# BAB II TINJAUANPUSTAKA

## KajianTeori

* + 1. **MediaPembelajaran**

Gagne dan Brings (Putra:2020) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakanseluruh alat danbahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Sedangkan menurut Asyhari (2016:3) media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakanuntukmenyalurkanpesan,perasaan,perhatian, merangsangpikirandan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat dilihat, didengar dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang mampu memberikan rangsangan pikiran pada peserta didik maupun meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga melancarkan suatu proses pembelajaran.

## Jenis-JenisMediaPembelajaran

Ada berbagai macam jenis media pembelajaran. Menurut Latri (2017) jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media grafis (gambar, foto, bagan, poster, dan lain-lain), media tiga dimensi (model kerja, mock up, diorama), dan media proyeksi (slide, film, OHP, dan lain-lain), serta penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Adapunjenis-jenismediapembelajaranmenurutWidyastuti(2017),antara

lain:

8

* + - * 1. Media visual, yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indrapenglihatanmisalnya mediacetak,sepertibuku,peta,jurnal,gambar, dan lain sebagainya.



## Gambar 2.1 Media Cetak

* + - * 1. Media audio, yakni jenis media yang digunakan hanya mengandalkan pendengaran saja, misalnya tape recorder dan radio.

## Gambar 2.2 MediaAudio

* + - * 1. Media audio visual, yaitu jenis media yang digunakan dengan mengandalkan indra penglihatan dan pendengaran misalnya film, video, program tv, dan lainnya.

## Gambar 2.3 MediaAudioVisual

* + - * 1. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan belajar mengajar.



## Gambar 2.4 MediaMultimedia

Dari pendapat yang dikemukan para ahli dapat diketahui bahwa media pembelajaran memiliki jenis yang beragam, dari mulai media visual yang dapat dilihat, media audio yang dapat didengar, media audio visual yang dapat dilihat dan didengar, media multimedia yang menggunakan berbagai peralatan-peralatan modern hingga media tiga dimensi yang memberikan pemandangan langsung dari berbagai sudut.

## Ciri-CiriMedia Pembelajaran

Hasibuan (2016) mengungkapkan beberapa ciri-ciri media pembelajaran, antara lain:

* + - * 1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware*, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indra.
        2. Media pendidikan mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software*, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.
        3. Penekananmediapendidikanterdapatpadamedia visualdan audio.
        4. Media pendidikan mempunyai pengertian sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.
        5. Media pendidikan digunakan dalam rangka interaksi serta komunikasi antara guru denga peserta didik dalam proses belajar mengajar.
        6. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal contohnya (radio dan televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, video recordeer.
        7. Sikap perbuatan, strategi, organisasi, dan manajemen saling berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Adapunciri-cirimediapembelajaranmenurutSupranoto(2017),antara

lain:

1. Ciri fiksatif (*fixative property*), yaitu ciri menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksikan suatu kejadian atau objek.
2. Ciri manipulatif (*manipulative property*), yaitu transformasi suatuperistiwa atau objek dimungkinkan karena media mempunyai ciri manipulatif, seperti kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *timelapse recording*.
3. Ciri distributif (*distributive property*) yaitu ciri tersebut dari media memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dari beberapa ciri yang dikemukan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki ciri-ciri, yaitu:

1. Bendayangdapatdinikmatiolehpancaindera;
2. Memilikinilaiinformasidankandunganpesan;dan
3. Dapat digunakan untuk menciptakan interaksi antara pendidik dan peserta didik pada proses belajar mengajar.

## FungsiMediaPembelajaran

MenurutMunadi(2013:37)fungsimediapembelajaranterbagi5,yaitu:

* + - * 1. Fungsimediasebagaisumberbelajar

Berfungsisebagaipenyalur,penyampaidanpenghubung.

* + - * 1. Fungsisemantik

Menambahperbendaharaankatayangbenar-benardipahamipesertadidik.

