

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Media pembelajaran pada umumnya membantu guru dan siswa melakukan interaksi pembelajaran dengan lebih produktif. Pemilihan model dan teknik pembelajaran yang sesuai dalam suatu proses belajar mengajar mempengaruhi media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran akan mendapat perhatian lebih sehingga akan meningkatkan motivasi peserta dalam memahami pelajaran yang diikutinya. Inilah manfaat langsung penggunaan media pembelajaran sebagai alat untuk mencapai proses belajar mengajar yang optimal (efektif dan efisien). Karena dorongan dan antusiasme yang meningkat, penguasaan konten menjadi lebih sederhana. Menurut Artawan, dkk (2023: 30) menyatakan bahwa:

“Media bisa berupa alat, teknik, dan metode atau yang digunakan oleh guru dengan tujuan memfasilitasi komunikasi dan interaksi yang efektif yang digunakan oleh guru dengan tujuan melaksanakan proses pengajaran”.

Seorang guru harus menggunakan konsep-konsep yang ditunjukkan dalam desain kurikulum sebagai panduan untuk melibatkan siswa dalam percakapan. Oleh karena itu, penting untuk memahami komponen-komponen yang dapat mendukung proses komunikasi dan

tujuannya. Guru hendaknya menggunakan media untuk memberi inspirasi kepada siswa sehingga pembelajaran efektif dan efisien. Menurut Magdalena (2024: 1) “secara teori, Media dapat meningkatkan pendidikan dengan membuat penelitian lebih spesifik dan dengan memberikan tambahan tujuan pembelajaran”.

Media pembelajaran juga harus disusun logis dan juga beruntut untuk memudahkan siswa memahami konsep yang lebih sulit agar mudah dimengerti. Dalam pembuatannya, media pembelajaran harus memperhatikan tingkat kemampuan siswa, seperti pemahaman terhadap media, materi, dan kemampuan belajar mereka. Menurut Mahmud, dkk (2023: 6) Media pembelajaran adalah media yang unggul dalam menyajikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Beragam format seperti multimedia interaktif, video, dan animasi menggantikan buku teks yang kaku, memungkinkan siswa belajar sesuai gaya mereka/visual, auditori, atau kinestetik untuk pemahaman yang lebih efektif. Media pembelajaran pada hakikatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) sebagai penerima. Jika lingkungan belajar dirancang secara sistematis akan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana komunikasi yang digunakan oleh guru untuk mentransformasikan nilai-nilai kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran penting yaitu sebagai sarana penghubung dalam kegiatan belajar. Media yang menarik dapat membuat

siswa lebih terangsang untuk aktif dalam mengembangkan pengetahuannya terhadap materi yang disampaikan sehingga dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai.

Penggunaan media juga dapat menumbuhkan perhatian siswa terhadap suatu proses pembelajaran. Konsep media pendidikan terdiri dari dua komponen utama, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras. Perangkat lunak merujuk pada informasi atau data yang termuat dalam media pendidikan, sedangkan perangkat keras adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau gagasan dalam media pendidikan itu sendiri. Kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Pagarra, dkk 2022: 5).

Salah satu media pembelajaran tersebut berupa diorama. Diorama adalah gambar tiga dimensi berukuran kecil yang menggambarkan atau menjelaskan suatu situasi atau fenomena untuk menginformasikan sebuah aktifitas. Secara umum, diorama tersusun dari berbagai figur atau objek yang disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan latar belakang lukisan. Sebagai media tiga dimensi, diorama memiliki panjang, lebar, dan tebal, serta dapat dilihat dari berbagai sudut (Rahmmah, 2024: 135).

Menurut Rahmman, dkk (2024: 15) Diorama merupakan media pembelajaran yang sangat cocok untuk mata pelajaran IPA, yang banyak

membahas fenomena alam. Melalui penggunaan diorama, guru dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam mengamati dan menemukan konsep yang dipelajari. Hal ini terbukti dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa serta membantu mereka memahami materi IPA dengan lebih baik. Pada akhirnya, penggunaan diorama berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Sintani dkk., (2024: 415) “media diorama merupakan alat pembelajaran yang potensial dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21”.

