**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**2.1 Kajian Teori**

**2.1.1 Hakikat pengembangan**

Menurut Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2022, pengembangan dapat didefinisikan sebagai penerapan prinsip dan teori ilmu pengetahuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, dan penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada atau untuk mengembangkan teknologi baru.

Penelitian dan pengembangan adalah proses atau pendekatan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk, menurut Sugiyono (2017: 28). Pengembangan produk dapat berupa pemutakhiran produk yang sudah ada (menjadikannya lebih bermanfaat, efektif, atau efisien) atau pembuatan produk baru (yang sebelumnya tidak ada).

Menurut Syaodih dalam Sarinah (2020:46), penelitian pengembangan, juga dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki produk yang sudah ada.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah metode dan langkah untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan serta menyempurnakan produk yang telah ada untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Menurut Sugiyono penelitian dan pengembangan

mempunyai empat level yaitu: Penelitian dan Pengembangan pada Level 1 (yang

10

paling rendah tingkatannya) adalah penelitian untuk mengahsilkan rancangan, tetapi tidak dilanjutkan dengan membuat produk atau mengujinya, Penelitian dan Pengembangan pada Level 2, adalah peneliti tidak melakukan penelitian, tetapi langsung menguji produk yang ada, Penelitian dan Pengembangan pada Level 3, adalah peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan (merevisi) produk yang telah ada, membuat produk revisi dan menguji keefektifan produk tersebut, Penelitian dan Pengembangan pada Level 4, adalah penelitian untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut.

**2.1.2 Media pembelajaran**

PAUD sebagai singkatan dari Pendidikan Anak Usia Dini ialah pendidikan awal sebelum memasuki pendidikan dasar pada jenjang pendidikan formal. Aprinawati (2017) menjelaskan bahwa pendidikan bagi anak usia dini ialah pendidikan yang di selenggarakan sebelum memasukipendidikan dasar yang merupakan usaha membina dan mendidik anak usia 0-6 tahun yang dilakukan pada lembaga pendidikan anak usia dini dengan memberikan stimulus untuk mengembangkan kemampuan jasmani dan rohani anak didik.

Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan lembaga formal yang ditunjuk sebagai penanggung jawab pendidikan bagi anak usia dini. Rahimah

& Izzaty (2018) mendeskripsikan bahwa lembaga PAUD harus memberikan layanan dan bimbingan yang optimal bagi anak usia dini. Lembaga PAUD harus melakukan manajemen pendidikan serta manajemen pembelajaran yang terarah demi terciptanya anak-anak yang memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan selanjutnya.

Media sebagai alat bantu pembelajaran merupakan bagian dari proses perencanaan dalam manajemen pembelajaran PAUD. Hal ini senada dengan pendapat Purwani dkk., (2019) yang menyebutkan bahwa media sebagai alat bantu dan pengantar pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari proses pembelajaran. Media merupakan pengantar pesan dari guru dan materi kepada anak didik. Darihastining et al., (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran diperlukan oleh guru dan anak didik. Media pembelajaran yang efektif akan memudahkan pendidik dalam memberikan bahan ajar serta materi pelajaran untuk anak didik. Media pengajaran yang ideal bisa dikombinasikan dengan mudah oleh guru ketika mengajar dengan menggunakan strategi, pendekatan dan metode apa saja.

Media merupakan suatu pengantar. Aprinawati (2017) menyatakan bahwa media berasal dari kata medius (bahasa latin) yang berarti perantara atau pengantar. Fauziddin (2018) menambahkan bahwa secara umum media dapat berbentuk manusia, materi atau kejadian yang akan membuat seseorang belajar dan memperoleh pengetahuan.

Setiap media pembelajaran digunakan sebagai pendukung proses atau kegiatan mengajar agar materi yang dibahas dapatdipahami oleh anak didik dengan baik dan juga dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Debeturu & Wijayaningsih (2019) menjelaskan bahwa media pembelajaran semua benda konkret atau abstrak yang digunakan dalam lingkungan belajar anak dan dengan benda tersebut anak terbantu dalam memahami pelajaran yang dipelajarinya.

Maulana dkk, (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang konkret.

