuat peserta didik dapat memecahkan masalah secara bersama-sama. Berdasarkan pendapat Munir dapat dijabarkan bahwa

dengan penggunaan media pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan perhatian peserta didik terhadap materi yang sedang dibahas. Daryanto (2013:4) mengemukakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Pendapat dari Daryanto dapat diartikan bahwa tanpa media, proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana dengan optimal karena media lah yang menjadi komponen komunikasi.

Berdasarkan paparan para ahli tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik. Pesan yang disampaikan adalah isi pembelajaran.

2) Manfaat Media

Manfaat media salah satunya ialah memudahkan guru dalam menjelaskan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat seperti motivasi belajar peserta didik. Variasi dalam metode mengajar. Menurut pendapat Tejo Nurseto (2011: 22) Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa peserta didik lebih banyak dalam beraktivitas dalam melakukan kegiatan belajar. Terdapat beberapa manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai dalam Azhar Arsyad (2008: 2) mengemukakan manfaat media pembelajaran proses belajar peserta didik , yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi, memerankan dan lain-lain.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar menurut Azhar Arsyad (2016: 29) sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang lingkup, dan waktu.
 - (1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, atau model.
 - (2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - (3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
 - (4) Objek atau proses yang sangat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - (5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 - (6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer,

- d) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat di simpulkan media pembelajaran mampu meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan indra, ruang lingkup, dan waktu. Melalui media pembelajaran mampu memberikan kesamaan pengalaman langsung kepada peserta didik.

3) Prinsip Pemilihan Media

Dalam menentukan media yang akan digunakan setidaknya harus sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Prinsip pemilihan media dalam pembelajaran menurut Rayandra Asyar (2012: 82) adalah sebagai berikut:

- a) Kesesuaian. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.
- b) Kejelasan sajian. Seharusnya, jenis media dan sumber belajar dirancang dengan mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran serta memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya.
- c) Kemudahan akses Media seharusnya mudah diakses oleh siswa dan dalam pengadaannya memperhatikan alat pendukung, lokasi, serta kondisi.
- d) Keterjangkauan. Keterjangkauan di sini berkaitan dengan besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media.
- e) Ketersediaan. Ketersediaan suatu media perlu dipertimbangkan. Apabila media yang diperlukan tidak tersedia, maka perlu media pengganti.
- f) Kualitas. Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaknya diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi.
- g) Ada alternative. Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan adalah bahwa guru tidak tergantung hanya pada media tertentu saja.
- h) Interaktivitas. Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.
- i) Organisasi. Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi. Misalnya diperolehnya dukungan dari

pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan. Lalu apakah di sekolah terdapat pusat penyimpanan atau tidak.

- j) Kebaruan. Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

Pemilihan media menurut Nunu Mahnun (2012: 29) setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: ketersediaan sumber setempat. Artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di manapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah dijinjing dan dipindahkan.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan, situasi, dan kondisi setiap pembelajaran. Guru dapat memilih atau membuat media dengan berdasarkan isi, tujuan pembelajaran, serta karakteristik peserta didik.

4) Jenis Media

Media terdiri dari beberapa jenis. Adapun media yang sekiranya mudah dijangkau, banyak tersedia, mudah dioperasikan baik masa ini maupun masa datang menurut (Jalinus & Ambiyar, 2016) antara lain:

- a) Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber ke penerima pesan, yang tertuang baik verbal maupun non verbal. Contoh-contoh media audio adalah radio, tape, telepon, laboratorium bahasa dan rekaman suara.
- b) Media visual berfungsi untuk mengembangkan kemampuan visual, mengembangkan imajinasi anak, meningkatkan penguasaan anak terhadap pengetahuan baru yang diberikan. Contoh media visual diam (foto, gambar, peta, globe, dll) dan media visual gerak (partograf dan film tanpa suara).
- c) Media audio visual memiliki kemampuan untuk mengatasi kekurangan dari media audio saja atau visual saja, karena media ini akan menghasilkan gambar dan suara. Contohnya TV, video tapes, dll.
- d) Media serbaneka merupakan kumpulan media yang tidak masuk dalam media visual, audio maupun audio visual karena perbedaan

