

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Diorama adalah benda tiga dimensi yang menggabungkan berbagai jenis material, baik yang bersifat simbolis maupun nyata seperti jenis gambar yang pada dasarnya menggunakan cahaya buatan yang bertujuan menampilkan peristiwa yang naturalistik. Diorama menggunakan figur-figur dan latar belakang dalam perspektif yang aktual. Figur-figur miniatur dalam bentuk yang nyata disusun menjadi gambaran yang realistis, sehingga menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung.<sup>1</sup>

Diorama adalah gambaran sebuah kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan dalam bentuk aslinya. Karakteristik media ini adalah wujud dari pemandangan atau lingkungan serta isinya sama persis dengan bentuk kecilnya.<sup>2</sup>

Perkembangan diorama dari waktu ke waktu menunjukkan transformasi yang signifikan, baik dari segi teknik, bahan, maupun tujuan penggunaannya. Jika dulu diorama lebih sederhana, sekarang telah menjadi lebih canggih, interaktif, dan beragam dalam penerapannya. Berikut adalah beberapa perbedaan antara media diorama dulu dan media diorama sekarang.

Diorama zaman dulu umumnya menggunakan bahan-bahan sederhana seperti kayu, kertas, plastik, tanah liat, dan model miniatur yang dibentuk secara manual, Cat minyak atau cat air digunakan untuk membuat latar belakang atau detail pada model diorama, Diorama seringkali sangat statis dan hanya menggambarkan satu adegan atau cerita dalam ruang yang terbatas. Sedangkan

---

<sup>1</sup> Ambiyar, N. d, "Media dan Sumber Pembelajaran" (Jakarta: Kencana, 2016): 26

<sup>2</sup> Suliana, Eka. *Pengembangan Media Diorama pada Materi Struktur Bumi dan Dinamiknya Kelas VII SMP Negeri 2 Kartasura*. Diss. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019: 3

media diorama yang sekarang bahas lebih beragam Selain kayu dan plastik, sekarang diorama menggunakan bahan lebih modern seperti 3D printing, bahan resin, dan bahan sintetis lainnya yang memungkinkan penciptaan detail lebih presisi.

Perkembangan media diorama telah mengalami transformasi signifikan dari masa ke masa, baik dalam konteks penggunaan, teknik pembuatan, maupun teknologi yang mendukungnya. Perkembangan media diorama dari masa ke masa menunjukkan adaptasi terhadap perubahan teknologi dan kebutuhan pengguna. Dari alat bantu visual sederhana hingga menjadi media interaktif yang memanfaatkan teknologi canggih, diorama terus memainkan peran penting dalam pendidikan, seni, dan hobi kreatif. Dengan inovasi yang terus berlanjut, masa depan media diorama menjanjikan pengalaman belajar yang semakin menarik dan interaktif.

Diorama menggunakan figur-figur dan latar belakang dalam perspektif yang aktual. Figur-figur miniatur dalam bentuk yang nyata disusun menjadi gambaran yang realistis, sehingga menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung. Dalam penggunaannya, Diorama dirancang menggunakan kotak yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu bagian depan dan belakang. Bagian depan diisi dengan berbagai bentuk tiga dimensi seperti binatang, tumbuhan, atau model pendukung lainnya, yang tentunya harus disesuaikan dengan topik pembahasan. Sedangkan bagian belakang Diorama biasanya dirancang untuk menambah efek lebih nyata. Bagian belakang ini biasanya berbentuk gambar, lukisan, foto atau relief timbul yang disesuaikan dengan tampilan konsep yang akan dirancang.

Media Diorama yang dirancang dengan teknik yang tepat akan menampilkan keindahan serta menambah daya tarik tersendiri. Selain itu, media Diorama juga mampu menambah motivasi bagi yang melihatnya karena dengan penggunaan media yang tepat akan menambah pengalaman belajar yang lebih menarik dan terkonsep. Pada umumnya media Diorama ini dilengkapi informasi tertulis sesuai dengan peristiwa yang dirancang.

Efektivitas penggunaan media diorama dalam pendidikan telah diteliti secara luas, menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pembelajaran keterlibatan siswa. Berikut adalah beberapa penelitian terkait. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak.

