

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Secara definisi, kata “media” berasal dari kata Latin “medius” yang berarti “tengah” “perantara” atau “pengantar”. Transmisi komunikasi dari pengirim ke penerima disebut media dalam berbagai bahasa. Istilah “media” didefinisikan oleh Asosiasi Teknologi Pendidikan dan Komunikasi (AECT) sebagai “segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.” *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang berwujud yang dapat disentuh, didengar, dilihat, dibaca, atau didiskusikan, serta alat yang digunakan dalam kegiatan pendidikan.¹ Jadi, sepanjang proses pembelajaran, media merupakan alat bantu belajar mengajar bagi siswa. Peranan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangatlah besar. Karena penggunaan media sebagai jembatan kompleksitas dalam kegiatan ini mungkin dapat membantu ketidakjelasan informasi yang diberikan selama proses pembelajaran.

Dengan adanya media, mata pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa dapat menjadi lebih sederhana. Guru mungkin menggunakan frasa dan kalimat tertentu dari media untuk membantu mereka menjelaskan informasi. Oleh karena itu, penggunaan media untuk mengajar dapat memudahkan siswa dalam memahami informasi. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi guna mencapai tujuan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah instrumen nyata yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di kalangan siswa dengan menyajikan konten pendidikan dalam bentuk buku, film, video, dll. Dengan demikian penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa media pendidikan merupakan alat yang dapat membantu guru dalam menyajikan informasi pelajaran dengan lebih sukses.

¹ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2007, hal 38

b. Fungsi media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran adalah untuk membantu siswa dalam melihat benda atau peristiwa yang terjadi, mengamati benda atau hal yang disukainya, dan memperoleh pemahaman menyeluruh terhadap benda atau kejadian tersebut.² Selain itu, media berfungsi untuk membakukan cara penyampaian informasi, mendorong sikap positif terhadap proses pembelajaran dan materi pembelajaran. Siswa dapat belajar dari bentuk dan sifat media pembelajaran yang dipilih guru. Ketika seorang guru menggunakan media untuk merangkum suatu mata pelajaran, siswa diberikan akses langsung ke mata pelajaran tersebut selama kelas. Guru kemudian menggunakan media sebagai sumber belajar dengan menjelaskan materi pelajaran melalui penggunaan media.

Kenyataannya alat belajar ada dimana-mana di sekitar kita, baik di sekolah, di halaman rumah, atau di tempat lain. Media pembelajaran merupakan alat yang membantu guru dalam meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa.³ Penegasan tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa media pendidikan memiliki berbagai tujuan dalam proses pembelajaran. Setiap alat pembelajaran memiliki tujuan yang unik. Media yang dibuat adalah media *diorama* yang bermuatan ekologi.⁴

c. Macam-macam media pembelajaran

Media secara garis besar dapat dikategorikan sebagai berikut:⁵

- 1) Media visual adalah media yang terlihat. Bentuk media ini sangat bergantung pada visi. Contohnya meliputi foto, ilustrasi, buku komik, gambar candi, poster, terbitan berkala, novel, miniatur, dan barang lainnya.
- 2) Media audio dapat didengarkan. Bentuk media berkomunikasi melalui indra pendengaran. Suara, musik, dan lain-lain adalah beberapa contohnya.

² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara), 2011, 67.

³ Anik Vega, *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*, dalam *Jurnal Penelitian Anak Usia Dini*, Vol.1 No.1, 2016, 26

⁴ Aqib, *Model-Model Media dan Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Y rama Widya), 2014, 26.

⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018) hal. 10

- 3) Media yang dapat didengar dan dilihat sekaligus disebut media audio visual. Media ini sekaligus membangkitkan indera aural dan visual. Contohnya seperti media drama, film, VCD, dan media lainnya.
- 4) Multimedia merupakan perpaduan dari segala bentuk media. Pertimbangkan internet.