Dengan demikian, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membantu penyampaian pesan pengajaran atas materi pelajaran oleh guru kepada anak didik. Jadi, media pembelajaran adalah perantara atau pengantar materi pembelajaran kepada anak

**2.1.3 Klasifikasi dan jenis media pembelajaran**

Media pembelajaran bagi anak usia dini sangat beragam, karena tanpa media pembelajaran yang bervariasi maka pembelajaran bagi anak didik di lembaga PAUD tidak akan menarik dan membosankan. Media pembelajaran yang digunakan biasanya dikhususkan untuk peningkatan aspek-aspek tertentu seperti kosakata, kognitif, berbicara, kreativitas, berhitung, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, membaca, dan lain sebagainya.

Media Pembelajaran Kosakata

a. Media Compact Disk Interaktif

Menurut Prahesti dkk., (2019), media ini merupakan bentuk multimedia CD yang membuat interaksi atau komunikasi secara langsung. Melalui media ini anak didik dapat belajar secara mandiri dan dapat belajar kapan saja. Materi kosakata dalam CD interaktif ini dapat dipraktekkan langsung oleh anak didik dan dipelajari secara berulang-ulang. Oleh karena itu kemampuan kosakata akan semakin meningkat.

b. Media kartu kata

Media ini disebut juga dengan flashcard. Yasbiati dkk, (2017) mengemukakan bahwa kartu kata bergambar (flashcard) adalah kartukartu berukuran kecil yang bergambar dan berisi teks, atau symbol yang menuntun anak

didik memahami materi sesuai dengan yang ada di kartu tersebut. Media kartu kata bergambar merupakan media visual, mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat dan menyenangkan bagi anak-anak. Hal ini dikarenakan anak-anak pada rentang usia 0-6 tahun senang dengan media-media kartu dengan warna dan gambar yang beragam.

1. Media Perkembangan Kognitif

a. Media Scrapbook berbasis Picture and Picture

Penggunaan media ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Kasdriyanto & Wardana (2021) mengemukakan bahwa media inidapat disesuaikan dengan tema pembelajaran siswa dengan mengambil dan menempelkan gambar pada buku yang telah disediakan sesuai dengan yang biasa dijumpai pada lingkungan sekitar. Dengan belajar menggunakan gambar yang berwarna maka anak akan antusias dalam melatih daya kognitifnya sehingga mampu memahami tema peembelajaran dengan baik.

b. Media benda konkret

Melalui media benda konkret ini maka kemampuan klasifikasi anak akan meningkat. Kemampuan klasifikasi adalah kemampuan anak dalam memilih dan mengelompokkan benda sesuai dengan atributnya yang merupakan salah satu bagian dari perkembangan kognitif pada anak. Fauziddin (2018) menjabarkan bahwa media benda konkret didefinisikan sebagai benda sebenarnya yang dapat dilihat oleh panca indera secara nyata. Tujuan penggunaan media ini adalah untuk membuat nyata konsep-konsep pembelajaran yang abstrak menjadi nyata.

c. Media Speaking Pyramid

Media pembelajaran ini menggabungkan antara permainan dengan media kartu kosakata. Liyana & Kurniawan (2019) menyebutkan bahwa Speaking Pyramid ini memadukan permainan dengan menggunakan benda segitiga dengan kartu kosakata. Setiap anak akan mendapatkan segitiga untuk Menyusun pyramid tersebut dan ada kartu yang terdapat pada setiap segitiga. Dalam permainan Menyusun segitiga berbentuk pyramid maka anak akan membuka kartu apa yang terdapat dalam segitiganya dan membacakan kosakata yang terdapat dalam kartu tersebut.