* + - * 1. Fungsimanipulatif

Mengatasibatas-batasruangdanwaktudanmengatasiketerbatasaninderawi,

* + - * 1. Fungsipsikologis

Mediapembelajaranmemilikifungsiatensi,fungsiafektif,kognitif,imajinatif dan motivasi.

* + - * 1. Fungsisosio-kultural

Mengatasihambatansosio-kulturalantarpesertakomunikasi.

SedangkanmenurutMiarso(Ali danEvi2016:132-133)megemukakan Ada 12 kegunaan media, yaitu:

1. Memberikanrangsanganyangbervariasikepadaotak,sehinggaotakdapat berfungsi secara optimal.
2. Mengatasiketerbatasanpengalamanyangdimilikiolehpebelajaran.
3. Dapatmelampauibatasruangkelas.
4. Memungkinkan adanya interaksi langsung antar pelajar dan lingkungannya.
5. Menghasilkankeseragamanpengamatan.
6. Membangkitkankeinginandanminatbaru.
7. Membangkitkanmotivasidanmerangsanguntuk belajar.
8. Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
9. Memberikankesempatankepadapelajaruntukbelajarmandiri.
10. Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*) kemampuan untuk menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
11. Mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar,.
12. Dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri pembelajar maupun pebelajar.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat mengatasi berbagai hambatan dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan rangsangan pada otak dan menciptakan interaksi antar siswa dan lingkungannya sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

## KriteriaMemilihMediaPembelajaran

Menurut Sudjana (2011:4) dalam memilih media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

* + - * 1. Ketepatandengantujuan pengajaran;
        2. Dukunganterhadapisipengajaran;
        3. Kemudahanmemperolehmedia;
        4. Keterampilangurudalam menggunakannya;
        5. Tersedianyawaktuuntukmenggunakannya;dan
        6. Sesuaidengantarafberpikirsiswa.

SedangkanmenurutMusfiqon(2012:118)beberapahalyangperludiperhatikan dalam memilih media, yaitu:

1. Kesesuaiandengantujuan;
2. Ketepatgunaan;
3. Keadaanpesertadidik;
4. Ketersediaan;
5. Biayakecil;dan
6. Keterampilanguru.

Dari pendapat para ahli di atas dapat dikatakan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memerhatikan beberapa kriteria, seperti memerhatikan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik siswa, kemudahan penggunaan media dan kemudahan memperoleh media, hingga biaya yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

## Diorama

Menurut Sudjana (2015:170) Diorama adalah pemandangan 3 dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Sedangkan menurut Prastowo (2015:235) diorama adalah jenis model berupa pemandangan 3 dimensi mini untuk menggambarkan keadaan sebenarnya.

Mediadioramamerupakaanpemandangan *(scene)*tigadimensi yangdibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomenayangmenunjukansuatuaktivitas(Matondang,2022:103).Dari

pendapat yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa diorama adalah media 3 dimensi yang berukuran mini yang dibuat untuk menggambarkan keadaan objek aslinya.

## ManfaatMedia Diorama

Menurut Matondang (2022:104) media diorama memiliki beberapa manfaat, di antaranya:

* + - * 1. Dapatmembuatduplikasidariobjekyangsebenarnya.
        2. Dapatmembuatkonsepabstrak menjadikekonsepkonkret.
        3. Dapatmemberikankesamaanpersepsi.
        4. dapatmemberikansuasanabelajarlebihmenyenangkan.
        5. Memberikankesanyangmendalampadasuatumateriyangakandibuat.

Dari pendapat yang dikemukakan ahli, dapat dikatakan bahwa manfaatdari media diorama, yaitu dapat digunakan sebagai bahan duplikasi atau tiruandari objek yang sebenarnya sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan karena materi yang disampaikan dapat digambarkan secara nyata.