Media pembelajaran diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pengajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah bahkan dapat diusahakan pula untuk berbagai macam mata pelajaran. Diorama merupakan wujud representasi karya berbentuk tiga dimensi yang dibuat berdasarkan konsep dari tema pembelajaran di media/wadah tertentu, selain itu diorama merupakan media yang berupa tiruan pemandangan dan atau lingkungan yang disajikan dalam ukuran kecil.

Media diorama adalah suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap di lingkungan sekitarnya. Kesemuanya tersebut dibuat lebih kecil dari pada keadaan

aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian dan atau suatu proses supaya yang melihatnya tertarik untuk mengasah kreativitasnya. Media ini banyak digunakan dalam pembelajaran yang tidak dapat secara langsung kita amati atau kita sentuh. Media pembelajaran diorama sendiri memiliki kelebihan untuk membuat peserta didik lebih aktif semangat belajar dengan tingkat dan kreativitas pemahaman yang cepat karena pada media pembelajaran diorama dibuat agar semirip mungkin dengan materi yang disampaikan sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti pengembangan media pembelajaran diorama dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi siklus udara dengan memberikan gambaran nyata 3D melalui media pembelajaran diorama.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diorama yaitu diorama adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

b. Manfaat Dari Media Diorama

Sebagai media pembelajaran visual tiga dimensi, diorama memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Kemp & Dayton, dalam (Wulandari & Sartika, 2024:

4) ada beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran. Ini termasuk bahwa materi pelajaran dapat diseragamkan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu dan tenaga lebih efisien, hasil belajar siswa ditingkatkan, dan media pembelajaran dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Selain itu ternyata media diorama memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran sejarah, antara lain:

1. Visualisasi yang Mendalam: Diorama memberikan representasi visual yang mendalam tentang kejadian sejarah. Siswa dapat melihat dengan jelas detail-detail penting dari suatu periode sejarah, memungkinkan mereka untuk menggali lebih dalam konteks dan nuansa zaman tersebut.
2. Stimulasi Sensori: Diorama tidak hanya memberikan informasi visual, tetapi juga merangsang panca indera lainnya seperti sentuhan (melalui tekstur diorama) dan pendengaran (melalui narasi atau suara latar belakang), memberikan pengalaman sensorik yang kaya kepada siswa.
3. Meningkatkan Daya Ingat: Penggunaan gambar dan visualisasi membantu meningkatkan daya ingat. Siswa cenderung lebih mudah mengingat detail-detail sejarah yang mereka lihat dalam bentuk visual, dibandingkan dengan hanya membaca teks.
4. Menjelaskan Empati: Diorama memungkinkan siswa merasakan empati terhadap orang-orang pada masa lalu. Melihat miniatur kehidupan

mereka membantu siswa memahami tantangan, kebahagiaan, dan kesulitan yang mereka alami.

5. Stimulasi Berpikir Kritis: Dalam menganalisis diorama, siswa bayangkan pada pertanyaan-pertanyaan kritis. Mereka harus mempertimbangkan akurasi visual, mencocokkan dengan sumber sejarah lainnya, dan memahami konteks kejadian tersebut. Ini merangsang berpikir kritis dan analitis.
6. Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Pengalaman visual yang menarik dari diorama membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik dan interaktif. Siswa cenderung lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran ketika mereka dapat melihat dan merasakan sejarah secara langsung.
7. Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif: Diorama dapat menjadi proyek kolaboratif di mana siswa bekerja sama untuk merancang dan membuatnya. Ini mengajarkan keterampilan kerja tim dan membangun kerja sama antar siswa.

