

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Penerapan Media Pembelajaran

a. Pengertian Penerapan

Penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan, baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Secara bahasa penerapan adalah hal, cara atau hasil. Adapun penerapan adalah mempraktekkan, memasang, atau pelaksanaan. Selanjutnya penerapan adalah cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.¹⁶

Penerapan dalam proses pembelajaran adalah proses yang diatur dengan tahapan-tahapan tertentu, agar mencapai hasil yang diharapkan. Tahapan-tahapan kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran mengikuti prosedur memulai pelajaran, mengelola kegiatan belajar mengajar, mengorganisasikan waktu, siswa, dan fasilitas belajar, melaksanakan penilaian proses dan mengakhiri pelajaran. Implementasi pembelajaran dapat

¹⁶ Riant Nugroho, *Prinsip Penerapan Pembelajaran*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2003), hal. 158

deskripsikan ke dalam tiga kegiatan utama, yaitu membuka pembelajaran, menyampaikan materi pelajaran, dan menutup dan mengevaluasi pembelajaran.¹⁷

Dapat penulis simpulkan bahwa penerapan adalah cara yang dilakukan dalam kegiatan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan dan pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan ke dalam sekolah. Jadi, penerapan diartikan sebagai sebuah tindakan mempraktekkan suatu teori untuk mencapai tujuan tertentu khususnya dibidang pendidikan dalam hal ini pendidikan yang terdiri dari berbagai tahap.

b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi secara bahasa media dapat diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengenalan media dalam proses belajar mengajar mendorong diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual

¹⁷ Suwatno, A. Sobandi dan Rasto, *Implementasi Proses Pembelajaran Dalam Mencapai Kompetensi Guru Bidang Keahlian Manajemen Perkantoran*, Manajerial Vol. 10, No. 20, Januari 2012, hal. 33

atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar peserta didik dan isi pembelajaran.¹⁸

Media adalah segala sesuatu yang mungkin dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya suatu tujuan.¹⁹ Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran bahwa media apabila dipahami secara garis besar, maka media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi atau membuat siswa/anak didik mampu memperoleh pengetahuan.²⁰

Dalam kegiatan proses pembelajaran di kelas perlu diciptakan kondisi kelas yang akrab dan menyenangkan bagi guru dan siswa. Kondisi tersebut

¹⁸ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018). hal. 2.

¹⁹ Badru Zaman, *Media Dan Sumber Belajar*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2013). hal.5.

²⁰ Ravik Karsidi, *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), hal.2.

dapat diciptakan dengan mengoptimalkan berbagai komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu membantu peserta didik dalam memahami konsep yang sedang dipelajari, sehingga tidak lagi bersifat abstrak. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dikelas, serta dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam belajar. Untuk itu dalam suatu pembelajaran perlu direncanakan, evaluasi dan dimonitor atau pemantauan dengan sebaik-baiknya agar proses pembelajaran dapat memenuhi tujuan yang diinginkan.²¹

Pemilihan media yang tepat dipertimbangkan dari berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis dan kondisi sosial siswa. Penggunaan media yang tidak sesuai dengan kondisi siswa akan menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal. Kesesuaian media dengan

²¹ Agi Septiari Narestuti, dkk, *Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Bioedusia: Jurnal Pendidikan Biologi, 6(2) Desember 2021, hal. 306-307

kondisi sosial siswa dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi media pembelajaran.²²

Jadi, media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang kognitif, sikap dan psikomotorik.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran, antara lain:²³

- 1) Pertama, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata raga, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar.

²² Ardhi Dwi Wicaksono dan Muhkamad Wakid, *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Menggunakan Alat-Alat Ukur*, Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Edisi XV, Nomor 2, Tahun 2016, hal. 24

²³ Ahmad Zaki dan Diyan Yusri, *Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu*, Al-ikhtibar Volume 7 No. 2, Juli-Desember 2020, hal. 813-814

- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa.
- 4) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan suatu perantara (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar.
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar.
- 7) Sebagai tindakan operasional