## Jenis-JenisDiorama

MenurutKharimah(2017:27)dioramaterbagimenjadi3jenis,yaitu:

* + - * 1. DioramaTertutup

Diorama tertutup adalah diorama yang dibatasi oleh alas dasar dengan dinding samping kanan, kiri dan belakang. Sedangkan bagian depannya diberikan kaca transparan, sehingga jenis diorama ini hanya bisa dilihat dari sisi depan saja.

* + - * 1. DioramaLipat

Diorama lipat dibuat dari lipatan kertas yang membentuk dinding yang menyatu atau suatu sudut ruangan, di mana antara dinding samping kanan dan kiri bias di lipat seuai kegunaannya. Jenis ini merupakan diorama paling praktis karena mudah dibawa dan digunakan.

* + - * 1. DioramaTerbuka

Diorama terbuka adalah diorama yang tidak dilengkapi oleh dinding. Diorama jenis ini hampir sama halnya dengan Maket, yaitu suatu penggambaran bidang objek pada suatu bidang datar.

## KelebihandanKekuranganMediaDiorama

MenurutWahidar(2018:29)memilikikelebihan,sebagaiberikut:

* + - * 1. Dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih berkreatifdalammengekspresikanpemandangan,pesertadidiktidakbosan dengan pembelajaran di kelas.
        2. Untuk memberikan pemandangan/gambaran visual dari pokok yang sebenarnya dalam bentuk kecil.
        3. Membawa ke dalam kelas sebagian kecil dari pada dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi.
        4. Dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi disuatu tempat, waktu tertentu dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup.

Adapun kekurangan dari diorama menurut Zulkifli (2020) dalam pengembangan media tidak semua peserta didik kreatif sehingga guru harus dapat meningkatkan kreativitas dari peserta didik. Selain itu dalam pembuatan media diorama juga membutuhkan biaya untuk membeli bahan pembuatannya.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat dikatakan bahwa media diorama memiliki kelebihan dapat merangsang peserta didik agar lebih kreatif dan dapat secara detail mengambarkan suatu objek ke dalam bentuk yang lebih kecil serta dapat memberikan informasi tentang suatu peristiwa yang pernah terjadi pada kurun waktu tertentu. Sedangkan kekurangannya, yaitu membutuhkan kreativitas guru dalam pengembangan maupun penggunaannya pada proses pembelajarandan proses pembuatannya memakan waktu dan biaya yang cukup mahal.

## PembelajaranTematik

Depdiknas menjelaskan bahwa pembelajaran Tematik adalahpembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang terdapat di dalam beberapa mata pelajaran dan diberikan dalam satu kali tatap muka. Sedangkan menurut Menurut Yunanto (Heru, 2018:7) Pembelajarantematik merupakan implimentasi dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dasar pertimbangan pelaksanaan pembelajaran tematik merujuk padatiga landasan yaitu landasan filosofis, psikologis dan yuridis.

Dari penjelasan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajarantematik adalah pembelajaran terpadu terdiri dari beberapa materi yang dikonsep sedemikian rupa dengan menggunakan tema sebagai pemersatu materi yang berlandaskan landasan filosofis, psikologis dan yuridis.

## TujuanPembelajaranTematik

Menurut Indriani (2015:89) tujuan dari pembelajaran tematik terpadu, antara lain:

* + - * 1. Mudahmemusatkanperhatianpadasatutemaatautopiktertentu.
        2. Mempelajaripengetahuandanmengembangkanberbagaikompetensi mata pelajaran dalam tema yang sama.
        3. Memiliki pemahaman terhadap materi pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
        4. Mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik dengan mengaitkan berbagai pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
        5. Lebih bergairah belajar karena mereka dapat berkomunikasi dalam situasi nyata seperti: bercerita, bertanya, menulis sekaligus mempelajari pelajaran yang lain.
        6. Lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas.
        7. Guru dapat menghemat waktu, karena mata pelajaran yang disajikansecara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam 2 atau 3 pertemuan bahkan lebih atau pengayaan.
        8. Budi pekerti dan moral siswa dapat ditumbuh kembangkan dengan mengangkat sejumlah nilai budi pekerti sesuai dengan situasi dan kondisi.