Jadi, pemanfaatan media diorama dapat memberikan banyak pemahaman tentang pembelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Media Diorama juga pembelajaran yang dapat mendalami pemahaman siswa tentang siklus udara.

c. Kelebihan Media Diorama

Media diorama bermanfaat untuk membantu siswa memahami penjelasan guru yang bersifat verbal atau abstrak. Media diorama memiliki

kelebihan seperti yang dikemukakan oleh Worosetyaningsih dkk., (dalam Jannah dkk. 2023: 573) yaitu:

1. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa,
2. Mengarahkan perhatian siswa pada mata pelajaran yang abstrak dan menantang menjadi lebih nyata dan sederhana,
3. Mengatasi masalah keterbatasan ruang kelas saat digunakan untuk menjelaskan objek-objek yang besar atau yang terlalu kecil atau membahayakan siswa,
4. Mengatasi masalah perbedaan kecepatan belajar siswa,
5. Menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik,
6. Memusatkan perhatian siswa,
7. Membantu guru dalam menjelaskan konsep materi pelajaran yang kompleks atau rumit.

Metode pembelajaran ini dikatakan menarik sekaligus tepat untuk diterapkan karena memang manfaatnya besar. Selain itu tujuannya sendiri juga beragam, diantaranya adalah:

1. Membantu Guru Menguasai Keterampilan Khusus

Guru membutuhkan banyak sekali keterampilan untuk menjalankan tugas-tugasnya dengan baik, khususnya sebagai pengajar. Tujuan pertama dari micro teaching akan membantu para guru menguasai berbagai keterampilan khusus untuk mendukung tugas mereka.

2. Meningkatkan Taraf kompetensi Mengajar

Dalam mengajar seorang guru membutuhkan penguasaan terhadap sejumlah kompetensi, misalnya kompetensi pedagogik. Pelatihan micro teaching bisa membantu guru untuk meningkatkan mutu kompetensi yang sudah dikuasai secara mendasar tersebut.

3. Mendalami Service Training

Tujuan berikutnya adalah mendorong para guru untuk bisa mendalami service training. Yakni meningkatkan kualitas pelayanan pendidikan kepada para siswa di kelas maupun di luar kelas.

4. Meningkatkan Penampilan dalam Mengajar

Tujuan selanjutnya adalah membantu para guru untuk bisa meningkatkan penampilan mereka dalam mengajar. Penampilan disini adalah kemampuan mereka untuk mengajar dengan baik di kelas dan di luar kelas sesuai kebutuhan. Sehingga para guru pasca mempelajari micro teaching bisa tampil lebih profesional.

5. Menjadi Penunjang untuk Meningkatkan Keterampilan Mengajar

Melatih merupakan satu keterampilan yang sangat kompleks terdiri atas berbagai keterampilan dasar yang penguasannya dapat dilatih dan diisolasikan secara terbatas.

Dengan demikian, keterampilan dasar mengajar yang kompleks dapat dipilah-pilah menjadi berbagai keterampilan yang sederhana, yang mudah dikontrol dan mudah dikuasai oleh calon guru. Penguasaan

terhadap unsur-unsur mengajar ini dengan sendirinya membentuk sosok kemampuan keguruan secara utuh (Tarigan, dkk 2024: 164-165.).

d. Kelemahan Media Diorama

Menurut Hermayunita, dkk (2024: 5172) Kekurangan media diorama yaitu dalam penggunaan tidak bisa dalam jangkauan besar sebelum memulai proses pembelajaran. Menurut Rosidiana (dalam Putri, dkk 2024: 502) Kekurangan media diorama adalah dari segi biaya pembuatan media diorama yang tergolong mahal, pembuatan diorama memerlukan banyak waktu dan alat yang terbatas, pembuatannya memerlukan keterampilan, dan jika bentuk media diorama tidak sesuai dengan bentuk aslinya, siswa tidak akan memahami apa yang dipelajari.

