

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara definisi berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa lain media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. *Association for education and communication technology* (AECT) mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. *National education association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan proses pembelajaran tersebut.¹ Jadi media merupakan sebuah alat bantu untuk mengirimkan pesan atau informasi terhadap siswa saat proses pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan saat proses pembelajaran, dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara kerumitan. Bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhankan dengan bantuan media.

Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat dikonkretkan dengan

¹ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2007, hal 38

kehadiran media.² Maka dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Untuk lebih menjelaskan pemahaman tentang pengertian pengembangan media pembelajaran penulis mengemukakan pendapat para ahli tentang media pembelajaran.³

Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan atau informasi guna mencapai tujuan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk, buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya dan sebagai alat untuk merangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.⁴ Jadi penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran agar lebih efektif.

b. Jenis Media Pembelajaran

Media terdiri dari beberapa jenis, adapun contoh media yang mudah dijangkau disekitar kita yaitu:⁵

1) Dilihat dari jenisnya

- a) Media auditif merupakan media yang mengandalkan kemampuan suara saja. Dalam proses pembelajaran ini yang mempunyai gaya belajar atau kata lain dengan disertai adanya bekerja dengan suatu irama atau musik. Orang yang belajar dengan media ini kemungkinan orang yang selalu mampu menyerap dengan suara atau irama seperti mengarang lagu, memainkan alat musik, mudah menghafal suatu lirik musik, mengapa

² Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rinerka Cipta), 2013, hal. 75

³ Rubban Maskur, *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*, dalam *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 No. 2, 2017, hal. 177

⁴ Anik Vega, *Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, dalam *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1, 2016, hal. 25

⁵ Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rinerka Cipta), 2013, 79.

karena media ini berkaitan dengan suatu pendengaran Contohnya radio,recorder.

- b) Media visual, merupakan media yang mengandalkan indra penglihatan saja, tak jauh berbeda dengan media berbasis cetak atau gambar. Penggunaan media visual ini dirancang dengan ketrampilan sendiri yang harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan pembelajar. Contohnya gambar, media diorama⁶
- c) Media audiovisual, merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam proses pembelajaran berlangsung pesan dan informasi yang disalurkan dalam media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contohnya film, TV, dan gambar bergerak.

2) Dilihat dari daya liputanya⁷

- a) Media dengan daya liput luas dan serentak, merupakan media yang tidak terbatas oleh tempat dan ruang dan mampu menjangkau jumlah anak yang banyak dalam waktu yang sama. Contohnya: radio dan televisi.
- b) Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat, merupakan media yang membutuhkan ruang dan tempat secara khusus dan bersifat tertutup seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat dan ruang yang tertutup dan gelap.
- c) Media untuk pengajaran individual, merupakan media hanya seorang diri dan berprogram penggunaan hanya untuk seorang diri. Yang termasuk

⁶ Dewi Hildayah, *Penggunaan Media Visual, Auditif, Dan Kinestetik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, dala Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, Vol. 2, No. 1, 2019: 137-146.

⁷ Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hal. 71

dalam media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui computer.

3) Dilihat dari daya pembuatannya

- a) Media sederhana, merupakan media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya terjangkau atau bias dikatakan murah, cara pembuatannya juga mudah.
- b) Media kompleks, merupakan media yang bahan dasar dan alat pembuatannya sulit dan mahal harganya.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran agar siswa mampu menyaksikan benda atau peristiwa yang terjadi, mengamati benda atau sesuatu yang sukar ditemui, memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau peristiwa yang terjadi.⁸ Selain itu media berfungsi menyeragamkan penyampaian materi, menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

Dari pernyataan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah banyak fungsinya dalam proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran akan memiliki fungsi yang berbeda. Pengembangan media yang akan dikembangkan adalah media diorama ekosistem, yang sebelumnya sudah disesuaikan dengan kompetensi dasarnya.⁹

Belajar mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap anak didik. Nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak

⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2011, 67.