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Media tiga dimensi seperti *diorama* kadang dikenal dengan istilah media variatif. Rayandra Asyar mendefinisikan media tiga dimensi adalah media yang mempunyai panjang, lebar, dan tebal serta dapat dilihat dari segala sudut pandang. Benda nyata atau kecil merupakan mayoritas media tiga dimensi. Senada dengan Daryanto, media *diorama* diartikan sebagai media tanpa proyeksi yang disajikan dalam tiga dimensi sebagai replika persis dari aslinya. Berdasarkan dua pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *diorama* dapat digunakan untuk mengajarkan siswa bagaimana menggambarkan benda-benda nyata yang sulit dilakukan di ruang kelas. Benda-benda kecil tiga dimensi seperti rumah, orang-orangan sawah, dan benda sejenis lainnya dapat ditemukan pada media *diorama*. *Diorama* menggabungkan model imitasi tiga dimensi dan gambar perspektifrepresentasi dua dimensi dalam satu tampilan utuh. Gambar, gambar, dan replika kecil dari benda yang ditiru merupakan contoh media *diorama*, yaitu media visual yang bergantung pada penglihatan.⁶

Model ini merupakan representasi tiga dimensi dari penataan dan tampilan nyata. Untuk membantu siswa dalam memahami topik, proyek ini membuat media *diorama* berbasis visual untuk pembelajaran ilmiah bertema ekosistem. Walaupun berbentuk “imitasi”, namun media berbasis visual ini mempunyai fungsi yang sangat penting bagi siswa karena dapat meningkatkan minat belajar dan siswa langsung memahami penjelasan guru melalui pengamatan langsung. Selain mendapat pembahasan terhadap

⁶ Miftah Devi, *Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, dalam Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Vol 20 No.2, 2017, 185

materi yang diajarkan guru melalui observasi langsung, siswa akan lebih bahagia dan termotivasi untuk belajar.⁷

b. Langkah-langkah penggunaan media *diorama*

Berikut langkah-langkah pemanfaatan media *diorama*:

- 1) Menetapkan tujuan dan menetapkan keterampilan yang ingin dicapai sesuai dengan indikator yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran dan sumber daya yang digunakan.
- 2) Menawarkan berbagai sudut pandang kepada siswa, khususnya guru, membantu mengembangkan kemampuan berpikir anak dan menumbuhkan dialog positif antara guru dan siswa. Akibatnya, pembelajaran berkelanjutan lebih aktif.
- 3) Memberikan sumber kajian materi yang luas dalam bentuk media *diorama*. Tergantung mata pelajaran yang dipelajari, guru memberikan media *diorama*.
- 4) Menguraikan kegiatan belajar siswa, guru menarik kesimpulan dari pembelajaran yang baru saja terjadi atau menilai pembelajaran berdasarkan informasi yang telah disampaikan guru.
- 5) Di akhir kelas, guru mengevaluasi siswa, melihat sikap dan pengetahuan mereka. Guru mengevaluasi apa yang telah dipelajari serta apa yang perlu diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut.

c. Kelebihan dan kekurangan media *diorama*

Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media *diorama*:⁸

- 1) Pengalaman belajar langsung ditawarkan melalui media *diorama*. Dengan kata lain, meskipun pembelajaran hanya terjadi di dalam atau di sekitar kelas, seperti di lingkungan sekolah, namun media yang ditawarkan secara langsung memberikan pengalaman yang sesuai dengan kondisi saat ini, sehingga menghadirkan pengalaman yang mencengangkan bagi siswa.
- 2) Penyajian yang konkrit dan menghindari kata-kata yang bertele-tele; pada media *diorama*, konten dibuat sesuai dengan gambar aslinya. Misalnya, konten yang menggambarkan apa yang disebut sebagai individu,

⁷ Alzar Arsyad, *Media Pengembangan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada), 2013, 50

⁸ Popi Fauzi, *Penggunaan Media Diorama*, dalam *Jurnal Lensa Pendas*, Vol 3 No.1, 2018, 44.

- populasi, dan komunitas yang kemudian membentuk suatu ekosistem dapat ditemukan dalam media *diorama*.
- 3) Karena media yang dibuat secara tidak langsung dapat menggugah ide dan pemikiran siswa, maka pendekatan pendidikan ini dapat mendorong berpikir kreatif pada peserta didik. Pemikiran emosional anak-anak secara tidak langsung dirangsang, seperti halnya kreativitas siswa, oleh lingkungan yang dibangun dengan baik.
 - 4) Karena media dibuat dengan menggunakan bahan pengisi yang sesuai dengan kondisi saat ini, maka objek dapat terpampang dengan jelas. Sebagai ilustrasi, hewan dunia nyata dengan bentuk dan warna yang akurat digunakan.