Menurut penelitian Muthalib di SMP Negeri 1 Ndonga dengan judul Penggunaan Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII 2023. Media diorama juga berperan dalam menarik minat belajar siswa, Hal ini ditunjukkan dengan terdapat peningkatan rata-rata antara pre-test dibanding post-test. Dimana aspek kognitif nilai rata-rata 38,50% sebelum menggunakan media dan nilai meningkat sebesar 80,67% setelah digunakan media diorama.<sup>3</sup>

Menurut penelitian Maryati, Reny dengan judul Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo 2017. Penelitian ini menghasilkan media diorama papercraft yang efektif. Dinilai sangat berkualitas oleh tim validasi dari aspek komponen isi dan penyajian media. Efektif dilihat dari pengamatan aktivitas guru dan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik menulis teks deskripsi dengan rata-rata nilai 85. Dinilai praktis yang dilihat dari hasil respon peserta didik<sup>4</sup>

Menurut penelitian Farhannah, Cahaya Syifa dengan judul Penggunaan Media Diorama terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Kelas VII SMP AL-HASRA Bojongsari Tahun Pelajaran 2018/2019, 2019. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dapat membantu memperbaiki nilai peserta didik dalam menulis karangan deskripsi. Peningkatan ini dapat dilihat dari hasil penilaian karangan peserta didik. Hasil nilai peserta

---

<sup>3</sup> Muthalib, Nadrahwati Binti, Maimunah H. Daud, and P. S. Veronika. "Penggunaan Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ndonga." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 5.3 (2023): 296-305.

<sup>4</sup> Maryati, Reny. "Pengembangan Media Diorama Papercraft Untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo." *BAPALA: Jurnal Unesa* 4.1 (2017): 1-6.

didik ketika menulis karangan deskripsi dengan tidak menggunakan media diorama memperoleh tingkat penguasaan nilai berada dalam rentang 50–70 dengan interpretasi cukup, dapat dikatakan peserta didik belum mampu menulis karangan deskripsi dengan baik, sedangkan nilai peserta didik ketika menulis karangan deskripsi dengan menggunakan media diorama memperoleh tingkat penguasaan nilai berada dalam rentang 70–90 dengan interpretasi baik, dapat dikatakan peserta didik sudah mampu menulis karangan deskripsi dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa media ini dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih baik.<sup>5</sup>

Bedasarkan hasil observasi di MTs PSM Tanen Rejotangan menurut Bu Nira Darisatun Ni'mah, S.Pd media diorama gunung aktif ini pernah di gunakan namun dalam pembelajaran dikelas IX sedangkan peneliti akan menerapkan media diorama di kelas VII, didalam pembelajaran kelas VII belum pernah menggunakan, karena membuat membuat diorama memerlukan waktu lama dan memerlukan banyak biaya. Oleh karena itu, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media diorama gunung api aktif yang interaktif dan relevan sesuai dengan kebutuhan. Dengan menggunakan diorama, kami ingin memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan visual, di mana siswa dapat melihat dan merasakan langsung konsep-konsep yang diajarkan melalui representasi tiga dimensi yang menarik.

Pada penelitian peneliti akan membuat media diorama gunung api aktif dengan melalui beberapa tahap proses pembuatan, pengembangan media diorama gunung api aktif ini bertujuan untuk menciptakan media diorama yang interaktif dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa, peneliti juga melakukan tingkat validasi, uji coba skala kecil, uji skala besar. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalitan saat akan digunakan siswa, ujicoba skala kecil dan uji coba skala besar ini bertujuan untuk melihat tingkat evektivitas setelah dipakai siswa.

Penerapan media diorama ini diharapkan dapat memperkaya cara siswa memahami materi pelajaran, terutama dalam konteks yang membutuhkan pemahaman spasial dan visual, seperti sejarah, geografi, atau bahkan mata

---

<sup>5</sup> Farhannah, Cahaya Syifa. *Penggunaan Media Diorama terhadap Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Peserta Didik Kelas VII SMP AL-HASRA Bojongsari Tahun Pelajaran 2018/2019*. BS thesis. Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019: 4

pelajaran lainnya. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mendengarkan atau membaca materi, tetapi juga dapat melihat gambaran nyata dari topik yang mereka pelajari, yang tentunya dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam belajar.

Keberadaan media diorama ini diharapkan menjadi langkah dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di MTs PSM Tanen, serta membuka peluang bagi penggunaan teknologi dan media pembelajaran lainnya di masa depan. Kami berharap, dengan adanya penerapan media diorama ini, siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi yang diajarkan, sekaligus mengasah kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan kreatif.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media diorama gunung api aktif yang interaktif dan relevan sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung. Studi kasus ini dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana media diorama gunung api aktif dapat digunakan dalam pembelajaran, serta dampaknya terhadap pemahaman konsep siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung dan juga memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru.

## **B. Rumusan Masalah**

Bedasarkan latar belakan yang telah di papakan diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah Pengembangan Media Diorama Gunung Api Aktif Dalam Pembelajaran Di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.
2. Bagaimana Kevalitan penggunaan Media Diorama Gunung Api Aktif Dalam Pembelajaran Di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.