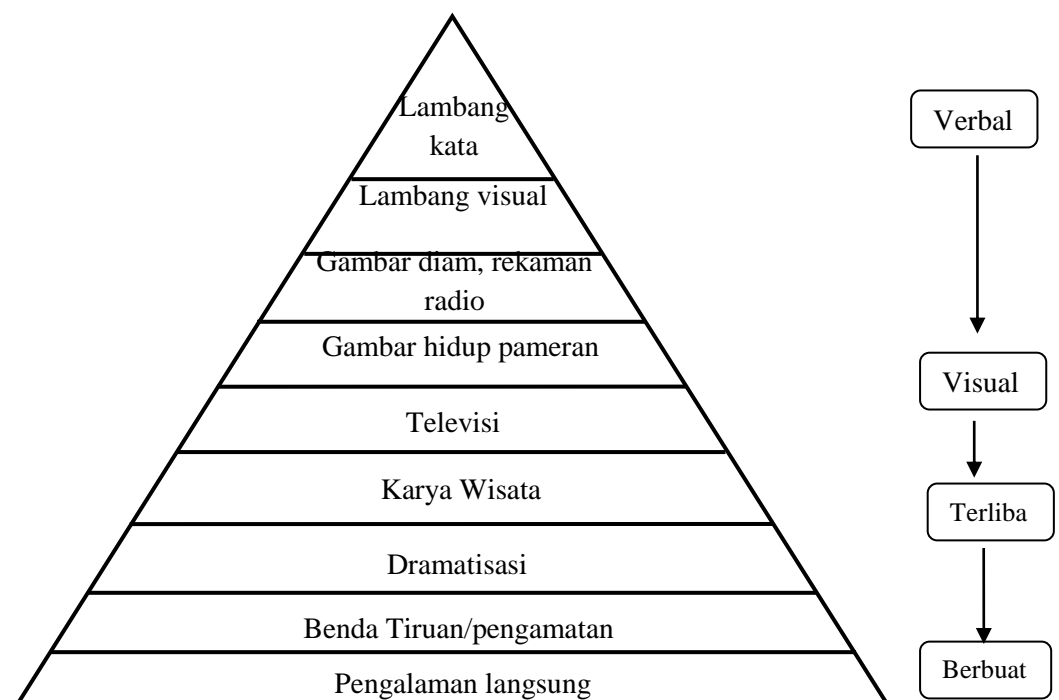
karakteristik dan kekhususan yang dimiliki. Contohnya adalah papan tulis, mading, realita dan pembelajaran masyarakat.

Jenis media pembelajaran berdasarkan pendapat Jalinus & Ambiyar dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa macam, seperti media audio, visual, audio visual, dan media serba aneka. Setiap jenis media pembelajaran memiliki fungsi yang berbeda-beda.

5) Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale dalam Wina Sanjaya (2010:199) melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Kerucut pengalaman Edgar Dale merupakan landasan teori penggunaan media yang paling banyak dijadikan acuan.

Bagan 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Gambaran kerucut pengalaman Edgar Dale (Azhar Arsyad, 1996: 11), peserta didik akan lebih konkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata, dan melalui pameran. Media

paling konkret menurut kerucut pengalaman Edgar Dale adalah pengalaman langsung, namun untuk pokok bahasan ekosistem sulit untuk divisualisasikan secara langsung karena beberapa macam ekosistem terletak jauh dari sekolah seperti pegunungan, padang pasir, laut, dan lain sebagainya. Posisi kedua media terkonkret jika dilihat dari kerucut pengalaman Edgar Dale adalah benda tiruan. Pengalaman dengan benda tiruan menurut Wina Sanjaya (2010:201) adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme. Berdasarkan landasan teori di atas, pokok bahasan ekosistem dapat diajarkan dengan menggunakan media berupa benda tiruan. Benda tiruan yang dapat digunakan berdasarkan klasifikasi jenis media diorama.

2. Kajian Mengenai Media Diorama

1) Pengertian Media Diorama

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Rayandra Asyar (2012: 47) mengungkapkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek. Daryanto (2013: 29) berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Dari kedua pendapat diatas dapat di katakan bahwa media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit untuk disajikan di dalam kelas.

Media diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain. Diorama merupakan gabungan antara model (tiruan tiga dimensi) dengan

gambar perspektif (dua dimensi) dalam suatu penampilan utuh. Definisi lebih konkret diungkapkan oleh Yudhi Munadi (2013:109) bahwa media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (2013:50) berpendapat bahwa diorama adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 170) menyampaikan bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Pendapat Nana dan Ahmad dapat dijabarkan bahwa diorama terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.

Pernyataan beberapa ahli di atas tentang diorama, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana yang sebenarnya. Mendapatkan pengalaman secara langsung ketika pembelajaran berlangsung melalui media diorama.

2) Penerapan Media Diorama dalam Proses Pembelajaran

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek ditempatkan dipentas yang berlatar belakang tulisan yang disesuaikan dengan penyajian menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 170). Penggunaan media diorama sangat penting dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik akan mata pelajaran yang dirasakan sulit.