Adapun kekurangan dari media *diorama* adalah sebagai berikut:⁹

- 1) Meskipun media *diorama* terbuat dari bahan yang ringan, namun ukurannya yang besar membuat pembuatannya sedikit sulit.
- 2) Saat membuat media *diorama* harus berinteraksi langsung dengan siswa untuk mengumpulkan data.

d. Karakteristik media *diorama*

Karakteristik media *diorama* adalah setting lingkungan sekitar, dan isi media *diorama* semuanya memiliki bentuk yang sama persis dengan media *diorama* yang berukuran kecil. *Diorama* harus fokus pada elemen lanskap yang lebih halus, misalnya menggambarkan lingkungan persawahan. Saat membuat media, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, antara lain ukuran *diorama* dibandingkan dengan tempat dan jumlah siswa yang akan melihatnya. Bahan-bahan tersebut kemudian diperhitungkan. Bahan-bahan yang digunakan akan memberikan nilai lebih pada *diorama*. Secara alami, warna-warna yang digunakan berhubungan dengan lingkungan sekitar dan kondisi lingkungan yang akan disimulasikan dengan menggunakan elemen ornamen dan lingkungan yang sesuai.

⁹ Arie Megawatie Sa'bani, Akhmad Nugraha, and Didin Abdul Muiz Lidinillah, "Penggunaan Media Diorama Pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan Di Sekolah Dasar," *Pedadidaktika* 4, no. 1 (2017): 29–39, <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

e. Jenis-jenis media diorama

Media *diorama* ada tiga jenis, yaitu *diorama* tertutup, *diorama* lipat, dan *diorama* terbuka.¹⁰

- a) *Diorama* tertutup adalah *diorama* yang dibatasi oleh alas atau alas dengan dinding samping kanan, dinding belakang, dan dinding samping kiri. Sedangkan bagiannya dilapisi dengan kaca transparan atau bening. Media *diorama* tertutup hanya dapat dilihat dari sisi depan.
- b) *Diorama* lipat adalah *diorama* yang dibuat membentuk tiga kesatuan dinding atau salah satu sudut suatu ruangan, dimana dinding atau ruangan pada sisi kanan dan kiri dapat dilipat (dibuka atau ditutup) sesuai dengan kegunaannya. *Diorama* lipat terbuat dari lembaran kertas.
- c) *Diorama* terbuka. *Diorama* jenis ini mempunyai ciri yang hampir sama dengan maket, yaitu penggambaran suatu benda pada bidang datar. *Diorama* terbuka merupakan *diorama* yang tidak dilengkapi dengan dinding pandang seperti kedua jenis *diorama* sebelumnya.

Diorama dapat berupa realitas (objek pengganti yang bertugas menggantikan objek sebenarnya dan digunakan sebagai alat penyampaian informasi dan bantuan pembelajaran, misalnya: uang logam, spesies, tumbuhan, hewan, mesin, batu alam, dan sebagainya). Model (objek pengganti yang fungsinya dimaksudkan untuk menggantikan objek sebenarnya), dan latar belakang yang sesuai. *Diorama* dapat dilengkapi dengan tulisan atau audio. Bentuk *diorama* terdiri dari bagian depan yang memuat pemandangan dengan kenyataan dan model, latar belakang dirancang untuk memberikan kesan nyata..¹¹

f. Tujuan dan fungsi media diorama

Tujuan penggunaan media *diorama* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengatasi kesulitan yang timbul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- 2) Mempelajari benda-benda bersejarah pada masa lampau.

¹⁰ Tri Lestari, Pengaruh Penggunaan Media *Diorama* , PGSD FIP Universitas Megeri Surabaya, hlm 18

¹¹ Nana Sudirman dan Rivai, Media... hal 170

- 3) Pelajari objek yang tidak dapat diakses.
- 4) Mempelajari benda-benda yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan informasi yang lengkap, misalnya: mata manusia, telinga.
- 5) Mempelajari konstruksi atau struktur abstrak.
- 6) Menampilkan atau mewakili proses terjadinya suatu benda besar.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan *diorama* ini adalah untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari benda-benda yang mengandung dimensi masa lalu atau yang tidak dapat dijangkau oleh indera manusia.

g. Manfaat media *diorama*

Media *diorama* memberikan manfaat dalam pembelajaran, yaitu:

- a. Dapat menduplikasi benda nyata
- b. Dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- c. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan jarak
- d. Menarik perhatian.