⁹ Aqib, *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Widya), 2014, 26.

sekali terdapat dimana-mana; di sekolah, di halaman, di pusat kota, di pedesaan, dan sebagainya, bahkan juga di tempat ekstrakurikuler. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik.¹⁰

Aneka macam bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Berguna dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas, dengan menghadirkan bendanya guru juga menyertakan penjelasan mengenai materi lewat benda itu, maka benda itu dijadikan sumber belajar.

d. Pemilihan Media dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak luput dari dua unsur yang sangat penting yaitu metode dan media. Kedua aspek tersebut saling berkaitan dikarenakan pemilihan salah satu metode tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Dijelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang dapat diperhatikan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹¹

1) Sesuai dengan tujuan

Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan intruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran sesuai dengan arahan dan tidak melenceng dari tujuan.

¹⁰ Anik Vega, *Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, dalam Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 1, 2016, 26.

¹¹ Alzar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2013, 45.

2) Praktik luwes dan bertahan

Media pembelajaran yang dipilih tidak harus mahal dan berbasis teknologi, pemanfaatan lingkungan dan sesuatu yang sederhana namun secara tepat guna akan lebih efektif dibandingkan media pembelajaran yang mahal dan rumit.

3) Mampu dan terampil menggunakan

Media pembelajaran yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran tidak dapat disamaratakan.

4) Pengelompokan sasaran

Siswa terdiri dari beberapa kelompok belajar yang heterogen. Antara kelompok satu dengan yang lain tentu tidak akan sama. Jadi dalam kelompok wajib diperhatikan untuk pemilihan anggota

5) Mutu teknis

Pemilihan media yang akan digunakan harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Media diorama merupakan media yang berjenis media visual yaitu dengan mengandalkan indra penglihatan seperti gambar, foto, dan barang tiruan yang kecil dengan bentuk rupa persis seperti yang ditiru.¹² Barang tiruan ini merupakan sebuah pemandangan dimensi yang bertujuan untuk penggambaran pemandangan/kenampakan sebenarnya. Penelitian ini mengembangkan media

¹² Miftah Devi, *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, dalam *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol. 20 No. 2, 2017, 185.

diorama berbasis visual pada pembelajaran IPA tema ekosistem yang digunakan pembelajaran, sehingga dapat pemahaman/kemampuan materi siswa.

Media yang berbasis visual ini memiliki peran yang sangat penting bagi peserta didik, dapat menumbuhkan minat belajar dan secara langsung siswa dapat memahami penjelasan guru berdasarkan pengamatan langsung walau hanya berbentuk tiruan belaka. Demikian, siswa akan senang dan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Siswa juga akan mendapatkan pemahaman materi yang dijelaskan oleh guru melalui pengamatan langsungnya. Hal tersebut menghilangkan ke abstrakan pemikiran siswa sebelumnya, dengan penglihatan proses belajar secara langsung.¹³

b. Pembuatan Media Diorama

Menyediakan kotak akrilik dan bahan yang akan diisi didalam kotak berupa hewan, tumbuhan, dan manusia. Kemudian sediakan alat penunjang pembuatan seperti lem kayu, cat, lem tembak, dll. Adapun langkah pembuatan sebagai berikut:

- 1) Siapkan Ruang kubus yang terbuat dari akrilik ukuran 2 mm sebanyak 4 kotak dengan ukuran panjang 40 cm, lebar 30 cm dan tinggi 30 cm, dan bahan penyangganya menggunakan aluminium yang ukurannya sudah disesuaikan dengan panjang dan lebar akrilik.
- 2) Kotak pertama desain kotak dengan gambaran ekosistem sawah yang terbuat dari sterofoam yang dicat menggunakan cat hijau dan coklat lalu diberi tumbuhan plastik yang menyerupai padi, kotak pertama menonjolkan konsep tentang komponen ekosistem, didalamnya terdiri dari komponen biotik (hidup) seperti miniatur manusia yang terbuat dari sterofoam yang dicat biru dan hitam, hewan dan tumbuhan terbuat dari miniatur mainan plastik, sedangkan komponen abiotik (tak

¹³ Alzar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2013, 50.

hidup) seperti tanah yang dibuat menggunakan sterofom yang dilapisi pasir pantai, air yang terbuat dari lembakar yang dilelehkan dan dibentuk seperti air terjun, udara, batu menggunakan batu dan karang pantai yang ditata, cahaya matahari menggunakan sterofom yang dicat menggunakan warna kuning.