Dapat penulis simpulkan media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri media pembelajaran sehingga media pembelajaran bisa berjalan dengan baik saat di gunakan di dalam kelas bersama peserta didik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran sangat diperlukan dan juga memiliki peran yang sangat signifikan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Selain sebagai perantara penyampai pesan, media juga mempunyai banyak manfaat dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagaimana dikutip media

pembelajaran mempunyai banyak manfaat, diantaranya:²⁴

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi
- 5) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana dan kapan saja
- 6) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
- 7) Kualitas belajar dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Dapat penulis analisis bahwa penggunaan media belajar dapat menarik perhatian anak, dengan warna atau bentuk yang disajikan diharapkan mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan siswa terhadap materi yang disajikan. Penggunaan media juga mampu membuat pembelajaran lebih interaktif. Memanfaatkan media akan mendukung terjadinya komunikasi dua arah secara aktif antara guru dan siswa.

e. Macam-macam Media Pembelajaran

²⁴Hasnida, I. *Media Pembelajaran Kreatif*. (Jakarta Timur : Luximal Metrol media, 2015), hal.5.

Media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:²⁵

1) Media Tradisional

- a) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi overhead, slides, film stripe.
- b) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, chart, grafik.
- c) Audio: rekaman piringan, pita kaset.
- d) Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), multiimage
- e) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, video.
- f) Cetak: buku teks, modul, majalah ilmiah.
- g) Permainan: teka-teki, simulasi.
- h) Realia: model, specimen (contoh), manipiulatif (peta, boneka)

2) Media Teknologi Mutakhir

- a) Media berbasis telekomunikasi: telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- b) Media berbasis mikroprosesor: komputer, interaktif, compact disk.

2. Media Pembelajaran Diorama

a. Definisi Media Pembelajaran Diorama

²⁵ Rizqi Ilyasa Aghni, *Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*, Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. XVI, No. 1, Tahun 2018, hal. 101

Media Diorama merupakan media visual berbentuk tiga dimensi yang disusun dalam bentuk miniatur ruangan display dengan flat sebagai dinding sehingga terkesan realistik. Media tersebut dapat digunakan untuk memudahkan siswa memperoleh pengetahuan tentang materi denah lingkungan sekolah. Secara garis besar media diorama merupakan media konkret berupa miniatur sebuah objek. Sebagai implikasi dari hal tersebut, seorang guru dituntut harus kreatif dan selektif dalam memilih benda untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain untuk memberikan konsep seutuhnya pada anak, tujuan lainnya adalah untuk menarik minat serta ketertarikan siswa terhadap apa yang sedang dipelajari. Tujuannya agar kegiatan pembelajaran dapat memberikan kesan bermakna pada peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran.²⁶

Media diorama juga diartikan sebagai sebuah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung, membantu siswa dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam

²⁶ Miftahul Jannah dan Abdul Basit, *Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa*, Jurnal Terapung: Ilmu-Ilmu Sosial, Vol. 1, No. 2, September 2019, hal. 69

kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar lebih menarik. Jadi, media diorama ini sebuah tiruan pemandangan tiga dimensi sehingga mampu memberikan pengalaman secara langsung oleh siswa. Penggunaan media diorama sangat mendukung dalam proses pembelajaran. Media diorama dapat memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep atau materi.²⁷

Media diorama merupakan sebuah alat bantu mengajar yang dituangkan dalam miniatur kecil tiga dimensi untuk menyampaikan mata pelajaran tertentu. Media diorama ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik. Dengan adanya media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan pendidik dan juga memudahkan pendidik dalam mentrasfer materi yang akan diajarkan. Media pembelajaran dapat digunakan pada setiap mata pelajaran untuk menyampaikan bahan ajar.²⁸

²⁷ Ayu Dandini Kisma, dkk, *Penggunaan Media Pembelajaran Diorama untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo*, Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran, 5 (1) (2020), hal. 637.

²⁸ Shofa Ainurrahmah dan Erwin, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V*, Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri Volume 08 Nomor 01, Juni 2022, hal. 313.

Kustandi mengemukakan bahwa media diorama diartikan sebagai media yang menggambarkan suatu kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Keunggulan penggunaan media diorama ini dalam pembelajaran yaitu cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah dan berbagai macam mata pelajaran lainnya dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) objek seperti aslinya, sehingga siswa mudah dalam menghayatinya.²⁹

Menurut Amalia, media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media Diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Media Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama merupakan media yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkrit.³⁰

²⁹ Tinto Eko Prasetyoko dan Eka Yuliana Sari, *Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Untuk Kelas V Di Sd Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung*, JPD: Jurnal Pendidikan Dasar Vol. 10 No. 2 (2019), hal. 87.