3. Hakikat ekosistem

a. Pengertian ekosistem

Ekosistem merupakan suatu hubungan timbal balik antara komponen makhluk hidup dan benda mati yang terjadi melalui interaksi antara komponen-komponen tersebut pada suatu tempat atau lingkungan dan sering disebut dengan sistem lingkungan. Ekosistem harus dijaga keseimbangannya agar tidak terganggu. Suatu ekosistem dikatakan seimbang apabila komponen-komponen yang ada di dalamnya terjaga dengan baik.¹² Jika salah satu komponennya hilang maka keseimbangannya terganggu. Gangguan ekosistem dapat disebabkan oleh beberapa faktor alam dan aktivitas manusia. Ada jenis ekosistem seperti ekosistem hujan tropis, tundra, hutan hujan, hutan gugur, padang rumput, danau, sungai dan rawa.

b. Kompetensi Dasar IPA bertema ekosistem

Berikut kompetensi dasar IPA pada tema ekosistem:

- 1) Menganalisis komponen-komponen yang ada pada ekosistem

¹² Fajar Ramadhan, Thomas Nadeak, and Aang Solahudin Anwar, "Sosialisasi Pembelajaran Ekosistem Dan Proses Kehidupan IPA Di SDN Dayeuhluhur 1," *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2022): 1585–91.

- Siswa dapat menjelaskan dan membedakan komponen-komponen apa saja yang ada pada suatu ekosistem, seperti komponen abiotik dan biotik.
- 2) Meringkas hubungan antar komponen
Siswa dapat menjelaskan pengertian individu, populasi, komunitas, dan kemudian membentuk ekosistem.
 - 3) Sebutkan satuan-satuan ekosistem
Siswa dapat menjelaskan individu, populasi, komunitas dan dapat membedakannya.
 - 4) Periksa kategori hewan menurut sumber makanan
Istilah karnivora, herbivora, dan omnivora semuanya mungkin dapat dijelaskan oleh siswa.
 - 5) Jelaskan apa yang dimaksud dengan rantai makanan, jaring makanan, dan piramida makanan.
Siswa dapat menjelaskan bagaimana rantai makanan tercipta, bagaimana jaring-jaring makanan ada dalam suatu ekosistem, apa saja bagian-bagian dan piramida makanan, dan lain sebagainya.
 - 6) Menggambarkan ilustrasi rantai makanan.
Jika rangkaian tersebut menciptakan rantai makanan, siswa dapat mengerjakan suatu permasalahan.
 - 7) Menjelaskan apa yang dimaksud dengan keseimbangan lingkungan hidup.
Siswa dapat mendeskripsikan cara melestarikan lingkungan dan cara menjaga keseimbangan dan kesehatan ekosistem setempat.
 - 8) Menyebutkan dampak dari ketidakseimbangan ekologi.
Siswa dapat mendiskusikan apa yang akan terjadi jika lingkungan kita tidak seimbang, bencana apa yang akan terjadi, dan mereka juga dapat mencari solusi terhadap masalah ekologi.

c. Macam-Macam Ekosistem

Suatu ekosistem dapat digolongkan menjadi dua kategori berdasarkan cara terbentuknya, yaitu:¹³

- 1) Ekosistem alami
Ekosistem yang berkembang secara alami tanpa campur tangan manusia disebut ekosistem alami. Ada dua jenis ekosistem alami: ekosistem darat dan ekosistem perairan. Ekosistem hutan, gurun, dan padang rumput

¹³ Zoen Aini, Djamel Irwan, *Prinsip-Prinsip Ekologi (Ekosisten, Lingkungan dan Pelestariannya)*, (Jakarta:PT. Bumi Aksara,2007), hal. 66

adalah beberapa contoh ekosistem darat. Rawa, lautan, dan sungai merupakan contoh ekosistem perairan.¹⁴

2) Ekosistem Buatan Manusia

Ekosistem yang telah mengalami pengaruh signifikan oleh manusia antara lain ekosistem di waduk, sawah, akuarium, dan kebun.¹⁵