Berdasarkan dari penjelasan diatas kelemahan media diorama adalah penyediaan dan persiapan media yang tidak mempunyai. Siswa juga akan mengalami kebosanan jika media diorama tidak bervariasi sedangkan pembuatan dan biaya memerlukan waktu dan biaya yang lumayan banyak.

e. Karakteristik Media Diorama

Media diorama dikemas untuk memberikan kemudahan dalam menggunakannya. Diorama terdapat bentuk-bentuk objek atau sosok yang diletakan pada pentas berlatar belakang lukisan yang mendukung dengan pembelajaran. Objek-objek yang ditampilkan pada diorama di tampilkan dengan warna-warna yang terang agar menarik perhatian dari siswa dalam proses belajar. Dalam pengemasan pada media diorama membuat bentuk-

bentuk yang nyata agar anak mudah memahami apa yang di tampilkan. Diorama memiliki fungsi dalam penggambaran terhadap suatu objek yang akan menjadi bahan pembahasan dalam penyampaian materi dalam pembelajaran. Dalam diorama juga bisa ditampilkan suatu adegan yang menggambarkan suatu kejadian yang benar-benar terjadi, baik mengenai sejarah, para tokoh, keadaan alam, maupun keadaan kota yang mendukung untuk proses belajar. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri dari atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek di tempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian menurut Sudjana, dkk. (dalam Sapitri, dkk 2021: 1591-1592). Menurut Permanawati, dkk (2024: 843) Media diorama ini dipilih dengan mempertimbangkan berbagai alasan yaitu:

- a. media ini lebih menarik dibandingkan media sebelumnya yang hanya berupa media buku yang berisi teks dan gambar saja.
- b. media diorama dapat menampilkan unsur tiga dimensi yang memberikan gambaran cerita secara konkret dengan ilustrasi gambar dan tulisan.
- c. penggunaan media yang mudah dipahami untuk siswa maupun guru.

Berdasarkan pendapat kedua ahli diatas, maka dapat peneliti simpulkan bahwa media diorama menampilkan latar belakang pemandangan yang disesuaikan dengan inovasi dari yang semulanya hanya buku bisa ditampilkan dalam bentuk 3D.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu diantara tolak ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam penyelenggaraan proses pembelajaran. Bahkan, tidak sedikit yang berpendapat bahwa hasil belajar merupakan satu-satunya yang menjadi tolak ukur keberhasilan seorang pendidik meskipun proses atau aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran tidak dapat juga untuk diabaikan sesuai dengan karakteristik kurikulum 2013 yang sedang dilaksanakan kala itu.

Henry Ford pernah berkata, bukan masalah usia dua puluh atau delapan puluh tahun. Siapapun yang berhenti belajar adalah orang tua, sementara yang terus belajar adalah orang muda. Menurut Nugraha 2021 dalam Syam, dkk (2023: 234) Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan latihan-latihan dalam pembelajaran. Perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Perubahan perilaku yang dapat diukur digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi siswa dan guru untuk melihat apakah siswa telah lulus atau tidak.

a. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Howard Kingsley dalam Sawitri (2023: 15-16), terdapat tiga macam hasil belajar, yakni: a) Keterampilan dan kebiasaan; b) Pengetahuan dan pengertian; c) Sikap dan cita-cita, yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan oleh

kurikulum sekolah. Sesuai dengan definisi yang diutarakan oleh Bloom yang dikutip oleh Dimyati dalam Sawitri (2023: 16), jenis hasil belajar dapat diidentifikasi menjadi dua jenis, yaitu ranah kognitif dan ranah afektif.