³⁰ Miftah Devi Amalia, dkk, *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk*

Penulis menyimpulkan bahwa media diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi mini/ penyajian materi secara nyata yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek-objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan dan gambar yang disesuaikan dengan penyajian.

b. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran Diorama

Diorama merupakan sebuah model khusus yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu, salah satu contohnya yaitu boneka, merupakan variasi bentuk model yang diperuntukkan bagi pertunjukan lakon-lakon dramatisasi. Penggunaan benda nyata (*real life materials*) di dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau bagian-bagian serta spek-aspek lain yang diperlukan.³¹

Tujuan penggunaan media pembelajaran diorama, yaitu untuk mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Penelitian Pendidikan, Vol. 20 No. 2, Agustus Tahun 2017, hal. 187

³¹ Yaashinta Ismilasari dan Hendratno, *Penggunaan Media Diorama Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar*, JPGSD. Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, hal. 64

mempelajari objek yang tak terjangkau fisik, untuk mempelajari konstruksi yang jelas, dan untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas. Muedjiono mengungkapkan bahwa diorama terdiri dari media tiga dimensi, yaitu memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas, dan dapat memperhatikan struktur organisasi secara jelas.³²

Media tersebut sangatlah tepat, menarik, dan diharapkan mampu menumbuhkan gairah peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran IPA. Media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain. Media diorama yang dikembangkan merupakan media pembelajaran visual tiga dimensi. Adanya media

³² Sarah Mutia Rahmawati dan Sati, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem*, Jurnal PGSD Volume 7 (1) Januari-Juni 2021, hal. 39.

tersebut akan menumbuhkan minat peserta didik untuk aktif dalam aktivitas belajarnya.³³

Menurut Andi dalam Krisyuliani, dkk manfaat atau kegunaan diorama yaitu:

- 1) Sangat cocok untuk pengajaran mata pelajaran ilmu fisika, biologi, sejarah, dan berbagai macam mata pelajaran lainnya; serta
- 2) Dapat memberikan gambaran situasi (kondisi) seperti aslinya, sehingga siswa dapat menghayatinya.³⁴

Penulis menyimpulkan tujuan dan manfaat media diorama saling berkaitan demi mencapai pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik lebih menguasai pembelajaran yang ada. Hal ini memberikan manfaat baik ke pendidik maupun peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Langkah-langkah Pembelajaran dengan Media Diorama

Langkah penggunaan media Diorama sebagai berikut:

³³ Atika Dwi Evtasari dan Mariam Sri Aulia, *Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA*, Jurnal Riset Pendidikan Dasar Volume 3 Nomor 1, Maret 2022, hal. 4.

³⁴ Amanda Krisyuliani, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air pada Mata Pelajaran IPA*, Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III e-ISSN 2716-0157 SEMNARA 2021, hal. 824.

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

penilaian kepada peserta didik baik penilaian sikap, ataupun pengetahuan. Dan juga guru mengadakan evaluasi tentang pembelajaran yang telah dibuat apa saja yang perlu direvisi dan apa saja yang perlu dikembangkan.³⁵

Wahidar menjelaskan bahwa media diorama dibagi menjadi tiga jenis yaitu diorama tertutup, diorama terbuka, dan diorama lipat. Media diorama umumnya dibuat sebagai miniatur keadaan alam dan sejarah, yang merupakan materi pokok. Penggunaan media diorama pada proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa mengatakan bahwa belajar merupakan bagian dari suatu proses yang memungkinkan munculnya perubahan sebuah tingkah laku yang baru dari sebuah proses alami dan berdasarkan pengalaman.³⁶

Disini dapat penulis simpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan

³⁵ Popi Fauzi, *Penggunaan Media Diorama untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Kenampakan Permukaan Bumi di SD Gunung Karung Kuningan*, Jurnal Lensa Pendas, Vol. 3 No. 1, 2018, hal. 42