Berdasarkan poin-poin yang dijelaskan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik bertujuan untuk memusatkan perhatian siswa pada suatu topic tertentu, sehingga siswa dapat mempelajari dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dengan tema yang sama dan juga siswa dapat memahami materi pelajaran secara lebih mendalam dan berkesan.

## KarakteristikPembelajaranTematik

Terdapatbeberapakarakteristikpembelajarantematik(Prastowo:2019),di antaranya:

* + - * 1. Efisiensi

Meliputipenggunaanwaktu,metode,sumberbelajardenganbaikdantepat dalam upaya memberi pengalaman belajar yang riil kepada setiap peserta didik untuk mencapai ketuntasan kompetensi secara efektif. Peserta didik diajak menemukan permasalahan nyata di lingkungan dan bagaimana menggunakannya dalam pembelajaran di kelas atau di luar kelas.

* + - * 1. Kontekstual

Bertumpu pada masalah-masalah nyata. Pembelajaran pun lebih memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggali, mencoba, dan mengalami sendiri, dan tidak hanya sekedar menjadi pendengar pasif yang hanya menjadi penerima semua informasi yang disampaikan olehpendidik. Oleh sebab itu, dengan pembelajaran ini pendidik bukan hanya memberikanilmu pengetahuandengan cara menghafal atau mencatat yang diberikan untuk peserta didik, akan tetapi lebih ditekankan pada upaya memfasilitasi peserta didik untuk mencari kemampuan yang baik dari apa yang dipelajarinya. Selain itu, dengan mengawali pembelajaran dengan masalah nyata yang dekat atau dialami peserta didik memungkinkan mereka belajar secara lebih bermakna.

* + - * 1. BerpusatPadaSiswa(*Sstudent Centered*)

Guru tidak diperbolehkan memperlakukan peserta didik sebagai pihak yang pasif. Karena, dalam pembelajaran tematik guru hanya sebagai fasilitaor dan mediator dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, yang harus lebih aktif ialah peserta didik.

* + - * 1. MemberikanPengalamanLangsung

Peserta didik dituntut mengalami dan mendalami materi secara langsung dengan diri mereka masing-masing. Artinya mereka dihadapkan dengan pembelajaran konkret yaitu pembelajaran nyata belajar secara langsung, peserta didik bukan hanya memahami isi materi tersebut akan tetapi juga bisa mempraktekannya secara langsung.

* + - * 1. Pemisahanmatapelajaranyangkabur.

Dalam pembelajaran tematik menuntuk pendidik difokuskan untuk membahas tentang tema-tema yang dianggap berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Artiya, tema dari satu mata pelajaran bukan sekedar terintegrasi denga mata pelajaran lainnya.

* + - * 1. Holistis

Dalam pembelajaran tematik, pendidik dapat menyajikan konsep-konsep dari berbagai pelajaran yang bertujuan agar pemaham para pesrta didik terhadap materi pmbelajaran tidak setengah-setengah. Dengan demikian, peserta didik mampu memahami semua materi pelajaran dengan konsep yang diajarkan secara utuh.

* + - * 1. Fleksibel

Dalam pembelajaran tematik guru tidak boleh kaku dalam mengajar. Proses belajar harus fleksibel yaitu guru harus bisa mengaitkan dari satu mata pelajaran ke mata pelajaran lainnya, bahkan guru juga harus bisa mengaikan pelajaran tersebut dengan kehidupan siswa dan keadaan lingkungan sekitar mereka.