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku sebagai berikut: 1) Pengetahuan. Mencapai kemampuan untuk mengingat tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, dan prinsip. 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari. 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun program kerja. 6) Evaluasi, mencakup kemampuan dalam membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

2) Ranah afektif

Ranah afektif terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut: 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan, dan berpartisipasi

dalam suatu kegiatan. 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui dan menentukan sikap. 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar mempunyai hubungan erat dengan kegiatan belajar, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar baik yang berasal dari dalam individu itu sendiri maupun faktor yang berasal dari luar individu. Menurut Purwanto dalam Dede, dkk (2021: 12), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut: 1) Faktor dari dalam diri individu terdiri dari faktor fisiologis dan faktor psikologis, 2) Faktor dari luar individu terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Menurut Baharudin dan Wahyuni dalam Paramita. dkk (2023: 12) menyatakan hasil belajar IPA siswa disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya diantaranya yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor internal dapat dibedakan menjadi faktor psikologis dan faktor fisiologis. Faktor psikologis ini meliputi motivasi belajar, minat belajar, serta kebiasaan

belajar dan faktor fisiologis yang meliputi faktor kesehatan, jasmani dan faktor cacat tubuh.

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar, salah satunya adalah faktor keadaan keluarga. Keadaan keluarga sangat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh siswa. Faktor keluarga ini meliputi latar belakang pendidikan orang tua, cara orang tua mendidik, dan suasana rumah. Faktor eksternal lain yang mempengaruhi hasil belajar selain faktor keadaan keluarga yaitu metode mengajar yang dilakukan guru, sarana dan prasarana, serta faktor masyarakat. Namun kenyataannya gaya belajar dan pemanfaatan media belajar di lapangan tidaklah demikian. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas IV ditemukan beberapa permasalahan, yaitu 1) guru tidak mengenal gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan guru dalam memberikan perhatian kepada siswa ketika pembelajaran daring; 2) siswa tidak mengenali gaya belajar dirinya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan orang tua dalam memberikan pengawasan pada saat anak belajar di rumah; 3) guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dan hanya menggunakan bahan ajar yang ada pada buku paket siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran yang diberikan; 4) siswa tidak mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik karena tidak memiliki keberanian bertanya dan ketidaksesuaian

gaya belajar, sehingga kurang menguasai materi yang diberikan oleh guru; dan 5) terdapat beberapa siswa yang memperoleh hasil belajar IPAS masih kurang dari nilai KKM (Astuti, dkk 2021: 194).

3. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Septiana & Winangun (2023: 45) “ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat”. Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena sekitarnya, salah satunya seperti fenomena siklus udara sehingga peserta didik dapat berfikir kritis, analitis, mengidentifikasi masalah dan menemukan solusinya.

b. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam

Menurut *National Council Social Studies*, tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan generasi muda dalam mengambil keputusan berdasarkan informasi dan pertimbangan demi kebaikan bersama sebagai warga masyarakat yang beragam budayanya. Dalam masyarakat demokratis yang saling

bergantung di dunia yang saling bergantung terkait. Ilmu pengetahuan sosial memegang peranan yang sangat penting dalam membekali siswa dengan pemahaman dasar tentang sejarah, ekonomi, geografi, dan ilmu-ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab baik dalam konteks nasional maupun global dengan menanamkan nilai-nilai cinta damai dan toleransi (Rahayu, dkk 2024: 15).

4. Siklus Udara

Siklus udara adalah proses alami yang menggambarkan pergerakan udara di atmosfer akibat perbedaan suhu dan tekanan. Siklus ini terjadi karena pemanasan sinar matahari yang menyebabkan udara di daerah tertentu menjadi lebih hangat, mengembang, dan naik ke atas, sementara udara yang lebih dingin dan berat bergerak menggantikannya. Proses ini menciptakan aliran udara atau angin yang berperan dalam distribusi panas dan kelembaban di bumi. Siklus udara juga berkaitan erat dengan fenomena cuaca seperti angin darat, angin laut, sirkulasi atmosfer, dan pembentukan awan yang memengaruhi pola hujan serta perubahan iklim. Pemahaman tentang siklus udara penting dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam karena membantu menjelaskan bagaimana udara bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar, yang berdampak pada kehidupan sehari-hari.