³⁶ Fitriani Muchtar, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Ipa Kelas V UPT SPF SD Inpres Unggulan Toddopuli Makassar*, Jurnal Metafora Pendidikan Vol 1, No 1, Agustus 2023, hal. 82.

media diorama lebih banyak dan bisa dikembangkan kembali oleh guru dalam mengadakan pembelajaran di kelas.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

1) Kelebihan Media Diorama

Media sederhana tiga dimensi (Diorama) memiliki kelebihan berupa memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.³⁷

Beberapa kelebihan diorama adalah dapat dibuat dari bahan yang murah dan mudah didapat, dapat digunakan berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dan dapat memperlihatkan bagian sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Namun, kekurangan diorama adalah pada umumnya hanya baik untuk kelompok kecil dan pada beberapa

³⁷ Alfi Nurul Hidayati, dkk, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi*, Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 4, No. 1 (2017), hal. 340

jenis model ada yang sulit dibuat dan harganya mahal.³⁸

Menurut Hidayati, dengan penggunaan media diorama maka akan tumbuh antusias atau minat siswa pada pembelajaran IPS sehingga adanya suatu keterkaitan siswa dalam memahami muncul. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan sangat sederhana dan mudah di temukan. Kelebihan dalam penggunaan diorama yaitu bisa digunakan berulang-ulang dan mudah disimpan. Diorama yang akan digunakan ini akan menggambarkan suatu kegiatan ekonomi yang ada dilingkungan tempat tinggal. Dilingkungan tersebut akan memanfaatkan sumber daya alam yang ada dan tentunya menghubungkan dengan jenis-jenis pekerjaan baik di desa sampai pada perkotaan. Diorama ini akan menampilkan bentuk nyata dari objek itu sendiri.³⁹

Kelebihan dari media diorama juga dapat memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari

³⁸ Devi Christin, Entin Daningsih dan Reni Marlina, *Kelayakan Media Diorama Pemanasan Global Kelas VII*, JPPK Vol. 5 No. 3 Tahun 2016, hal. 2

³⁹ Nurul Sapitri, dkk, *Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar*, Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nomor 6 Desember 2021, hal. 1592.

verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya. Dengan penggunaan media diorama ini siswa diharapkan dapat melihat bentuk nyata karena dalam diorama ini menggambarkan wujud asli dari objek bendanya hanya saja objek atau benda yang ada di diorama ini berbentuk kecil atau mini. Dengan demikian nuansa asli dari benda tersebut bisa dirasakan oleh siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih bermakna.⁴⁰

2) Kekurangan Media Diorama

Kekurangan dari media pembelajaran diorama yaitu tidak semua siswa kreatif sehingga guru harus dapat meningkatkan kreativitas dari seluruh siswa.⁴¹ Menurut Moedjiono mengemukakan beberapa kekurangan dari media diorama, yakni:

- a) Dalam pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama.

⁴⁰ Kartika Dewi dan Durinda Puspasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Administrasi Humas Dan Keprotokolan Kelas Xi Apk 3 Smk Adhikawacana Surabaya*, Jurnal Administrasi Perkantoran, Volume 6 Nomor 2 Tahun 2018, hal. 50

⁴¹ Siti Mayuni, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Upaya Pelestarian Lingkungan Untuk Peserta Didik Di Sdn Pagintungan*, HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD Volume 7 No. 2 November 2023, hal. 150.

- b) Membutuhkan kreativitas yang cukup menarik baik guru, siswa dan lainnya.
- c) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.⁴²

Berdasarkan analisis penulis, media diorama mempunyai kekurang berupa semua peserta didik tidak bisa mengamati secara bersamaan yg dimana harus bergantian karena materi yg ditulis atau digambarkan dalam sebuah media tergolong kecil. Selanjutnya media ini agak sensitif dan mudah rusak jika terkena hujan, hal ini menjadi kendala ketika hendak memakai media tersebut.