2. Media Peningkatan Kemampuan Berbicara a. Media Gambar Seri

Aprinawati (2017)menjelaskan bahwa media gambar seri dapat memicu perkembangan kemampuanberbicara anak. Media gambar seri ialah media yang memuat gambargambar yang saling berhubungan sesuai dengan tema pembelajaran. Gambar seri merupakan rangkaian dalam bentuk gambar yang diikuti oleh percakapan atau cerita tentang gambar dengan tujuan agar pembaca dapat memahami peristiwa atau kejadian yang diceritakan oleh gambar tersebut.

b. Media Audio Storytelling

Media audio merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam metode bercerita. Khotimah dkk, (2021) menjelaskan bahwa media ini memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan menyimak anak serta kemampuan berbahasa lisan anak. Dalam kegiatan bersecruta menggunakan audio, antusias anak akan terbentuk dan merangsang minat anak untuk mendengarkan cerita yang disampaikan. Dengan demikian, anak akan terbiasa melatih daya ingatnya dan

mempengaruhi kemampuan berbahasa lisan sesuai denga napa yang biasa didengarkannya.

c. Media Pop-up Book

Media Pop-up Book ini berarti buku muncul. Hidayati dkk., (2020) menjelaskan bahwa media Pop-up Book adalah sebuah buku yang ketika dibuka bisa menampilkan tampilan 3 dimensi atau gambar timbul serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik karena gambar dapat bergerak ketika dibuka. Media ini akan meningkatkan antusias anak dalam bercerita dan berbicara mengenai gambar dan kumpulan gambar yang mereka lihat di dalam buku.

4. Media Peningkatan Kreativitas a. Media Magic Puffer Ball

Menurut Debeturu & Wijayaningsih (2019) tekstur media Magic Puffer Ball menarik bagi anak karena memiliki warna yang bervariasi yang cerah, unik dan merupakan media baru bagi anak dan pendidik. Media ini berbentuk seperti buah rambutan, berbulu dan berambut serta berukuran kecil. Anak dapat membuat berbagai macam bentuk dengan menggunakan media ini. Media pembelajaran ditujukan untuk memudahkan guru dalam mentransfer isi pelajaran untuk anak. Liyana & Kurniawan (2019) mendukung pendapat ini dengan mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi semua alat dan benda penyalur ide, pesan dan gagasan dari yang megirimkan kepada yang menerima. Pengirim disini adalah guru sebagai pendidik sedangkan penerima adalah anak didik. Media pembelajaran digunakan untuk dapat menstimuli anak dalam pengembangan fikiran, perasaan, perhatian dan minat anak didik sehingga terjadilah proses pembelajaran. Media ini juga dapat

diidentikkan dengan permainan bongkar pasang karena anak bisa membongkar dan membentuk suatu benda apapun dari media ini.

5. Media Kemampuan Berhitung dan Matematika a. Media lumbung hitung

Menurut Malapata & Wijayanigsih (2019), media ini bentuknya seperti tangga atau vertikal. Media ini mempunyai kotak bulat (lumbung) berjumlah 10 buah dan setiap lumbung ditempelkan angka 1-10 dengan berbentuk seperti tangga. Dalam aplikasinya, guru akan memberikan kartu angka 1-10 yang diacak dan anak akan mengurutkan angka-angka tersebut dengan merekatkannya sesuai dengan lambing angka pada lumbung hitung. Setelah mengurutkan dengan benar, maka anak-anak akan menghitung benda kedalam lumbung sebanyak angka yang ditempelkan.

b. Media papan semat

Media ini membutuhkan alat bantu lain berupa gambar, lambang bilangan, bentuk geometri dengan berbagai bentuk sesuai tema dan warna yang dapat merangsang anak didik untuk memahami konsep bilangan dan bentuk-bentuk geometri. Permainan ini mempunyai aturan main yang jelas sehingga tujuan permainan untuk meningkatkan kemampuan matematika anak tercapai dengan benar, (Laily dkk., 2019).

c. Media prisma pintar

Menurut Nasution dkk., (2019), media ini termasuk kedalam media tanpa proyeksi. Media ini mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Media ini mempunyai ukuran prisma yang beragam mulai dari yang berukuran kecil sampai

yang berukuran besar. Intinya setiap prisma tidak berukuran sama setiap sehingga bisa disusun anak secara bertingkat. Setiap prisma diberi lambing bilangan sehingga anak akan mudah belajar angka sembari mengingat bentuk dan warna dari masing- masing prisma. Prisma ini juga bisa diisi anak dengan bendabenda yang terdapat di lingkungan sekitar anak.