Bumi, planet tempat kita tinggal saat ini, diselimuti oleh lapisan udara yang biasa disebut atmosfer. Atmosfer menjadi salah satu faktor yang berperan penting dalam menunjang seluruh kehidupan di bumi. Alih-alih selalu berada pada tempatnya, atmosfer terus menerus bergerak. Pergerakan ini disebut dengan sirkulasi atmosfer atau siklus udara. Intensitas radiasi panas matahari yang sampai di permukaan bumi tidaklah merata pada semua tempat. Daerah dekat dengan ekuator pastinya mendapatkan intensitas radiasi matahari yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan daerah-daerah yang dekat dengan kutub. “Sirkulasi atmosfer bersama dengan sirkulasi samudera memungkinkan terjadinya dispersi panas dari tempat yang lebih panas di ekuator ke daerah yang lebih dingin di lintang menengah dan kutub sehingga suhu pada daerah dingin dapat lebih terjaga” (Satria, 2020: 16).

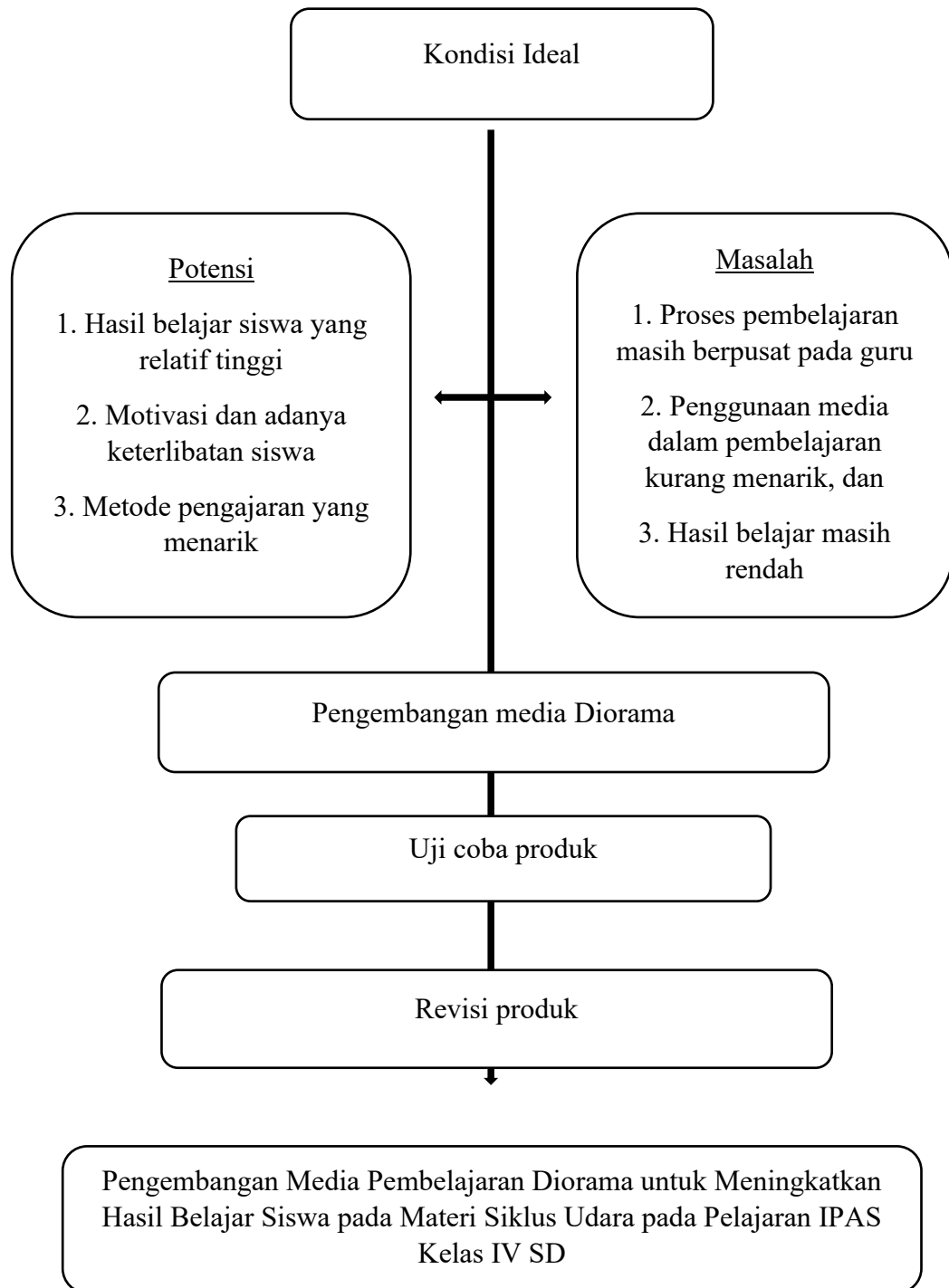
B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan Rahmawati & Sati (2021: 43) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Apriani, dkk (2025: 14-15) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Proses Fotosintesis Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan menganalisis kepraktisan serta keefektifan media diorama dalam pembelajaran materi proses fotosintesis di Sekolah Dasar.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Afifah, dkk (2022: 532) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis efektivitas media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus air dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
4. Penelitian ini dilakukan oleh Zh dkk, 2022: 21-30 yang berjudul ”Analisis Respon Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur’an Hadist Di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) KOTA BATU. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dan respon guru terhadap media pembelajaran flipbook online pada pelajaran Al-Qur’an Hadits materi kebenaran penurunan AlQur’an.