Penerapan media diorama dapat dilakukan dengan beberapa langkah. Berikut penerapan media diorama dari beberapa para ahli:

Tabel 2.1 Penerapan media diorama

(Jalinus & Ambiyar, 2016)	Sari (2016)
<p>Persiapan</p> <p>Persiapan merupakan tahap permulaan sebelum media digunakan. Pada tahap persiapan, perlu diperhatikan beberapa hal diantaranya mempelajari buku petunjuk, mempersiapkan peralatan, penentuan media digunakan untuk individual atau kelompok dan memastikan informasi pengajaran dapat tersampaikan ke siswa dengan baik.</p>	<p>Persiapan</p> <p>Sebelum menerapkan media dengan menentukan tema yang akan diberikan, membuat perencanaan dan membuat medianya sendiri.</p>
<p>Pelaksanaan</p> <p>Selama proses pelaksanaan perlu diperhatikan hal-hal yang dapat mengganggu proses kelancaran penerapan media diorama, diperlukan untuk meminimalkan adanya gangguan pada ketenangan, perhatian dan konsentrasi.</p>	<p>Pelaksanaan</p> <p>Dilakukan oleh guru dengan tiga sesi yaitu sesi pra pembelajaran, ketika pada saat pembelajaran dan pasca pembelajaran. Pada saat pra pembelajaran guru harus mempersiapkan siswa untuk belajar, saat pelaksanaan guru akan menggerakkan tokoh pada media diorama sesuai dengan topik yang sudah direncanakan dan pasca pelaksanaan media, media akan disimpan dan dipergunakan kembali untuk menerapkan topik yang lainnya.</p>
<p>Tindak lanjut</p> <p>Tindak lanjut merupakan tahapan untuk menentukan pemahaman siswa tentang materi yang sudah diberikan kepada siswa dan tercapai atau tidaknya tujuan dari media diorama. Tahapan tindak lanjut terdiri dari diskusi, tes pemahaman, latihan, pengamatan, remedial (perbaikan) dan pengayaan</p>	<p>Tahapan yang terakhir</p> <p>Guru memberikan pertanyaan untuk menggali kembali pemahaman siswa dengan penjelasan yang dilakukan, berikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab dan konfirmasi jawaban siswa jika benar atau salah. Jika masih</p>

materi yang diberikan. Pada tahap tindak lanjut akan digunakan sebagai monitoring dan evaluasi penerapan media diorama.	banyak jawaban yang salah, perlu diberikan penjelasan tambahan dan dilakukan penerapan media dengan topik yang sama dan setting yang berbeda.
---	---

Berdasarkan kedua pendapat diatas, peneliti memilih pendapat yang dikemukakan oleh Jalinus & Ambiyar (2016). Alasan memilih pendapat dari Jalinus & Ambiyar karena dalam tahap tindak lanjut akan dilakukan tes pemahaman. Tes tersebut dapat digunakan sebagai monitoring dan evaluasi dalam penerapan media diorama yang telah dilakukan. Kemudian dalam tahap persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut sangat tepat dimasukkan kedalam langkah-langkah pembelajaran di RPP.

3) Tujuan dan Fungsi Penggunaan Media Diorama

Media diorama dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari objek yang susah di jangkau. Tujuan penggunaan media tiga dimensi (benda tiruan) menurut Daryanto (2010: 30-31) antara lain:

- a) Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b) Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.
- c) Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik.
- d) Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga).
- e) Untuk mempelajari konstruksi- konstruksi yang abstrak.
- f) Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (peredaran planet).

Diorama sebagai media pembelajaran dijelaskan oleh Hujair AH Sanaky (2013: 133) terutama berfungsi untuk mata pelajaran ilmu bumi (IPA), ilmu hayat, sejarah, bahkan diusahakan untuk berbagai

mata pelajaran lainnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat digunakan untuk hampir semua mata pelajaran.

4) Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi. Muedjiono dalam Daryanto (2010: 29) mengungkapkan bahwa ada kelebihan media tiga dimensi antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung.
- 2) Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tiga dimensi tentunya dimiliki oleh diorama. Selain kelebihan yang telah disebutkan di atas, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (2013: 50) menambahkan bahwa diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup dibandingkan maket. Menurut Subana dalam Yaashinta, Ismilasari dan Hendratno (2013: 4) kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar.

Sedangkan kelemahan diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat model tertutup sehingga tidak mudah kotor.