6. Media Pengembangan Bahasa a. Media Big Book

Menurut Fitriani dkk., (2019), media Big Book adalah buku berukuran besar. Dalam media ini huruf penyusun kata yang digunakan juga berukuran besar sehingga memudahkan anak melihat dan membacanya. Huruf penyusun kata tersebut juga diberi warna-warni sehingga menarik bagi anak. Gambargambar yang terdapat dalam buku ini juga berukuran besar sehingga anakanak akan melihatnya dengan mudah. Dengan perpaduan buku dengan huruf yang jelas dan gambar yang menarik anak akan mudah mengembangkan kemampuan bahasanya. Banyaknya lembaran buku disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau sesuai dengan satu tema pelajaran.

7. Media Sosial Emosional a. Media Loose Parts

Menurut Wahyuni & Reswita (2020), media ini diperkenalkan pertama sekali di negara Scotlandia. Media ini dapat meningkatkan keterampilan sosial, kognitif dan motorin anak didik, karena anak dibebaskan untuk menggunakan media tersebut sesuai dengan kehendak mereka masingmasing untuk

menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tentu membuat anak mampu berfikir kritis dan kreatif untuk mempresentasikan produk Loose Parts terbaik. Selain itu kemampuan sosial anak juga akan terbentuk dengan media ini. Hal ini didukung oleh Wardhani dkk., (2021) dengan menyebutkan bahwa bahan lepasan atau Loose Parts adalah media pembelajaran yang membuat anak berkesempatan untuk berimajinasi secara kreatif karena karakteristik media ini memungkinkan anak untuk mengelola sesuatu sesuai bentuk dari gagasan pemikirannya.

b. Media Game Edukasi Adventure Cooking

Game edukasi merupakan permainan yang dapat dijadikan sebagai media untuk menunjang proses pembelajaran. Game Edukasi Adventure Cooking dimainkan secara berkelompok bagi anak sehingga akan mengembangkan keterampilan prososial anak. Game ini merupakan bentuk digital dari fun cooking yang akan menstimulasi kerja sama dan sikap sosial pada anak, (Amalia dkk., 2021).

8. Media Pembelajaran Fisik Motorik a. Media Busy Book

Media ini merupakan media bermain yang berbentuk buku yang berbahan dasar kain flannel. Dalam buku tersebut terdapat variasi tambahan dengan menggunakan resleting, kancing baju, kain perca dan variasi lainnya. Desain Busy Book dibuat berwarna-warni sehingga anak didik akan tertarik membuka serta mempelajarinya. Menurut Fitriyah et al., (2021), penelitian-penelitian sebelumnya

menunjukkan bahwa media Busy Book dapat meningkatkan kecerdasan visual- spasial pada anak, kemampuan membaca, berhitung, kosakata dan fisik motorik.

b. Media balok bergambar

Menurut Hendayani dkk., (2020), balok merupakan suatu bangun berbentuk kubus yang dapat terbuat dari kertas, plastic, kayu dan bahan lain sebagainya. Balok bergambar memang tidak asing lagi dalam setiap lembaga PAUD. Kelebihan media ini adalah dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak usia dini mulai dari kemampuan fisik motorik, kreativitas, seni, komunikasi dan interaksi dan kognitif.

9. Media Kemampuan Membaca a. Media Flipchart

Menurut Wahyudin (2017), media ini dapat digunakan oleh guru dalam membangkitkan minat dan motivasi anak didik dalam pembelajaran membaca. Media flipchart juga dapat membuat anak didik bersikap aktif dalam belajar. Selain itu, anak didik mampu menyebutkan simbol- simbol huruf vokal dan huruf konsonan yang dikenal di lingkungan sekitar. Anak dapat membedakan nama-nama benda dengan huruf awal yang sama serta membaca gambar yang memiliki kata dan kalimat sederhana.

b. Media papan flannel

Papan flannel merupakan media dari sebuah papan yang ditempeli kain flannel untuk melekatkan sesuatu diatasnya. Contoh ada sebuah kata yang ditempelkan dengan kain flannelkemudian direkatkan dengan papan yang sudah dilapisi kain flannel. Kata, huruf atau gambar yang ada pada papan flannel ini dapat

di copot dan dipasangkan dengan mudah. Hasanah & Nurhasanah (2020) menyebutkan bahwa papan flannel ini efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak melalui implementasi warnawarna setiap huruf atau kata yang beragam, sehingga anak tertarik mempelajarinya.