3. Mata Pelajaran IPS

a. Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmuilmu sosial, seperti: sosiologi, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang ilmu sosial. Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan nama mata

⁴² Agus Maulana, dkk, *Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 52 Banda Aceh*, Jurnal Ilmiah Mahasiswa: Elementary Education Research November, 2022. Vol. 7, No. 4, hal. 138.

pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah *social studies*.⁴³

Menurut Aisyah, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran dengan muatan materi pembelajaran yang luas dan cukup kompleks dijenjang pendidikan sekolah menengah pertama karena tujuan dari pembelajaran IPS tidak sekedar mencapai pemahaman saja tetapi juga penanaman sikap bagi siswa sehingga memerlukan peran aktif guru guna mencapai tujuan melalui aspek-aspek pembelajaran yang telah ditentukan. Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang diintegrasikan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, politik dan budaya. Tema yang dikaji dalam IPS biasanya mengenai fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik pada masa lalu, masa sekarang, dan kecenderungannya di masa yang akan datang.⁴⁴

Terdapat (tiga) pandangan atau anggapan mengenai makna pendidikan IPS yakni:

⁴³ Fitri Yanti dan Nurani Awaliah, *Persepsi Guru Tentang Eksistensi Perpustakaan Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Di SMP 02 Ibnu Sina Kabil*, *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah* Vol.3. No. 1 (2018), hal. 26

⁴⁴ Nur Aisyah dan Sudrajat, *Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Ips Smp Di Kota Yogyakarta*, *JIPSINDO* No. 2, Volume 6, Maret 2019, hal. 3.

- 1) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial yang dilaksanakan dalam proses belajar mengajar seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi harus diajarkan menurut struktur dan metode berpikir ilmuan sosial. Anggapan atau pandangan ini merupakan penggabungan beberapa disiplin ilmu sosial dengan nilai-nilai warganegara hanya akan membingungkan karena nilai-nilai warga negara yang baik itu merupakan hasil sampingan dan akan muncul dengan sendirinya dari pengalaman belajar ilmu social.
- 2) Beranggapan bahwa pelajaran ilmu-ilmu sosial di sekolah tidak harus mirip dengan pengorganisasian disiplin ilmu di Perguruan Tinggi. Bukan pemahaman konsep dan metode berpikir ilmuan sosial yang penting. Oleh karena itu, kelompok ini menekankan bahwa pelajaran ilmu sosial disekolah hendaknya terintegrasi dan berisikan materi berupa hasil seleksi dari berbagai disiplin ilmu dan dari masyarakat untuk disajikan dikelas dan

3) Beranggapan bahwa ilmu-ilmu disekolah merupakan penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial untuk tujuan pendidikan.⁴⁵

Jadi, dapat penulis simpulkan bahwa pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang dimana membahas ilmu-ilmu sosial berupa pembelajaran yang diintegrasikan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, politik dan budaya keseluruhan.

b. Pembelajaran IPS di SMP

Proses pembelajaran IPS di SMP, tidak menekankan pada aspek teoritis keilmuannya, melainkan lebih menekankan pada segi praktis mempelajari, menelaah, serta mengkaji gejala dan masalah sosial. Pembelajaran IPS di SMP disajikan dengan konsep atau topik/tema dari berbagai cabang ilmu sosial secara terpadu. Pembelajaran terpadu dapat dipandang sebagai suatu upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan, terutama dalam rangka mengimbangi gejala penjejalan materi yang sering terjadi dalam proses pembelajaran. Diharapkan dengan pembelajaran IPS secara terpadu, peserta didik dapat lebih mudah memahami hakikat keilmuan

⁴⁵ Ngatiyem, *Kajian Fungsi Pendidikan IPS Terhadap Dimensi Tujuan Pembelajaran Studi Kasus Di Smp Negeri 2 Polewali*, Jurnal Papatuzdu, Vol. 6, No. 1 November 2013, hal. 15-16

secara keseluruhan dan memahami masalah dengan berbagai sudut pandang sehingga dihasilkan solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut.⁴⁶

Menurut Shasliani, dalam pembelajaran IPS SMP, siswa diajarkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif dalam memahami peristiwa, fenomena, dan isu-isu sosial yang terjadi di sekitar mereka. Selain itu, IPS juga mengajarkan siswa untuk menghargai nilai-nilai keberagaman, toleransi dan demokrasi dalam masyarakat. Proses pembelajaran IPS sering kali melibatkan kegiatan yang mendorong siswa untuk berinteraksi, berdiskusi dan bekerja sama dengan teman-teman mereka dalam menyelesaikan masalah atau mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pembelajaran IPS tidak hanya terbatas pada pengetahuan teoritis, tetapi juga melibatkan pengalaman langsung dan praktis yang membantu siswa menghubungkan konsep-konsep IPS dengan kehidupan nyata.⁴⁷

⁴⁶ Rini Setyowati dan Wira Fimansyah, *Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia*, Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Volum 3 Nomor 1 bulan Maret 2018, hal. 14

⁴⁷ Shasliani, dkk, *Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 1 Atap Palangka Kabupaten Sinjai*, JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia) Vol.10. No.01 (2023), hal. 30.