Media diorama memang memiliki banyak manfaat dan kelebihan. Namun, masih ada yang harus diperhatikan, terutama dalam pembuatannya. Hujair AH Sanaky (20013: 135) mengemukakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu:

- 1) Diorama sebaiknya tidak terlalu ramai tetapi jelas sarasannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
- 2) Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan. Media diorama dalam penelitian ini, bentuknya menyerupai diorama yang menunjukkan suatu pemandangan tentang berbagai jenis ekosistem yang ada di bumi. Keseimbangan ekosistem dapat dijelaskan dengan media diorama ini. Tujuan penggunaan media diorama ini, tidak jauh berbeda dengan tujuan penggunaan media. Namun dalam penelitian ini, penggunaan media diorama terutama bertujuan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3. Kajian Mengenai Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Belajar diartikan oleh Abu Ahmadi & Widodo Supriyono (2004: 128) sebagai proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Pengertian yang diusung oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono tersebut senada dengan pendapat Syaiful Bahri Djamarah. Namun Syaiful Bahri Djamarah (2008:13) menambahkan bahwa hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengertian yang telah disampaikan oleh para ahli memiliki arti bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang menyangkut afektif, kognitif, dan psikomotor.

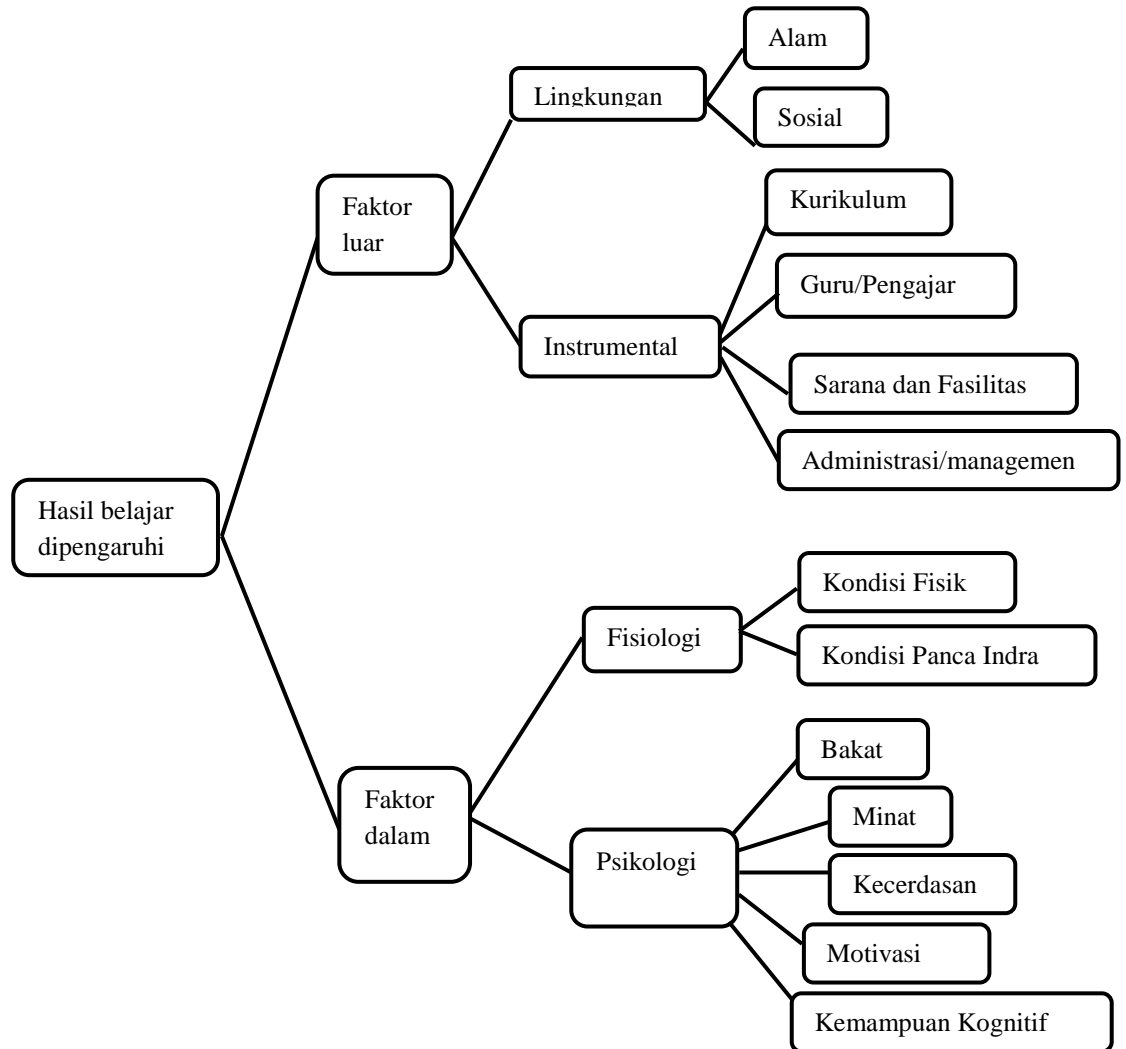
Selanjutnya akan dijelaskan pengertian hasil belajar menurut beberapa ahli. Menurut Poerwanto dalam Gullam dan Lisa (2011: 8) memberikan pengertian prestasi belajar yaitu hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar sebagaimana yang dinyatakan dalam raport. Nana Sudjana (2002: 22) mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sementara itu Asep Jihad dan Abdul Haris (2008: 14) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian dari kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Hasil belajar dan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai setelah mengalami proses pembelajaran.

2) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ngalim Purwanto (2003: 107) menguraikan faktor yang saling berinteraksi secara langsung dalam mempengaruhi belajar dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, semua faktor yang telah diungkapkan oleh Ngalim Purwanto di atas harus saling mendukung satu sama lain. Diperlukan lingkungan yang baik dan kesiapan dalam diri peserta didik agar dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar yang akan dihasilkan. Berdasarkan paparan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, penerapan media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung keberhasilan belajar.

Bagan 2.2 Faktor Hasil Belajar (Ngalim Purwanto, 2003: 107)



3) Hasil Belajar Kognitif

Objek penilaian hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, psikomotor, dan afektif. Penelitian ini akan mengukur kemampuan peserta didik pada ranah kognitif. Nana Sudjana (2002:23) menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang paling banyak digunakan oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pelajaran. Ranah kognitif menurut Bloom dalam Sukiman (2012:19) adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Ranah ini berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk

di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensintesis, dan kemampuan mengevaluasi. Benyamin S. Bloom dalam Zainal Arifin (2013: 21) menyusun ranah kognitif menjadi beberapa jenjang kemampuan mulai dari yang sederhana sampai dengan hal yang kompleks. Rincian jenjang kemampuan pada ranah kognitif adalah sebagai berikut.

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) atau yang biasa disebut C1. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- 2) (*comprehension*) atau yang biasa disebut C2. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
- 3) Penerapan (*application*) atau yang biasa disebut C3. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.
- 4) Analisis (*analysis*) atau yang biasa disebut C4. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
- 5) Sintesis (*synthesis*) atau yang biasa disebut C5. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor.
- 6) Evaluasi (*evaluation*) atau yang biasa disebut C6. Jenjang kemampuan ini menuntut peserta didik untuk mengevaluasi suatu situasi, keadaan pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

Anderson dan Karthwol tahun 2001 dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara (2010:9) telah merevisi ranah kognitif yang disampaikan oleh Bloom. Berdasarkan revisi taksonomi Bloom, jenjang kemampuan pada ranah kognitif menjadi kemampuan mengingat/menghafal (C1), kemampuan mengerti/memahami (C2), kemampuan memakai/mengaplikasikan (C3), kemampuan menganalisis (C4), kemampuan menilai/mengevaluasi (C5), dan kemampuan mencipta (C6). Pada penelitian ini, fokus hasil belajar IPA adalah ranah kognitif pada aspek C1-C4, yaitu mencakup aspek menghafal (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Ketercapaian kemampuan tersebut di dalam penelitian ini diukur dengan tes.

4. Kajian Mengenai Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

1) IPA di Sekolah Dasar

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahas latin yaitu scientia yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa inggris kata sains berasal dari kata science yang berarti pengetahuan. Dalam kamus Fowler natural science didefinisikan sebagai systematic and based mainly on observation and induction yang diartikan bahwa “ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai pengetahuan yang sistematis dan disusun dengan menghubungkan gejala-gejala alam yang bersifat kebenda dan didasarkan pada hasil pengamatan dan induks” dalam Julianto (2011:1)

Menurut Carin and sund dalam Trianto (2007: 100) IPA adalah Ilmu pengetahuan tentang alam yang sistematis dan disusun secara teratur atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa alam yang diperoleh dengan mengumpulkan data melalui eksperimen, pengamatan, observasi dan menggunakan proses aktif pikiran manusia dalam mempelajari gejala-gejala alam yang melahirkan penemuan-penemuan baru. Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan cara

mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan berupa faktor-faktor, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Pendidikan IPA diarahkan untuk menemukan sendiri (*inquiry*) dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar Sulistyorini (2007: 39). Adapun IPA untuk anak Sekolah Dasar, Paolo dan Marten dalam Usman Samatowa (2011:5) mendefinisikannya sebagai berikut: mengamati apa yang terjadi, mencoba apa yang diamati, mempergunakan pengetahuan baru untuk meramalkan apa yang akan terjadi, menguji bahwa ramalan-ramalan itu benar. Paolo dan Merten menegaskan bahwa dalam IPA juga mencakup kegiatan mencoba dan melakukan kesalahan, gagal dan mencoba lagi. Dalam IPA guru dan peserta didik harus bersifat skeptis dan selalu siap memodifikasi model-model yang ada tentang alam ini sejalan dengan penemuan-penemuan yang didapatkan.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu pengetahuan yang diperoleh melalui suatu rangkaian kegiatan yang sistematis yaitu eksperimen, pengamatan, dan pengumpulan data untuk mendapatkan suatu penjelasan tentang sebuah gejala yang dapat dipercaya.