## PembelajaranTematikTema5 Ekosistem

Tema 5 “Ekosistem” merupakan suatu tema yang terdapat pada pembelajaran tematik di kelas V SD. Dalam tema ini terdapat 3 subtema, yaitu subtema 1 “Komponen Ekosistem”, subtema 2 “Hubungan Antar Mahluk Hidup Dalam Ekosistem”, dan subtema 3 “Keseimbangan Ekosistem”.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ekosistem merupakan keanekaragaman suatu komunitas dan lingkungannya yang berfungsi sebagaisuatu satuan ekologi dalam alam. Menurut Arief (2023:95) Ekosistem juga dapat disebut sebagai suatu siklus simbiosis mutualisme atau suatu sistem yang saling menguntungkan antara satu dengan yang lain. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapatdikatakan bahwa ekosistemmerupakansuatusistemhubunganantar mahluk yang saling melengkapi dan menguntungkan dalam suatu ekologi.

Buku tema 5 “Ekosistem” ditulis oleh Diana Puspa Karitas dan diproduksi pertama kali pada tahun 2014 oleh Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud. Buku ini digunakan pada proses pembelajaran di kelas V SD. Adapun kompetensi inti yang ingin dicapai dapat dilihat pada tabel berikut ini:

## Tabel 2.1

**KompetensiIntiKelas V**

|  |  |
| --- | --- |
| **KOMPETENSIINTI** | |
| 1 | Menerima,menjalankan,danmenghargaiajaranagamayangdianutnya. |
| 2 | Menunjukkanperilakujujur,disiplin,santun,percayadiri,peduli,dan  bertanggungjawabdalamberinteraksidengankeluarga,teman,guru, tetangga, dan Negara. |
| 3 | Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkanrasaingintahutentangdirinya,makhlukciptaanTuhandan  kegiatannya,sertabenda-bendayangdijumpainyadirumah,disekolah,dan tempat bermain. |
| 4 | Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri,kolaboratif,dankomunikatif.Dalambahasayang jelas,sistematis, |

|  |  |
| --- | --- |
|  | logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak  sesuaidengantahap perkembangannya. |

Setiap subtema pada pembelajaran ini berisi 6 pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang sesuai dengan komptensi dasar. Pemetaan kompetensi dasar pada tema ekosistem, dapat dilihat pada bagan berikut ini:

suatu

dalam

jaring-jaring

konsep makanan ekosistem.

lingkungansekitar.

4.5Membuatkaryatentang

di

makanan

jaring-

dan

komponen

antar ekosistem jaring

**IPA**

3.5.Menganalisishubungan

nonfiksikedalamtulisan dengan bahasa sendiri.

konsep- saling teks

konsep yang berkaitan pada

**BahasaIndonesia**

3.7Menguraikankonsepkonsepyangsaling berkaitan pada teks nonfiksi.

4.7Menyajikan

Ekosistem

**SBdP**

3.2Memahamitangganada.

4.2 Menyanyikanlagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.

**PPKn**

1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dankesatuansebagaianugerah Tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapannilai-nilaipersatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.

3.4 Menggali manfaat persatuan dankesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

4.4 Menyajikan hasil penggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

## Gambar 2.5BaganKompetensiDasar

**IPS**

3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya,komunikasi serta transportasi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

## PenelitianRelevan

Penelitian yang telah ada sebelumnya menjadi referensi dalam penelitian ini. Penelitian relevan tentang Pengembangan Media Diorama yang telah ada sebelumnya menjadi acuan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