- 3) Kotak kedua isi kotak dengan desain yang menggambarkan ekosistem hutan menggunakan begrund dari stiker yang ditempel dibagian belakang, kotak kedua menonjolkan konsep satuan ekosistem yang di dalamnya berisi tentang perbedaan individu. Perbedaan individu yang ada pada kotak meliputi miniatur rusa, zebra, monyet, ular, dan tumbuhan. Populasi meliputi sekumpulan singa, gajah, jerapah, macan dan tumbuhan. Komunitas meliputi kumpulan populasi singa, gajah, jerapah, macan dan tumbuhan. Pada alas bawah atau tanah menggunakan sterofom yang dicat menggunakan warna coklat dan hitam.
- 4) Kotak ketiga desain kotak dengan menggambarkan tentang hubungan antar komponen, pada bagian belakang menggunakan baground piramida makanan yang terbuat dari stiker laminasi, sedangkan di dalam kotak meliputi miniatur hewan dalam bentuk rantai makanan dan jaring-jaring makanan, miniatur tersebut terbuat dari hewan mainan plastik. Terdapat tebing yang terbuat dari Koran yang sudah ditata dan di lem lalu dicat menggunakan warna abu-abu, hijau dan kuning, terdapat matahari yang terbuat dari sterofom yang dicat menggunakan warna kuning.
- 5) Kotak keempat desain kotak dengan gambaran ekosistem gurun yang terbuat dari stiker laminasi, kotak keempat menonjolkan konsep tentang bentuk interaksi antar mahluk hidup, interaksi tersebut meliputi simbiosis mutualisme, yang terbuat dari miniatur hewan seperti gajah dan burung. Simbiosis komensalisme miniatur yang digunakan adalah tumbuhan anggrek menumpang pada miniatur pohon, pohon tersebut menggunakan ranting pohon yang ditancapkan pada tanah. Tanah

tersebut juga terbuat dari sterofom yang dicat menggunakan warna hijau dan coklat dan ditaburi akar wangi yang dipotong kecil-kecil. Siombiosis parasitisme menggunakan miniatur pohon dari plastik yang ditumpangi tumbuhan inang yang terbuat dari benang yang dicat menggunakan warna kuning.

c. Langkah Penggunaan Media Diorama

Langkah penggunaan media diorama yaitu sebagai berikut:¹⁴

- 1) Guru harus merencanakan tujuan dan mengidentifikasi kompetensi yang ingin dicapai yaitu sesuai dengan indikator yang telah dibuat sehingga tujuan pembelajaran dan media yang digunakan sejalan.
- 2) Guru memberikan pandangan yang bervariasi terhadap peserta didik, yaitu guru memancing kemampuan berfikir anak terlebih dahulu agar terjadi proses komunikasi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Sehingga kelas yang sedang berlangsung menjadi aktif tidak hanya pasif guru saja.
- 3) Guru menyediakan media diorama pembelajaran untuk mengkaji materi standar. Guru menyediakan media diorama yang sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
- 4) Guru harus memaknai kegiatan belajar peserta didik, dalam ahir pembelajaran guru memberikan kesimpulan dari pembelajaran yang baru saja berlangsung, mengambil hikmah apa saja yang dapat dipelajari dari materi yang telah disampaikan dan terjadi oleh guru dan peserta didik.

¹⁴ Popi Fauzi, *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Kenampakan Permukaan Bumi di SD Gunung Karung Kuningan*, dalam Jurnal Lensa Pendas, Vol. 3 No. 1, 2018, 42.