2) Perlunya IPA Diajarkan di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPA sangat penting diajarkan di sekolah dasar. Usman Samatowa (2011: 3-4) menyebutkan ada beberapa alasan mengapa IPA perlu diajarkan di sekolah dasar, yaitu:

- a) IPA merupakan dasar teknologi, sehingga IPA bermanfaat bagi suatu bangsa. Seseorang tidak akan menjadi dokter yang baik tanpa mempelajari gejala alam secara luas.
- b) IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan berpikir kritis dan objektif. Hal tersebut akan tercipta misalnya dengan menerapkan metode menemukan sendiri.
- c) IPA bukanlah suatu mata pelajaran yang berisi hafalan belaka jika diajarkan melalui percobaan.
- d) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan, yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

Sesuai dengan pendapat dari Musyarofah dkk (2013: 47) pendidikan karakter dalam pembelajaran IPA disimpulkan dapat menumbuhkan kebiasaan bersikap ilmiah pada siswa. Sikap-sikap tersebut antara lain tanggung jawab, jujur, kerjasama, percaya diri, ingin tahu, dan kreatif. Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa IPA yang diajarkan pada siswa terutama di usia sekolah dasar sangat penting untuk kebutuhan siswa di kehidupan sekarang maupun masa depan.

3) Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Berikut penjelasan mengenai pembelajaran IPA di SD berdasarkan teori Piaget dalam Amalia dkk (2011: 1.15) teori Piaget beranggapan bahwa dalam penyusunan pembelajaran di kelas, anak bukanlah suatu botol kosong yang siap untuk diisi, melainkan anak secara aktif akan membangun pengetahuan dunianya. Selain itu, guru harus selalu ingat adanya perbedaan individu, sehingga walaupun anak mempunyai usia yang sama, tetapi ada kemungkinan peserta didik mempunyai pengertian yang berbeda terhadap suatu benda atau kejadian yang sama. Pembelajaran IPA juga harus memperhatikan dan memakai ide-ide dari peserta didik untuk memecahkan masalah. Dengan demikian, guru lebih membantu anak dalam proses perkembangan intelektualnya.

Berdasarkan dari penjelasan diatas menurut Piaget dapat disimpulkan bahwa, proses pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan

Alam) di sekolah dasar harus meletakkan anak sebagai faktor yang utama atau sering disebut sebagai pembelajaran yang berpusat kepada anak (*student centered*).

Menurut Usman Samatowa (2011: 10) berpendapat bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar akan mampu memberdayakan siswa apabila memperhatikan hal penting dalam pembelajaran IPA berikut:

- a) Pembelajaran IPA dilaksanakan dengan memahami bahwa siswa telah memiliki berbagai konsepsi, pengetahuan yang relevan dengan apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, guru sebaiknya memperhatikan apa yang dipikirkan anak. Anak akan terbantu untuk memperbaiki konsepsi yang salah, kurang lengkap, atau bahkan dapat meningkatkan pengetahuan yang mereka miliki.
- b) Dalam pembelajaran IPA, aktivitas siswa melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama. Aktivitas ini dapat dilakukan di laboratorium, di kelas dengan berbagai alat bantu belajar, bahkan di lingkungan sekolah. Sehingga, aktivitas ini memungkinkan terjadinya belajar yang aktif.
- c) Kegiatan bertanya merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran IPA. Anak akan berlatih menyampaikan gagasan dan memberikan respon yang relevan terhadap suatu masalah yang dimunculkan.
- d) Pembelajaran IPA memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dalam menjelaskan suatu masalah.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas tentang pembelajaran IPA, sebaiknya pembelajaran IPA di sekolah dasar meletakkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran. Guru sebagai fasilitator peserta didik yang membimbing peserta didik mengembangkan intelektualnya. Salah satu fasilitas yang dibutuhkan peserta didik dalam pembelajaran IPA adalah pengalaman nyata.

4) Karakteristik Pembelajaran IPA

Karakteristik pembelajaran IPA menurut Wasih Djojosoediro, (<http://pjjpgsd.unesa.ac.id>) adalah sebagai berikut.