## Tabel2.2

**PenelitianTerdahulu**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Peneliti** | **Judul Penelitian** | **Hasil Penelitian** | **Persamaan** | **Perbedaan** |
| 1. | Dara Cyntia Wijaya & DeaMustika (2022) | Pengembangan MediaDiorama Tema Ekosistem untukKelasV Sekolah Dasar | Penelitian ini  menggunakan prosedur ADDIE yangterdiridari  5 tahap namun  dimodifikasi menjadi 3 tahap,yaitusampaitahap *development* (pengembangan). Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media diorama temaekosistemmemenuhi kriteria sangat valid. Pada ahli media memperoleh hasilrata-ratasebesar94% dengan kategori sangat validdengandinyatakan layak digunakan. Pada validasi materi memperoleh hasil rata- rata97%dengankategori sangat valid dengan dinyatakan layak digunakan tanpa revisi. Padaangketresponguru kelas V memperoleh hasil  rata-rata 97% dengan kategori sangat praktis. | Penelitian ini sama-sama mengembangkan media Diorama menggunakan prosedurADDIE yangdimodifikasi menjadi 3 tahap, yaitu sampai tahap *development* (pengembangan). | Perbedaan dari penelitian ini, yaitu pada cara pembuatanmedia dioramadan  validasi yang dilakukan untuk menilai kelayakanmedia diorama yang dikembangkan.  Validasi pada penelitian yang peneliti lakukan, yaitu validasiahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. |
| 2. | Ani Anjarwati, Maruro, Galu Kusuma | MediaDiorama Meningkatkan Pemahaman SiswaKelasV- B Pada | Hasil penelitian menunjukkan bahwa  penggunaan media  diorama sangat memudahkansiswakelas | Penelitian ini sama-sama penelitian yang mengunakan media diorama | Perbedaan dari penelitian ini, yaitu penelitian sebelumnya merupakan |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Dewi R, | Pembelajaran | | V-B dalam memahami | pada proses | penelian yang |
|  | VegasAlbar | IPADiSDN | | materi yang dipaparkan | pembelajarandi | mencari hasil |
|  | Pratama & | Banyuanyar | | daripada menggunakaan | kelasVSD. | pretest dan |
|  | Dea Nanda | Kidul | | metode ceramah. Kelas |  | posttestterhadap |
|  | (2022) |  | | menjadi lebih aktif, di |  | penggunaan |
|  |  |  | | manasiswaaktifbertanya, |  | media diorama |
|  |  |  | | diskusi dan menjawab |  | sedangkan |
|  |  |  | | pertanyaandaripemateri. |  | penelitian yang |
|  |  |  | | Berbedadariharipertama |  | peneliti lakukan |
|  |  |  | | dimana pemateri yang |  | adalahpenelitian |
|  |  |  | | hanyamelakukankegiatan |  | R&D untuk |
|  |  |  | | belajar menggunakan |  | membuat dan |
|  |  |  | | metode ceramah. Hasil |  | menilai |
|  |  |  | | test pretestdanpostest |  | kelayakan dari |
|  |  |  | | berbeda jauh sesuai |  | media diorama |
|  |  |  | | keinginanpenelitiyakni |  | yang |
|  |  |  | | penambahan pemahaman |  | dikembangkan. |
|  |  |  | | siswa menggunakan |  |  |
|  |  |  | | mediadiorama.Rata-rata |  |  |
|  |  |  | | nilaipretestsiswakelas |  |  |
|  |  |  | | V-B68,4sedangkanrata- |  |  |
|  |  |  | | rata nilai postest 74,3. |  |  |
|  |  |  | | Hasilkerjasiswaberkisar |  |  |
|  |  |  | | antaradariyangtertinggi |  |  |
|  |  |  | | 90hinggayangterendah |  |  |
|  |  |  | | 40. |  |  |
| 3. | Nurin | Pengembangan | | Teknik pengumpulan | Persamaan dari | Perbedaan dari |
|  | Fardiana, | MediaDiorama | | datapadapenelitianini | penelitian ini, | penelitian ini, |
|  | TitaTanjung | Sains | Pada | berupa observasi awal, | yaitusama-sama | yaitu terletak |
|  | Sari & | Materi | Rantai | kuisioner/angket.Prosedur | mengembangkan | pada prosedur |
|  | Kadarisman | MakananKelas | | penelitian ini yaitu:(1) | media Diorama | pengembangan |
|  | (2023) | V | Sekolah | Potensidanmasalah;(2) | yang layak | yang dilakukan |
|  |  | Dasar | Negeri | Mengumpulkan | digunakan pada | sertamateriyang |
|  |  | EllakLaokIV | | informasi; (3) Desain | proses | dibangun pada |
|  |  |  | | produk; (4) Validasi | pembelajaran. | media diorama |
|  |  |  | | desain; (5) Perbaikan |  | yang |
|  |  |  | | desain; (6) Uji coba |  | dikembangkan. |
|  |  |  | | produk(7)Revisiproduk. |  |  |
|  |  |  | | Hasil penelitian |  |  |
|  |  |  | | menunjukan validasi |  |  |
|  |  |  | | produkmeliputivalidasi |  |  |
|  |  |  | | desain media dengan |  |  |
|  |  |  | | persentase penilaian |  |  |
|  |  |  | | sebesar 94% dengan |  |  |
|  |  |  | | kriteriabaik sekali dan |  |  |
|  |  |  | | tanpa revisi, adapun |  |  |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | validasi materi dengan persentase penilaian sebesar 96% dengan kriteria baik sekali dan tanpa revisi. Hasil penilaian respon siswa terhadap media pengembangan Diorama Sains dakategorikan sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasildarikuesionerrespon siswa dengan penilaian 95% dan kriteria sangat baik. Sehingga pengembangan media Diorama Sains layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis data beruparespon siwa terhadap pengembangan ini sebesar 95%. Sehingga dapat disimpulkanbahwarespon siswa terhadap pengembangan media diorama sains pada materi rantaimakanankelasV  SDN Ellak Laok IVsangat baik.. |  |  |
| 4. | IkaEvitasari Aris&Umi Hanifah (2021) | Pengaruh Penggunaan MediaDiorama TerhadapHasil Belajar  Kognitif IPA Materi EkosistemPada SiswaKelasV SDN  Singapaducurug Kota Serang Banten Tahun Ajaran 2020/2021 | Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif. setelah diberi perlakuan menggunakan media  DIORAMA dan dilakukannya post-test dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa berubah menjadi 65,95, dan ini termasuk kedalam kategori sedang. Nilai tertinggi sebesar 87,00 (kategori sangat tinggi). Dannilaiterendahsebesar  47,00(kategorirendah). | Penelitian ini sama-sama menggunakan media diorama pada materi ekosistem di kelas V SD. | Perbedaan dari penelitian ini, yaituterletak  pada jenis penelitian yang dilakukan.  Peneitian sebelumnya merupakan penelitian kuantitatif, sedangkan penelitianyang peneliti lakukan  penelitian pengembangan |