5) Guru melaksanakan penilaian pada peserta didik, pada akhir pembelajaran guru memberikan penilaian kepada peserta didik baik penilaian sikap, ataupun pengetahuan. Dan juga guru mengadakan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dibuat apa saja yang perlu direvisi dan apa saja yang perlu dikembangkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Kelebihan dan kekurangan dari media Diorama yaitu sebagai berikut :¹⁵

- 1) Media diorama akan memberikan pengalaman pembelajaran secara langsung maksudnya yaitu meskipun pembelajaran dilakukan hanya didalam kelas maupun diluar kelas seperti lingkungan sekolah, namun media yang diberikan akan secara langsung memberikan pengalaman yang sesuai dengan kenyataan yang ada kepada siswa, karena media didesain sesuai dengan keadaan yang ada sehingga memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
- 2) Penyajian secara kongkret dan menghindari verbalisme, yaitu dalam media diorama ini materi didesain sesuai dengan gambaran aslinya. Contohnya dalam materi penggambaran komponen ekosistem dalam diorama ini menggambarkan tentang mana yang dinamakan indivisu, populasi, komunitas yang kemudian membentuk suatu ekosistem.
- 3) Proses pembelajaran ini dapat merangsang kreativitas siswa, hal ini dikarenakan media yang dibuat secara tidak langsung akan merangsang ide dan pola berfikir siswa. Media yang diberikan unik dan secara tidak langsung menggugah emosional anak untuk berfikir dan merangsang kekreatifitasan siswa.

¹⁵ Ibid , Popi Fauzi, *Penggunaan Media* . . . , 44.

4) Dapat memeperlihatkan benda-benda secara jelas karena media didesain dengan menggunakan bahan-bahan isian yang sesuai dengan keadaan langsung. Contohnya yaitu hewan yang digunakan secara bentuk dan warna sesuai dengan kenyataannya.

Sedangkan kekurangan dari media diorama sebagai berikut:

- 1) Media sedikit sulit untuk membanya dikarenakan desainnya besar tetapi media ini didesain dengan bahan yang ringan dan diberi roda agar bisa didorong maupun ditarik.
- 2) Media diorama ini dalam proses pengejarannya harus secara langsung atau offline sehingga harus bertemu siswa untuk melakukan pengamatan.

3. Hakikat Ekosistem

a. Pengertian Ekosistem

Ekosistem merupakan hubungan timbal balik antara komponen hidup dan tak hidup yang terjadi dengan adanya interaksi antara komponen tersebut dalam suatu tempat atau lingkungan dan sering disebut juga dengan sistem lingkungan.¹⁶ Ekosistem harus dijaga keseimbangannya agar tidak terganggu. Ekosistem dikatakan seimbang, apabila komponennya terjaga dengan baik. Apabila salah satu komponennya tidak ada, maka keseimbangan tersebut terganggu. Gangguan ekosistem dapat disebabkan oleh beberapa faktor alami dan kegiatan manusia. Terdapat jenis- jenis ekosistem seperti ekosistem hujan hujan tropis, tundra, tiaga, hutan gugur, padang rumput, danau, sungai dan rawa.

b. Kompetensi Dasar IPA Tema Ekosistem

¹⁶ Normilasari, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015*, dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1, 2016, 45.

Berikut merupakan Kompetensi dasar IPA tema Ekosistem :¹⁷

- 1) Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar.
- 2) Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

c. Indikator Pembelajaran IPA

- 1) Menganalisis komponen dalam ekosistem

Siswa dapat menjelaskan dan membedakan komponen apa saja yang ada didalam ekosistem seperti komponen abiotic dan biotik

- 2) Menyimpulkan hubungan antar komponen

Siswa dapat menjelaskan tentang definisi individu, populasi, komunitas kemudian membentuk suatu ekosistem.

- 3) Menyebutkan satuan-satuan ekosistem

Siswa dapat menjelaskan dari individu, populasi, komunitas dan dapat membedakan dari kesemuanya.

- 4) Menganalisis golongan hewan berdasarkan jenis makanannya

Siswa dapat menjelaskan mana yang disebut karnivora, herbivore, dan omnivore.

- 5) Menjelaskan makna rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan piramida makanan.

Siswa dapat menerangkan bagaimana terbentuknya rantai makanan, kemudian bagaimana jarring-jaring makanan dalam lingkungan sekitar kemudian apa saja bagian dari piramida makanan.

- 6) Menyusun gambar rantai makanan

¹⁷ Karitas, *Tema Lima Ekosistem*, (Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan), 2017, 26.