**2.1.4 Fungsi dan manfaat Media pembelajaran**

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektifitas dan efesiensi pencapaian tujuan pembelajaran. McKown dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” mengemukakan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut. éõùäñäð mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis. Kedua, membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar. Ketiga, memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu. Terakhir, keempat, yaitu memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus penuhi melalui penyediaan media. Rowntree dalam mengemukakan enam fungsi media, yaitu: 1) membangkitkan motivasi belajar, 2) mengulang apa yang telah dipelajari, 3) menyediakan stimulus belajar,

4) mengaktifkan respon siswa, 5) memberikan umpan balik dengan segera, dan 6)

menggalakkan latihan yang serasi.

Media juga berfungsi secara efektif dalam konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam halsituasi seperti ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja untuk mencapai tujuan telah diberikan, bahan-bahan atau material telah disusun dengan rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga disertakan. Media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti di atas dapat berwujud modul, paket belajar, kaset dan perangkat lunak komputer yang dipakai oleh peserta didik (pebelajar) atau peserta pelatihan. Dalam kondisi ini, guru atau instruktur berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran.

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Hamalik (2005:26) adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah: (1) Dalam penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interakti karena dengan media akan terjadinya komukasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah, (3) Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, (4) Meningkatkan kualitas hasil belajar anak, (5) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (6) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar, (7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Peran guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak usia dini. Kesalahan dalam memilih media mampu membuat anak tidak konsentrasi, tidak tertarik bahkan merasa bosan dengan kegitan pembelajaran yang diberikan. Oleh karena itu dalam memilih media pembelajaran anak usia dini hal yang utama perlu dikaji dan diketahui adalah tahapan perkembangan anak karena anak dengan tahap perkembangan yang berbeda harus menerima pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda pula. Dalam memilih media pembelajaran memerlukan beberapa perencanaan dan pertimbangan, antara lain: guru merasa sudah akrab dengan media pembelajaran sehingga memilih media tersebut, guru merasa media pembelajaranya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya, media dapat menarik minat dan perhatian siswa (Azhar, 2014:67).

**2.2 Media Diorama**

**2.2.1 Pengertian Media Diorama**

Sudjana (2013: 170) mengatakan Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objekobjek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuiakan dengan penyajian.

Diorama merupakan media yang sangat menarik perhatian siswa, yang dibuat dari suatu scene tiga dimensi untuk memperagakan suatu keadaan dalam ukuran kecil. Dalam scene itu terdapat benda-benda kecil yang berupa orang- orangan, pohon-pohonan, rumah-rumahan dan lain sebagainya. Diorama sebagai media pembelajaran berguna untuk mata pelajaran, barang-barang bekas yang mudah didapat seperti: kardus/kotak, kertas, karton, kawat, busa dan ditambah dengan pewarna/cat. Setelah selesai dibuat, diorama dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Agar diorama tidak cepat berdebu dan kotor, sebaliknya diberi penutup kaca. Karakteristik media ini adalah wujud dari pemandangan dan atau lingkungan serta isinya sama persis dengan bentuk kecilnya. Sehingga ketika sedang melihat lingkungan sawah misalnya, diorama harus memperhatikan detail pemandangan tersebut. Dalam pembuatannya, ada beberapa yang hendaknya diperhatikan yaitu tentang ukuran diorama yang disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya. Kemudian, bahan yang digunakan juga diperhatikan. Bahan yang digunakan tidak harus baru dan mahal, bahan bekas juga bisa digunakan dan akan menambah nilai plus pada diorama tersebut. Warna pun juga diperhatikan, tentunya warna yang digunakan

disesuaikan dengan keadaan pemandangan dan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannya.

Ilmu pengetahuan sosial seperti keadaan pasar, hutan, gunung, keadaan kota/desa, pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam seperti diorama kota Mekkah (Masjidil Haram) dan Madinah, dan juga pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam seperti diorama benda langit, diorama hewan hewan, dan sebagainya. Diorama dapat dibuat oleh guru dan siswa membuatnya cukup mudah, bahan-bahan yang diperlukan tidak terlalu mahal dapat dibuat dari barang-barang bekas yang mudah didapat seperti: kardus/kotak, kertas, karton, kawat, busa dan ditambah dengan pewarna/cat. Setelah selesai dibuat, diorama dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Agar diorama tidak cepat berdebu dan kotor, sebaliknya diberi penutup kaca.