Mayoritas hasil belajar post-test siswa ada pada kategori sedang yaitu sebesar 55% atausebanyak 11 orang siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki pengaruh dari penggunaan media DIORAMA terhadaphasil belajar kognitif IPAmateri ekosistempada siswa kelas V SDN Singapadu Curug Kota Serang Banten tahun2020- 2021 karena memilikikenaikan nilai hasilbelajarsebanyak

(R&D).

40%

## KerangkaBerpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berawal dari temuan permasalahan di kelas V SD pada pembelajaran tematik pada tema 5 “Ekosistem”. Dari temuan tersebut, peneliti menemukan solusi dengan melakukan pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik tema ekosistem. Peneliti menilai dengan adanya pengembangan diorama dapat menimbulkan rasa ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.



pembelajaran.

1. Siswa tidak tertarik mengamati maupun mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru.
2. Proses pembelajaran yang berpusatpada guru.
3. Penggunaan media maupun bahan ajar belum optimal.
4. Guru hanya menyampaikan materi pembelajaran berdasarkan buku paket yang disediakan sekolah.

1.

dan proses

mengikuti

dalam

tidak memiliki minat

Siswa motivasi

Pengembangan

*(Development)*

Proses Pembelajaran di Kelas V

Perancangan

*(Design)*

Penerapan

*(Implementation)*

Evaluasi

*(Evaluation)*

MenghasilkanMediaDioramaPadaPembelajaranTematik Tema Ekosistem di Kelas V SD

PengembanganMediaDioramaPadaPembelajaranTematik Tema Ekosistem di Kelas V SD

Analisis

*(Analysis)*

**Gambar 2.6 KerangkaBerpikir**