Siswa dapat mengerjakan sebuah soal jika perintahnya membentuk suatu rantai makanan.

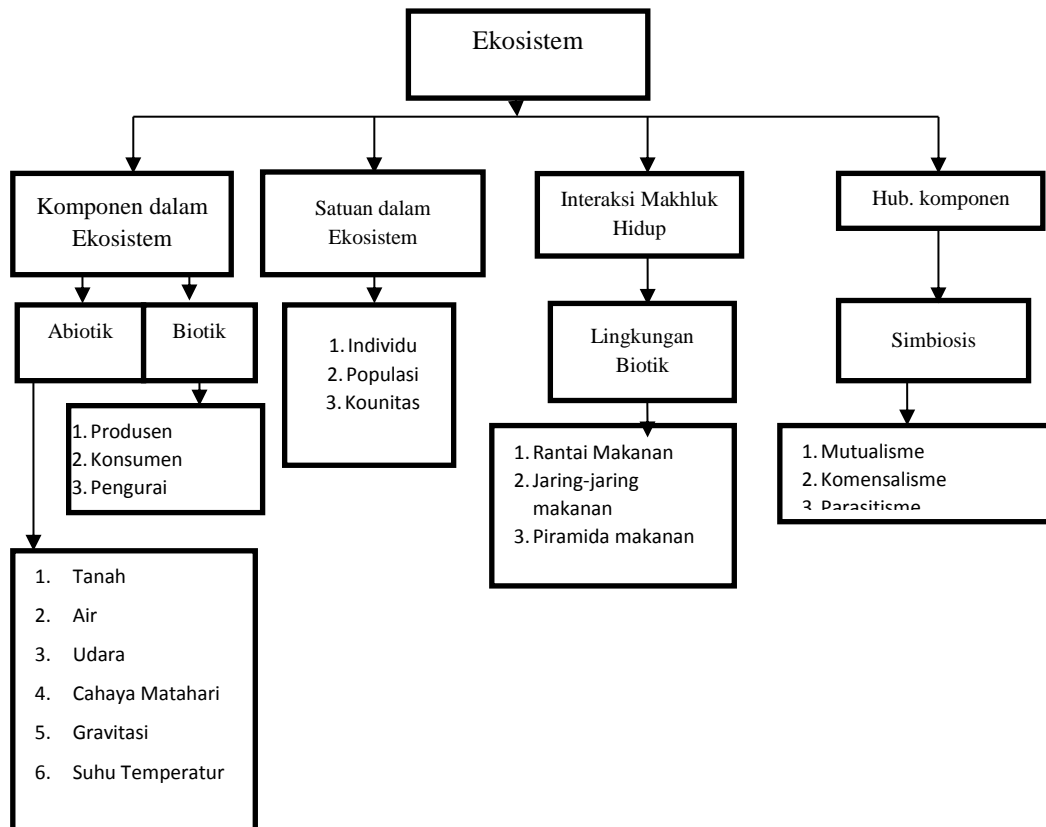
7) Menjelaskan makna keseimbangan ekosistem

Siswa dapat menjelaskan bagaimana cara merawat lingkungan hidup , bagaimana agar ekosistem yang ada dalam lingkungan sekitar tetap seimbang dan terjaga.

8) Menyebutkan akibat ketidak seimbangan ekosistem

Siswa dapat menjelaskan apa yang terjadi ketika lingkungan sekitar kita tidak seimbang, bencana apa saja yang akan terjadi, selain itu siswa dapat mencari solusi dari suatu permasalahan ekosistem.

e. Peta Konsep Materi Ekosistem



Gambar 2. 1 Peta Konsep Materi Ekosistem

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada siswa. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, apresiasi, dan ketrentaman. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan. Proses belajar melibatkan tiga aspek yaitu sebagai berikut:¹⁸

- a. Aspek kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada kemampuan berpikir.
- b. Aspek Afektif berhubungan dengan perasaan, emosi, sistem nilai, dan sikap hati.
- c. Aspek Psikomotorik berorientasi pada ketrampilan motoric atau penggunaan otot kerangka.