Dari beberapa deskripsi di atas dapat disimpulkan bahwa diorama adalah suatu kotak yang di dalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan sesuatu yang berada di sekitarnya. Kesemuanya tersebut dibuat lebih kecil daripada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian dan atau suatu proses supaya yang melihatnya tertarik untuk memahami isi tersebut.

**2.2.2 Karakteristik media diorama**

Karakteristik media ini adalah wujud dari pemandangan dan atau lingkungan serta isinya sama persis dengan bentuk kecilnya. Sehingga ketika sedang melihat lingkungan sawah misalnya, diorama harus memperhatikan detail pemandangan tersebut. Dalam pembuatannya, ada beberapa yang hendaknya

diperhatikan yaitu tentang ukuran diorama yang disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak siswa yang akan melihatnya. Kemudian, bahan yang digunakan juga diperhatikan. Bahan yang digunakan tidak harus baru dan mahal, bahan bekas juga bisa digunakan dan akan menambah nilai plus pada diorama tersebut. Warna pun juga diperhatikan, tentunya warna yang digunakan disesuaikan dengan keadaan pemandangan dan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannyaa (Ahmad Jalil: 2013).

Menurut Ahmad Jalil (2013:67), jenis diorama ada tiga, yaitu: (a) Diorama tertutup, yaitu diorama yang dibatasi oleh alas/dasar dengan dinding samping kanan, dinding belakang dan dinding samping kiri. Sedangkan bagian depannya dibatasi dengan kaca transparan/bening. Sehingga jenis diorama ini hanya bisa dilihat dari sisi depannya saja. (b) Diorama lipat, yaitu diorama yang dibuat dari lembaran kertas yang dapat membentuk tiga dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, dimana antara dinding/ruangan samping kanan dengan samping kiri bisa dilipat (dibuka dan atau ditutup) sesuai dengan penggunaannya. (c) Diorama terbuka, yaitu diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding batas pandangan seperti halnya kedua jenis sebelumnya. Diorama jenis ini karakteristiknya hampir sama dengan maket yaitu suatu penggambaran suatu objek di atas bidang datar.

**2.2.3 Kelebihan Media**

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 suatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Menurut subana (dalam Yaashinta, 2013)

**2.3 Kajian penelitian yang relevan**

Berdasarkan pengembangan judul penelitian media diorama untuk anak usia dini di TK Bina Kasih Kecamatan Galang,, peneliti menemukan penelitian yang relevan, yaitu :

1). Penelitian yang dilakukan oleh muhtari matun niswah (2018) dengan judul "Pengembangan media diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 1 tema kegiatanku pembelajaran tematik sekolah dasar". Hasil penelitian menunjukan bahwa penggunaan media diorama mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas I sekolah dasar dalam tema “kegiatanku” dalam pembelajaran tematik.

2). Penelitian yang di lakukan oleh Merlina Ayulia Sari (2018) dengan judul "Pengembangan media diorama pada pembelajaran IPA kelas V MIN 11 Aceh Tengah". Hasil penelitian menunjukan bahwa media pembelajaran diorama yang dikembangkan dengana materi siklus air sangat layak digunakan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran peserta didik di kelas V MIN 11 Aceh Tengah.

**2.4 Kerangka berfikir**

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan di temukan masalah yaitu pada anak usia dini pada proses kegiatan pembelajaran murid merasa jenuh dan bosan. Pembelajaran yang masih bersifat konvesional tanpa adanya inovasi- inovasi yang dilakukan sehingga belum tercapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Masalah yang terjadi di lapangan yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan salah satu solusi untuk mengatasi problematika atau permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk memudahkan murid dalam memahami pelajaran diantaranya adalah media audio (siaran radio CD, telepon dan lain-lain), media cetak (buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet*, gambar dan lainnya), media audio cetak (kaset, audio yang dilengkapi tulisan dan lainnya), proyeksi visual diam (film bingkai *slide, overhead* transparansidia), proyeksi audio visual diam (film bingkai *slide* bersuara), visual gerak (film bisu), audio visual gerak (film gerak bersuara, video/VCD, televisi dan lainnya), objek fisik (benda nyata, model, spesimen), manusia dan lingkungan (guru, perpustakawan, dan laboran), dan media komputer.