3. Bagaimana Efektivitas penggunaan Media Diorama Gunung Api Aktif Efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang hendak diperoleh dalam penenilitan ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan langkah-langkah proses pengembangan Media Diorama Gunung Api Aktif Dalam Pembelajaran Di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.
2. Untuk mengetahui kevalitan penggunaan Media Diorama Gunung Api Aktif Dalam Pembelajaran Di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan Media Diorama Gunung Api Aktif Dalam Pembelajaran Di Kelas VII MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.

### **D. Spesifikasi Produk**

Dalam Penelitian ini peneliti menggunakan produk penelitian berupa media diorama gunung api aktif.

1. Media diorama gunung api aktif ini berukuran lebar 70 x 70 cm tinggi 25 cm.
2. Bisa mengeluarkan Lava
3. Bagian luar di buat menyerupai hutan,batu-batuan, perkebuan menyerupai bentuk fisik gunung berapi.
4. Ada afek letusan
5. Panduan cara menggunakan diorama

Pada proses penggunaan atau pengaplikasian media diorama gunung api aktif, peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu tentang proses terjadinya gunung meletus, dan mengenalkan bagian-bagian dari gunung api maupun dari media diorama tersebut, setelah itu peneliti dan siswa memprakterkan langsung proses terjadinya letusan gunung api dengan media diorama gunung api aktif tersebut.

## **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang pengembangan media diorama gunung api aktif dalam pembelajaran di kelas VII di MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung memiliki beberapa manfaat Praktis dan Teroritis, antara lain:

Manfaat Praktis:

1. Bagi Kepala Madrasah
  - a. Peningkatan mutu pembelajaran: Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan untuk mendorong guru mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual.
  - b. Dasar pengambilan kebijakan: Memberikan bukti empiris untuk mendukung kebijakan pengadaan media pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dan penggunaan laboratorium mini di kelas.
2. Manfaat bagi Waka Kesiswaan
  - a. Pengembangan kurikulum inovatif: Menjadi bahan dalam menyusun perangkat pembelajaran yang mengintegrasikan pendekatan visual dan eksperiensial untuk mata pelajaran IPS dan IPA.
  - b. Perencanaan supervisi akademik: Dapat menjadi referensi dalam mengevaluasi efektivitas media yang digunakan guru dalam proses pembelajaran tematik.
3. Manfaat bagi Guru
  - a. Metode Pembelajaran yang Variatif: Pengembangan media diorama memberikan variasi dalam metode pembelajaran. Guru dapat menggunakan media ini untuk menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa.
  - b. Peningkatan Kemampuan Mengelola Kelas: Penggunaan media interaktif seperti diorama dapat meningkatkan dinamika kelas dan membantu guru dalam mengelola kelas secara lebih efektif. Siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup.

- c. Evaluasi Pembelajaran yang Lebih Efektif: Guru dapat memanfaatkan diorama sebagai alat untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Dengan melihat bagaimana siswa berinteraksi dengan media, guru dapat menilai sejauh mana siswa menguasai topik tentang gunung api aktif.
4. Manfaat bagi Siswa
- a. Pemahaman Materi yang Lebih Mendalam: Media diorama gunung api aktif dapat memvisualisasikan proses alam seperti erupsi, aliran lava, dan dampak yang ditimbulkan oleh letusan gunung api. Hal ini membantu siswa untuk lebih memahami konsep-konsep geografi yang bersifat abstrak.
  - b. Peningkatan Minat Belajar: Penggunaan media yang kreatif seperti diorama dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa terhadap materi pelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
  - c. Peningkatan Keterampilan Visual dan Kognitif: Siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam memahami dan mengorganisasi informasi secara visual. Mereka dapat melihat langsung gambaran fisik dari sebuah gunung api aktif, yang mempermudah pemahaman konsep geografi.
  - d. Pembelajaran yang Interaktif: Diorama memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Mereka dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut, baik secara individual maupun kelompok, yang dapat memperkuat pemahaman mereka.

#### Manfaat Teoritis:

1. Kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan  
 Penelitian ini memperkaya kajian tentang media pembelajaran visual-kinestetik, khususnya diorama sebagai media tiga dimensi yang efektif dalam menjelaskan fenomena geosains seperti gunung api.
2. Penguatan teori belajar konstruktivistik dan visual-spasial



Penelitian ini mendukung teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pemahamannya melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan media yang konkret.

3. Model rujukan untuk pengembangan media pembelajaran

Dapat menjadi acuan akademik bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis benda nyata (real object-based learning) untuk topik-topik abstrak di jenjang SMP/MTs.

Secara keseluruhan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif di MTs PSM Tanen Rejotangan Tulungagung.