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SDN 17 Sungai Ana, yaitu dalam media pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut masih terbatas. Dengan menggunakan media berupa buku, gambar, dan alat peraga lainnya menyebabkan tidak semua hasil belajar siswa sesuai harapan guru. Hasil belajar beberapa siswa cenderung tidak tuntas yang memiliki dampak buruk bagi yang bersangkutan, serta hal tersebut dapat membuat motivasi siswa menjadi berkurang yang mana tidak sesuai dengan yang telah diharapkan guru perlu mengembangkan media pengajaran agar siswa siswi dapat termotivasi dalam berbagai kegiatan belajar mereka. Hal ini penting untuk memaksimalkan perkembangan pengetahuan mereka agar mendapatkan hasil belajar yang memuaskan. Namun di SDN 17 Sungai Ana, stimulasi dalam mendapatkan hasil belajar yang tinggi masih kurang. Guru harus merancang metode pembelajaran dan mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga mereka dapat mendapatkan hasil yang memuaskan dengan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media yang akan digunakan untuk meningkatkan hasil belajar adalah Media Diorama.

Peneliti berharap bahwa media diorama dapat membantu dan memudahkan guru dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan media ini perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa dapat tertangkap, sehingga membuat mereka lebih aktif dan interaktif. Media meningkatkan pemahaman, memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan

cara yang menyenangkan dan optimal, serta peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien dan optimal.

D. Hipotesis penelitian

Hipotesis merupakan jawaban rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah ditemukan dalam bentuk kalimat pertanyaan. “Hipotesis adalah istilah ilmiah yang digunakan dalam konteks kegiatan ilmiah yang secara sadar, cermat dan terbimbing mengikuti kaidah berpikir konvensional” (Makahinda, 2025: 62). Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat peneliti jelaskan bahwa hipotesis diartikan sebagai kesimpulan yang objektif, terukur, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hipotesis adalah suatu jawaban atau anggapan awal yang kebenarannya harus dibuktikan kembali (Makahinda, 2025: 62).

Rumusan uji hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$H_0 : \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 : “Media diorama signifikan tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”

H_a : “Media diorama signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”