Jadi, pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan ilmu-ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainya serta masalah-masalah yang terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah. Pendidikan IPS juga diartikan sebagai suatu penyederhanaan ilmuilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainya serta masalah-masalah yang terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar menengah.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan pokok pengajaran pengetahuan sosial, yaitu memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana bersikap terhadap benda-benda disekitarnya, memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan manusia lainnya dan memberikan pengetahuan kepada manusia bagaimana cara berhubungan dengan Tuhannya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan mata pelajaran IPS adalah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada siswa tentang bagaimana cara berhubungan dengan manusia lain dalam hal ini memiliki kemampuan berkomunikasi, bakat, minat,

kerjasama dan kompetisi dalam masyarakat dan lingkungannya.⁴⁸

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa tujuan mata pelajaran IPS adalah mendidik dan memberikan pengetahuan kepada siswa tentang bagaimana cara berhubungan dengan manusia lain dalam hal ini memiliki kemampuan berkomunikasi, bakat, minat, kerjasama dan kompetisi dalam masyarakat dan lingkungannya.

d. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran IPS

Ada beberapa kemungkinan faktor penyebab rendahnya belajar siswa pada mata pelajaran IPS, diantaranya faktor siswa, guru, sarana prasarana, alat peraga, metode, dan proses mengajar yang kurang menarik minat siswa untuk belajar. Siswa kurang memperhatikan guru saat menerima pelajaran, kurang fokus, enggan berpikir, merasa malu dan bosan. Guru kurang persiapan dalam merencanakan pembelajaran dan kurang menguasai materi pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar masih satu arah dan masih beranggapan guru itu segalanya. Berdasarkan beberapa kemungkinan penyebab tersebut peneliti berusaha mencari penyebab yang muncul di kelas

⁴⁸ Jira, *Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Melalui Metode Kooperatif Tipe Modelling The Way*, Jurnal Pendidikan Islam Vol. 17 No.1, Tahun 2019, hal. 87.

mengenai minat siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah karena pengajaran materi kurang menarik, sarana pendukung (alat peraga) untuk pembelajaran masih rendah dan kompetensi guru dalam merencanakan.⁴⁹

Dapat penulis simpulkan dalam proses belajar mengajar masih satu arah dan masih beranggapan guru itu segalanya. Berdasarkan beberapa kemungkinan penyebab tersebut peneliti berusaha mencari penyebab yang muncul di kelas mengenai minat siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah karena pengajaran materi kurang menarik, sarana pendukung (alat peraga) untuk pembelajaran masih rendah dan kompetensi guru dalam merencanakan.

B. Kajian Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang peneliti lakukan terdapat beberapa karya ilmiah yang terkait dengan penerapan media pembelajaran Diorama, ada beberapa karya ilmiah yang di dalam penelitiannya mengangkat judul yang sama, namun bertitik fokus yang berbeda diantaranya:

⁴⁹ Ni Nyoman Padi, *Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Small Group Work (SGW) Dengan Media Gambar*, Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Vol. 3 No. 1, April 2020, hal. 178

Tabel 2.1
Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Jurnal/Tesis	Persamaan	Perbedaan
1.	Dewi Sartika, Khairun Nisa & Rizky Ahadi (2020)	Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Penggunaan Media Diorama Pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 4 Babahrot Kabupaten Aceh Barat	Persamaannya yakni pada media tiga dimensi diorama dan mata pelajaran yang digunakan.	Perbedaan yang signifikan meliputi metode yang digunakan Sartika, dkk adalah Kuantitatif Eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.
2.	Nadrahwati Binti Muthalib, Maimunah H. Daud & Veronika P.S.M Wae (2023)	Penggunaan Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ndona	Persamaannya yakni pada media diorama yang digunakan.	Perbedaan yang signifikan meliputi metode yang digunakan Sartika, dkk adalah Kuantitatif Eksperimen, sedangkan peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Kemudian Muthalib menggunakan variabel Y yakni

				hasil belajar yang dituju.
3.	Silfi Wulandari & Lianda Dewi Sartika (2024)	Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan	Persamaan dengan peneliti yakni pada metode penelitian deskriptif kualitatif.	Sedangkan perbedaan terletak pada jenjang yang diteliti.