¹⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar), 2014, 76.

Pada penelitian dan pengembangan media diorama ini menggunakan aspek kognitif, karena aspek kognitif menjadi objek utama untuk penilaian hasil belajar siswa dalam mengukur tingkat kemampuan siswa, mampu tidaknya dalam memahami dan menguasai sebuah materi dengan demikian, diperlukannya sebuah alat ukur untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi yang sudah diajarkan yaitu berupa tes hasil belajar.

Tes hasil belajar (THB) dapat dikelompokkan kedalam beberapa kategori. Menurut peranan fungsionalnya dalam pembelajaran THB dapat dibagi menjadi empat macam yaitu tes formatif, tes sumatif, tes diagnostik dan tes penempatan. Pada penelitian media diorama akan menggunakan THB jenis tes formatif. Karena tes formatif adalah tes hasil belajar untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru setelah melakukan pembelajaran pada materi tertentu.

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dan mendukung penelitian pengembangan merujuk pada penelitian yang relevan dari berbagai sumber/jurnal para ahli sebagai berikut:

1. Penelitian Dady Mukti (2017) yang berjudul “*Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama tema ekosistem sangat efisien dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pretest dan posttest yang menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil belajar siswa dapat naik setelah menggunakan media diorama. Namun terdapat kekurangan dalam penelitian ini bahan yang digunakan dalam pembuatan media diorama tidak dapat bertahan lama dan dalam beberapa

komponen ekosistem dijadikan satu dalam penggambaran diormanya. Dan kelebihan dari penelitian ini adalah bahan yang digunakan sangat murah, mudah dan dapat dijangkau.¹⁹

2. Penelitian Nolmilasari (2015) yang berjudul “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini terbukti dari tes yang dilakukan di lapangan terdapat hasil belajar siswa yang meningkat dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Namun terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan media yang dikembangkan oleh peneliti. Kelebihan media yang dikembangkan adalah alat dan bahan yang digunakan mudah untuk dicari, sedangkan kekurangannya, media ini terbuat dari kertas karton dan sterofom sehingga media tidak akan tahan lama dan mudah rusak.²⁰
3. Penelitian Tri Lestari (2015) yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama mampu meningkatkan keaktifan siswa dan mang signifikan terhadap hasil belajar siswa sehingga hipotesis yang telah dirumuskan berbunyi ha dapat diterima dan ho ditolak. Dan juga terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media diorama dengan kelompok control yang tidak menggunakan media. Dan dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama mempunyai

¹⁹ Dady Mukti, *Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang*, dalam jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 04 No. 01 Tahun 2017

²⁰ Normilasari, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015*, dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1, 2016.

pengaruh yang signifikan terhadap meningkatnya hasil belajar. Dan juga didukung dengan kelebihan media yang dikembangkan oleh peneliti, kelebihan media diorama yang dikembangkan adalah medianya berukuran lebar dan besar yang terbuat dari kayu, sedangkan kekurangannya bagian atas media diorama tidak ditutup sehingga media diorama mudah kotor, miniatur pada media diorama yang digunakan juga kurang bervariasi.²¹

4. Penelitian Kiswandari (2016) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar IPA. Hal ini terbukti bahwa dengan menggunakan media diorama yang signifikan terhadap kreatifitas siswa. Kelebihan pada media ini adalah media telah menggunakan audiovisual di dalamnya, namun kekurangan pada media yang dibuat adalah media terlalu kecil dan hanya menggunakan kertas karton, sehingga media tidak tahan lama dan mudah rusak.²²
5. Penelitian M. Husni Abdullah (2016) yang berjudul “*Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A Tema Tempat Tinggalku di SDN Menur Pumpungan Surabaya*” dalam penelitian ini memberikan hasil bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Menur Pumpungan Surabaya, hal ini dibuktikan dengan aktivitas guru selama penelitian dengan menggunakan media diorama menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian PTK dengan 2 siklus, siklus pertama dilakukan untuk mengetahui dan mengidentifikasi masalah

²¹ Tri Lestari, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*, dalam Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 2, 2015

²² Septi Kiswandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD*, dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1, 2016

yang terjadi dalam pembelajaran kemudian siklus kedua dilakukan untuk mengetahui pengaruh media yang digunakan.²³

Berikut merupakan tabel tentang penelitian relevan yang ditemukan oleh peneliti yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengerjaan tesis.