- a) Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indra, seluruh proses berpikir, dan berbagai macam gerakan otot.

- b) Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik). Misalnya, observasi, eksplorasi, dan eksperimentasi.
- c) Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan. Ada hal-hal tertentu bila data yang kita peroleh hanya berdasarkan pengamatan dengan indera, akan memberikan hasil yang kurang objektif, sementara itu IPA mengutamakan objektivitas.
- d) Belajar IPA seringkali melibatkan kegiatan-kegiatan temu ilmiah (misal seminar, konferensi atau simposium), studi kepustakaan, mengunjungi suatu objek, penyusunan hipotesis, dan yang lainnya. Kegiatan tersebut kita lakukan semata-mata dalam rangka untuk memperoleh pengakuan kebenaran temuan yang benar-benar objektif.
- e) Belajar IPA merupakan proses aktif. Belajar IPA merupakan sesuatu yang harus siswa lakukan, bukan sesuatu yang dilakukan untuk siswa. Para ahli pendidikan dan pembelajaran IPA menyatakan bahwa pembelajaran IPA seyogyanya melibatkan siswa dalam berbagai ranah, yaitu ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Dari karakteristik pembelajaran IPA yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa alat peraga dalam pembelajaran menjadi salah satu bagian yang penting terutama untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Tersedianya alat peraga dibutuhkan untuk membantu pengamatan sehingga peserta didik akan mendapatkan data yang objektif. Media pembelajaran menjadi penting untuk digunakan dalam pembelajaran IPA di SD.

5. Kajian Mengenai Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar

Setiap tahapan usia yang dilalui oleh manusia memiliki karakteristik masing masing. Nasution dalam Syaiful (2008: 123) mengatakan bahwa masa usia sekolah dasar berlangsung dari usia enam hingga sebelas atau dua belas tahun. Sugiyanto (<http://staff.uny.ac.id>) menjelaskan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar dapat dijelaskan sebagai berikut.

- 1) Anak SD senang bermain Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan terutama untuk kelas awal. Guru SD seyogyanya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.
- 2) Anak SD senang bergerak Anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya

merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

- 3) Anak usia SD senang bekerja dalam kelompok Anak usia SD dalam pergaulannya dengan kelompok sebaya, mereka belajar aspek-aspek yang penting dalam proses sosialisasi, seperti: belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya di lingkungan, belajar menerima tanggung jawab, belajar bersaing dengan orang lain secara sehat (sportif), serta belajar keadilan dan demokrasi. Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok.
- 4) Anak SD senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung.

Ditinjau dari teori perkembangan kognitif, anak SD memasuki tahap operasional konkret. Dari apa yang dipelajari di sekolah, peserta didik belajar menghubungkan konsep-konsep baru dengan konsep-konsep lama. Bagi anak SD, penjelasan guru tentang materi pelajaran akan lebih dipahami jika anak melaksanakan sendiri, sama halnya dengan memberi contoh bagi orang dewasa. Dengan demikian guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Lebih khusus lagi, siswa kelas IV sampai VI pada umumnya memiliki usia antara 9 -12 tahun, sehingga berdasarkan klasifikasi Piaget mereka berada pada tingkat perkembangan akhir operasional konkret sampai awal operasional formal.

Berdasarkan berkembangannya tingkat kemampuan berpikir anak kelas tinggi maka untuk pembelajaran di kelas V sebaiknya sudah diarahkan pada kemampuan berpikir yang lebih kompleks. Misalnya dengan berdiskusi dalam kelompok untuk memprediksi, menginterpretasi data atau membuat kesimpulan dari hasil pengamatan yang dilakukan. Namun, masih memerlukan kekonkretan dalam pembelajaran guna memperkaya

pengalaman siswa. Hasil belajar juga sudah dianggap penting bagi siswa kelas V.

6. Materi Ekosistem

Ekosistem merupakan suatu proses yang terbentuk karena adanya hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya, jadi kita tahu bahwa ada komponen biotik (hidup) dan juga komponen abiotik (tidak hidup) yang terlibat dalam suatu ekosistem ini, kedua komponen ini tentunya saling mempengaruhi, contohnya saja hubungan hewan dengan air. Menurut Indriyanto (2010: 19) menuturkan istilah ekosistem pertama kali diusulkan oleh seorang ahli ekologi yang didalamnya terdapat struktur dan fungsi. Struktur dan fungsi yang dimaksud berhubungan dengan keanekaragaman spesies, sedangkan fungsi yang dimaksud yaitu berhubungan dengan siklus materi dan arus energi melalui komponen-komponen ekosistem. Interaksi antara makhluk hidup dan tidak hidup ini akan membentuk suatu kesatuan dan keteraturan. Menurut Chambell (2010: 327) dalam bukunya menjelaskan bahwa ekosistem merupakan semua organisme satu atau beberapa komunitas dan lingkungan fisik di sekitarnya. Setiap komponen yang terlibat memiliki fungsinya masing-masing, dan selama tidak ada fungsi yang terganggu maka keseimbangan dari ekosistem ini akan terus terjaga. Berdasarkan fungsi dan aspek penyusunannya, ekosistem dapat dibedakan menjadi dua komponen, yaitu sebagai berikut.