Berikut hasil penelitian yang didapatkan:

1. Hasil penelitian oleh Sartika, dkk bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen pertemuan I yaitu 77,5% dengan kriteria sangat bagus dan pertemuan II yaitu 91,25% dengan kriteria sangat bagus sedangkan kelas kontrol pertemuan I yaitu 40% dengan kriteria cukup bagus dan pertemuan II yaitu 50% dengan kriteria cukup bagus. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dalam materi ekosistem dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Babahrot Kabupaten Aceh Barat Daya.
2. Hasil penelitian oleh Muthalib, dkk bahwa ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA

materi klasifikasi makhluk hidup pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Ndonga. 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. Pada aspek afektif nilai rata-rata siswa pada pertemuan pertama 75,83% dan meningkat menjadi 80,97% pada pertemuan kedua, dan pada aspek psikomotorik nilai rata-rata siswa pada pertemuan pertama 75,63% dan meningkat menjadi 81,30% pada pertemuan kedua. Berdasarkan hasil uji hipotesis paired sample t test dengan nilai hasil belajar sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, dimana H_0 ditolak dan H_1 diterima.

3. Hasil penelitian oleh Wulandari & Sartika bahwa pemanfaatan media diorama dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 11 Medan memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan berpikir kritis siswa. Penggunaan diorama memberikan siswa pengalaman visual dan sensorial yang mendalam tentang periode sejarah yang dipelajari. Diorama memungkinkan siswa merasakan atmosfer dan konteks masa lalu, membantu mereka mengembangkan empati dan memahami sudut pandang berbagai pihak yang terlibat. Penggunaan diorama merangsang pemikiran kritis siswa melalui observasi detail, analisis akurasi visual, dan pertimbangan terhadap sumber sejarah lainnya. Dalam proses ini, siswa diajak untuk menyimpulkan, membandingkan, dan menyimpulkan, mengasah keterampilan berpikir analitis

dan evaluatif mereka. Penggunaan diorama juga menciptakan pembelajaran yang interaktif dan memikat, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, melibatkan siswa dalam proyek pembuatan diorama juga membantu mereka mengembangkan keterampilan kerja tim dan kreativitas. Dengan demikian, penggunaan media diorama tidak hanya memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang sejarah, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa, membentuk sikap empati, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 11 Medan. Dengan adanya pemanfaatan diorama, pembelajaran sejarah tidak lagi sekedar mengenal fakta-fakta, tetapi juga membuka jendela pemahaman yang lebih dalam dan analisis tentang masa lalu.

C. Kerangka Berpikir

Salah satu pembaharuan yang perlu diperhatikan dalam dunia pendidikan agar semakin maju yaitu penggunaan media yang tepat pada kegiatan pembelajaran. Media yaitu pengantar pesan atau materi yang digunakan pendidik pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung agar pembelajaran terarah, kelas menjadi kondusif, peserta didik mendapatkan suasana baru sehingga tidak mudah bosan, jenuh, mengantuk, dan berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan termotivasi untuk mengikuti kegiatan.

Diantara media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran IPS yaitu Media Pembelajaran Diorama merupakan media pemandangan tiga dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan yang sebenarnya dan dapat memenuhi kebutuhan siswa pada materi yang berhubungan, Maka perlu adanya pengembangan media diorama sesuai

dengan materi. Tujuannya untuk menjaga kesiapan peserta didik agar serius saat kerja kelompok, peserta didik termotivasi untuk belajar, berani mengemukakan pendapatnya, menghargai pendapat teman yang lain, meningkatkan kerjasama dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Berikut bagan kerangka berfikir yang digunakan peneliti.

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