Penelitian ini fokus pada pengembangan media diorama untuk anak usia dini di TK Bina Kasih Kecamatan Galang sebagai solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, meningkatkan aspek pemahaman murid dan sebagai sarana prasarana pembelajaran di sekolah. Melihat permasalahan di atas, media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan murid sangatlah diperlukan, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian yang mengembangkan masalah media diorama yang akan digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan bagan kerangka berpikir pengembangan media diorama untuk anak usia dini.

Permasalahan yang di temukan di lapangan: Murid sering merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran berlangsung, itu di sebabkan karena pembelajaran yang monoton dan kegiatan yang di lakukan masih konvensional. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam

proses pembelajaran sehingga belum terjalin komunikasi yang baik.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga belum terjalin komunikasi yang baik.

Pengembangan media diorama untuk anak usia dini

Media pembelajaran di kembangkan

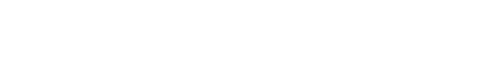
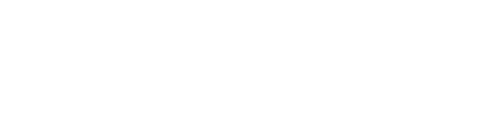
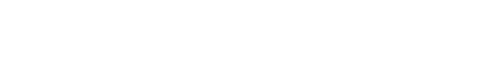
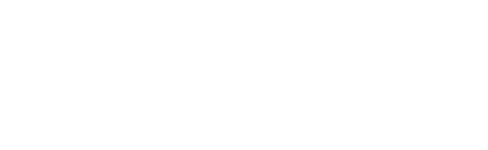
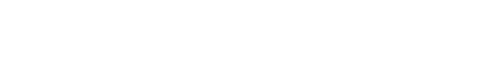
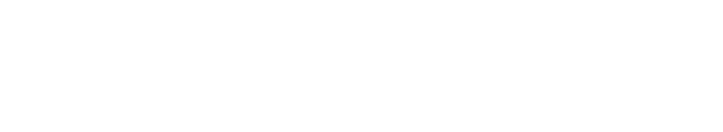
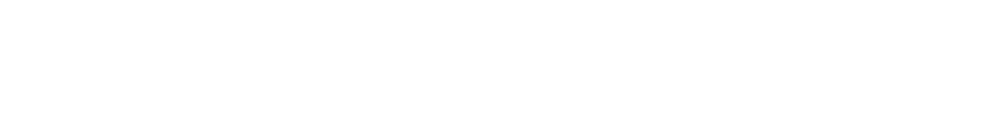
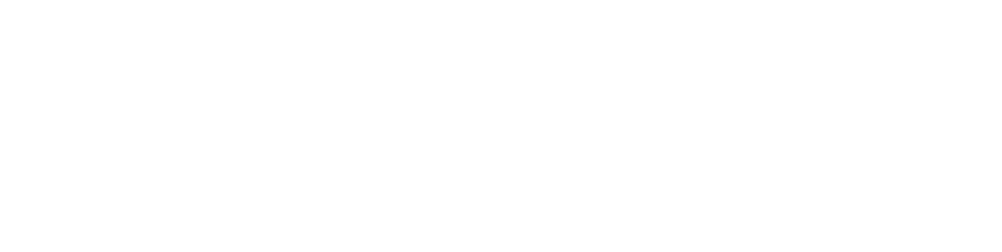
Media pembelajaran yang di validasi oleh ahli media dan

materi

Media pembelajaran di revisi sesuai kritik dan saran

Media pembelajaran mendapatkan kriteria baik dan

dapat di uji cobakan



Media pembelajaran layak siap

digunakan

**Gambar 2.1** kerangka berpikir

**2.6 Pertanyaan penelitian**

Yang menjadi pertanyaan penelitian dalam penelitian ini adalah

“Bagaimana media diorama yang layak untuk anak usia dini?"