- 1) Komponen Abiotik, yaitu komponen yang terdiri atas bahan-bahan tidak hidup (nonhayati), yang meliputi komponen fisik dan kimia, seperti tanah, air, matahari, udara, dan energi.
- 2) Komponen Biotik. Komponen biotik dibagi menjadi dua komponen biotik dalam suatu ekosistem, yaitu Organisme Autotrof dan Organisme Heterotrof. Organisme Autotrof adalah semua organisme yang mampu membuat atau mensintesis makanannya sendiri, berupa bahan organik dan bahan-bahan anorganik dengan bantuan energi matahari melalui

proses fotosintesis. Semua organisme yang mengandung klorofil terutama tumbuhan hijau daun disebut organisme autotrof. Ada dua pembagian atas Organisme autotrof ini yaitu :

- a) Fotoautotrof yang merupakan organisme pemanfaat energi cahaya untuk mengubah bahan anorganik menjadi bahan organik.
- b) Kemoautotrof yang merupakan organisme pemanfaat energi dari reaksi kimia untuk membuat bahan makanan sendiri dari bahan organik. Contohnya adalah bakteri besi, dalam menjalankan proses ini mereka membutuhkan oksigen.

Organisme Heterotrof adalah semua organisme yang tidak dapat membuat makanannya sendiri, akan tetapi memanfaatkan bahan-bahan organik dari organisme lainnya sebagai bahan makanannya. Organisme ini terdiri atas 3 tingkatan yaitu: Konsumen yang secara langsung memakan organisme lain. Pengurai yang mendapatkan makanan dari penguraian bahan organik dari bangkai. Detritivor yang merupakan pemakan partikel organik atau jaringan yang telah membusuk, contohnya adalah lintah dan cacing.

Ada dua macam ekosistem yang terbentuk di bumi kita ini, yaitu ekosistem alamiah ekosistem ini adalah ekosistem yang tercipta dengan sendirinya tanpa ada campur tangan dari manusia, oleh karena itu lah kita sebut sebagai ekosistem Alamiah. Contohnya adalah ekosistem laut dan sungai. Ekosistem buatan Seperti namanya, ekosistem ini merupakan yang terbentuk dengan adanya campur tangan manusia, Dibuat kebanyakan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Namun keanekaragaman hayati di sini terbatas, karena bukan itu tujuan dari membuat ekosistem ini. Contohnya adalah sawah.

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang menerapkan media diorama dalam pembelajaran telah dilaksanakan oleh penelitian terdahulu antara lain:

1. Ismilasari (2013) dengan judul “PENGUNAAN MEDIA DIORAMA UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN MENULIS KARANGAN NARASI PADA SISWA SEKOLAH DASAR”. Hasil yang diperoleh pada siklus I dengan nilai rata-rata 73,33 yang masih kurang dari indikator keberhasilan, maka peneliti melakukan refleksi dan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II hasil nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 82,9. Hal ini menunjukkan bahwa PTK berhasil.
2. Selly Weranti (2017) “PENGARUH MEDIA DIORAMA TIGA DIMENSI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATERI MENGENAL PENGGUNAAN MATA UANG PADA MAPEL IPS KELAS III SDN BALONG BOWO” dalam penelitiannya hasil belajar kognitif siswa diketahui dari kelas eksperimen III-B nilai rata-rata pretest 58,09 dan posttes 81,77 selain itu juga diketahui kelas kontrol III-A nilai rata-rata pretest 57,77 dan posttest 77,27. Perbandingan kelas eksperimen III-B dan kelas kontrol III-A terlihat berbeda kelas eksperimen III-B. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan.
3. Siti Asiah (2016) “PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MEDIA DIORAMA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) TEMA LINGKUNGAN ALAM DAN LINGKUNGAN BUATAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) KEPANJEN 1 JOMBANG” dalam penelitiannya penggunaan media diorama IPS dengan pendekatan discovery yang dikembangkan terbukti secara signifikan membantu meningkatkan efektifitas dan kemenarikan pembelajaran IPS sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

C. KERANGKA BERFIKIR

Bagan 2.3 Kerangka Berfikir