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Dady Mukti (2017)	Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang	Dalam penelitian ini sama-sama menggunakan media diorama dengan tema ekosistem dan objek kelas yang sama. Selain itu dalam penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode penelitian RND	Dalam penelitian ini perbedaan terletak pada penggunaan bahan yang digunakan untuk membuat media diorama, dan desain yang digunakan dalam media diorama. Bahan yang digunakan dalam penelitian sebelumnya mudah rusak dan mudah, murah dicapai. Sedangkan dalam penelitian ini bahan yang digunakan bias awet lama dan bahan terbilang mahal.
2	Nolmilasari (2015)	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015	Persamaan dalam penelitian ini adalah mata pelajaran yang dipakai dan media yang digunakan sama-sama menggunakan diorama	Perbedaan dalam penelitian ini adalah jika dalam penelitian terdahulu menggunakan media gambar juga sehingga terdapat kombinasi antara media diorama dan media gambar. Sedangkan dalam media ini hanya menggunakan media diorama saja

²³ M Husni Abdullah, *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A Tema Tempat Tinggalku di SDN Menur Pumpungan Surabaya*, dalam Jurnal JPGSD, Vol. 04 No. 02 Tahun 2016.

3	Tri Lestari (2015)	Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar	Persamaan dalam penelitian ini adalah media yang digunakan serta tema materi yang digunakan juga sama-sama ekosistem. Dan juga ukuran dalam pembuatan media diorama juga sama-sama dalam bentuk besar dan menggunakan bahan yang lumayan awet yaitu kayu.	Perbedaan dalam penelitian ini adalah konsep yang digunakan dalam mendesain bentuk media diorama, jika dalam penelitian ini diorama dalam bagian atas tidak tertutup sehingga diorama mudah kotor dan tidak tahan lama, sedangkan dalam penelitian ini desain media diorama dapat dipastikan tertutup disegala bagian tapi tetap dapat dilihat di segala sudut pandang karena memang menggunakan konsep 3 dimensi dan juga dapat bertahan lama. Selain itu metode yang digunakan oleh penelitian terdahulu adalah eksperimen untuk mencari pengaruh setelah diberi perlakuan, sedangkan dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah RND untuk mengembangkan produk dan juga mengetahui pengaruh setelah diberi perlakuan
4	Kiswandari (2016)	Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD	Persamaan dalam media ini adalah sama-sama menggunakan media diorama dan juga mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian juga sama. Dan dalam penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode RND	Perbedaan dalam penelitian ini yang pertama adalah tema yang digunakan dalam penelitian, perbedaan selanjutnya bahan yang digunakan dalam membuat diorama dan juga konsep yang digunakan dalam mendesain media diorama
5	M. Husni Abdullah (2016)	Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A Tema Tempat Tinggalku di SDN Menur Pumpungan Surabaya	Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media diorama dan digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik	Perbedaan dalam penelitian ini terletak pada Tema yang digunakan dalam penelitian. Kemudian metode penelitian yang digunakan jika dalam penelitian terdahulu menggunakan PTK sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode RND

C. Kerangka Berfikir

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang mampu digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat menjelaskan konsep materi serta dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong siswa hingga terjadinya proses belajar.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan mayoritas lembaga-lembaga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPA dalam tema ekosistem masih kurang bervariasi.

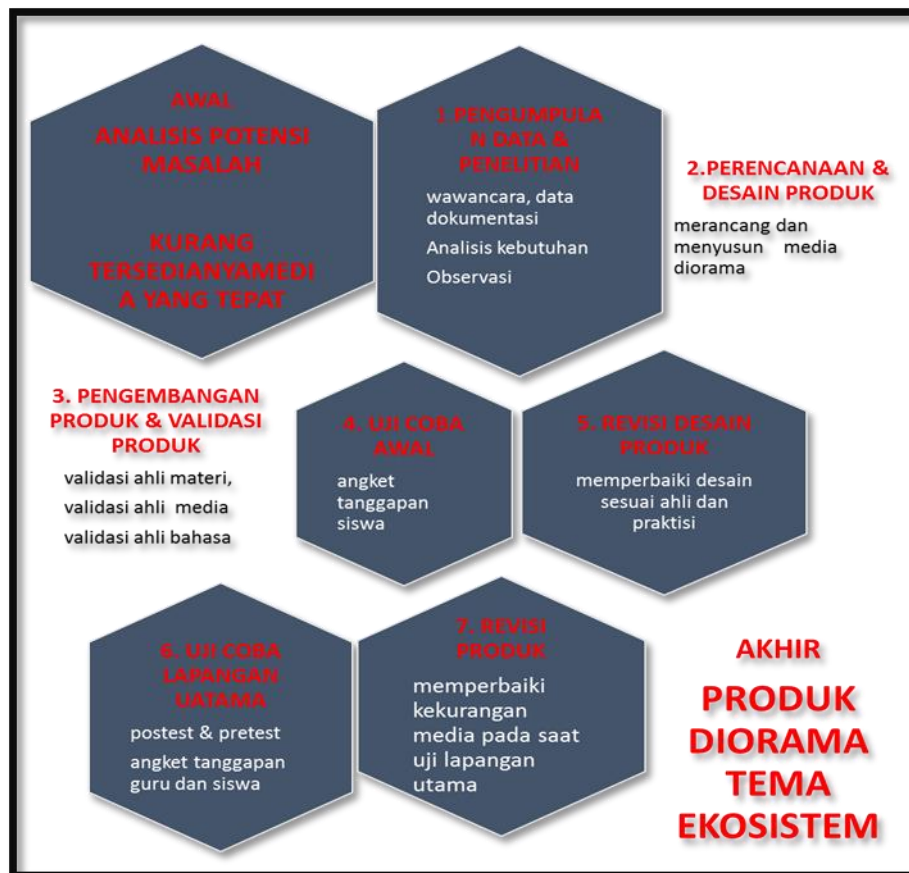
Materi ekosistem merupakan materi yang mempelajari interaksi antar makhluk hidup. Pada sekolah-sekolah yang telah diobservasi materi ekosistem dibelajarkan menggunakan Buku paket, media gambar, dan video. Siswa cenderung bosan mempelajarinya karena pada buku paket berisi teks dan gambar. Sedangkan media gambar siswa sudah terlalu sering melihatnya. Guru juga jarang menggunakan video melalui laptop. Oleh karena itu guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mampu memberikan pengalaman yang baru terhadap siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pemajaran permasalahan tersebut menjadi salah satu alasan perlu dikembangkannya media pembelajaran berupa media diorama pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media diorama memiliki prinsip pengajaran yang nyata dalam proses pembelajaran. Media diorama memiliki manfaat seperti membuat proses pembelajaran lebih optimal dan relevan dengan pengamatan secara langsung. Proses pembelajaran ini dapat merangsang kreativitas siswa. Informasi terkait materi pelajaran lebih luas dan disertai media secara langsung.

Media diorama ini dapat digunakan selama 1 tema pembelajaran dengan jumlah materi yang digambarkan terdapat 4 kotak konsep. Kotak pertama untuk materi sub tema 1 yaitu komponen makhluk hidup, kotak dua untuk materi subtema 2 yaitu satuan makhluk hidup, kotak 3 untuk materi subtema 3 yaitu hubungan antar makhluk hidup, sedangkan kotak terakhir berisi materi tambahan.

Media diorama yang telah dibuat nantinya dilakukan validasi oleh beberapa ahli dan diujicobakan ke sekolah dengan tujuan untuk mengetahui kualitas media diorama yang telah dikembangkan layak atau tidak untuk digunakan.

Media diorama yang telah layak nantinya juga dieksperimenkan untuk mengetahui pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi ekosistem.



Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas V SD.

H_1 : Terdapat pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi ekosistem kelas V SD.