B. Penelitian terdahulu

Merujuk pada berbagai sumber profesional, peneliti mengkaji dan menganalisis penelitian-penelitian terdahulu untuk mengidentifikasi sejumlah penelitian yang relevan dan mendukung penelitian pembangunan, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian Dady Mukti, skripsi berjudul “*pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V SDN kalibanteng kidul 02 semarang.*”¹⁶ Temuan penelitian ini menunjukkan seberapa baik media *diorama* tema ekosistem bekerja dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Temuan pretest dan postes yang menunjukkan perbedaan cukup besar menunjukkan hal tersebut. Memanfaatkan media *diorama* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun penelitian ini memiliki beberapa kelemahan. Karena bahan yang digunakan untuk membuat media *diorama* tidak tahan lama, maka beberapa komponen ekosistem dicampur menjadi satu bahan pada seluruh pembuatan diorama. Selain itu, penelitian ini mempunyai manfaat karena menggunakan bahan yang mudah didapat, murah, dan nyaman. Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, *diorama* bertema lingkungan sangat efisien dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media *diorama* baik penelitian Dady Mukti maupun peneliti inilah yang menjadikan keduanya bisa diperbandingkan. Penggunaan material dalam pembuatan media *diorama* dan desain yang digunakan dalam media *diorama* menjadi pembeda penelitian ini dengan penelitian lainnya. Keduanya sama-sama menggunakan tema ekosistem dengan media *diorama*, yang mana keduanya saling berkaitan.

¹⁴ Saktiyono, IPA Biologi SMP dan MTS Jilid 1, (Jakarta:Erlangga, 2004), hal.79

¹⁵ Sunarno,*Ekosistem Sawah*,(Jakarta: Gaja Mada University Press, 2001) hal. 255

¹⁶ Dedy Mukti Prabowo, “Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V Sdn Kalibanteng Kidul 02 Semarang,” *Skripsi*, 2017.

2. Penelitian Nolmilasari, skripsi berjudul “*upaya meningkatkan hasil belajar IPA dengan menggunakan kombinasi media diorama dan media gambar pada SDN 5 langkai palangkaraya tahun pelajaran 2015*”.¹⁷ Temuan penelitian menunjukkan bahwa hasil pembelajaran IPA dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *diorama*. Hasil uji lapangan menunjukkan hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya. Namun media yang dibuat oleh para peneliti memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan. Media yang diproduksi memiliki keunggulan karena mudah diakses dalam hal peralatan dan perlengkapan, namun juga memiliki kelemahan karena terbuat dari karton dan styrofoam, yang berarti media tersebut tidak dapat bertahan lama dan rentan terhadap kerusakan.
Guna meningkatkan hasil pembelajaran saintifik, baik penelitian Nolmlasari maupun penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama-sama melihat pada penggunaan media *diorama* dalam pembelajaran. Bedanya, penelitian berbasis gambar sebelumnya juga memanfaatkan *diorama* dan penelitian berbasis gambar. Sebaliknya media ini hanya menggunakan media *diorama*. Penggunaan *diorama* oleh subjek dan media membuat keduanya dapat dibandingkan.
3. Penelitian Tri Lestari, skripsi yang berjudul “*pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema ekosistem di sekolah dasar*”.¹⁸ Temuan penelitian menunjukkan bahwa media *diorama* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan secara signifikan mempengaruhi hasil belajar siswa, mendukung rumusan yang berbunyi “*ha dapat diterima dan ho ditolak*”. Hasil belajar kelompok eksperimen yang menggunakan media dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media juga bervariasi secara signifikan. Dan berdasarkan temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media realistik meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Keunggulan media *diorama* yang dikembangkan

¹⁷ Normilasari Normilasari and Purna Haidawati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama Dan Media Gambar Pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015/2016,” *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2016): 11–15, <https://doi.org/10.33084/tunas.v2i1.555>.

¹⁸ T Lestari, “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, no. 02 (2015): 1114–23.

peneliti antara lain luas, ukurannya besar, dan menggunakan bahan kayu. Sedangkan kekurangannya adalah bagian atas media *diorama* tidak tertutup sehingga kotoran mudah masuk ke dalam dan variasi miniatur yang digunakan pada media *diorama* lebih sedikit.

Persamaan penelitian yang dilaksanakan Tri Lestari melalui temuan yang dilaksanakan peneliti yakni bersamaan perihal media *diorama* mampu meningkatkan keaktifan siswa dan mengsignifikan terhadap hasil belajar siswa. Perbedaannya adalah konsep yang digunakan dalam mendesain bentuk media *diorama*, jika dalam penelitian ini *diorama* dalam bagian atas tidak tertutup sehingga *diorama* mudah kotor dan tidak tahan lama. Sedangkan dalam penelitian ini desain media *diorama* dapat dipastikan tertutup disegala bagian tapi tetap dapat dilihat disegala sudut. Sedangkan persamaannya adalah media yang digunakan serta materi yang digunakan juga sama-sama ekosistem.

C. Kerangka berfikir

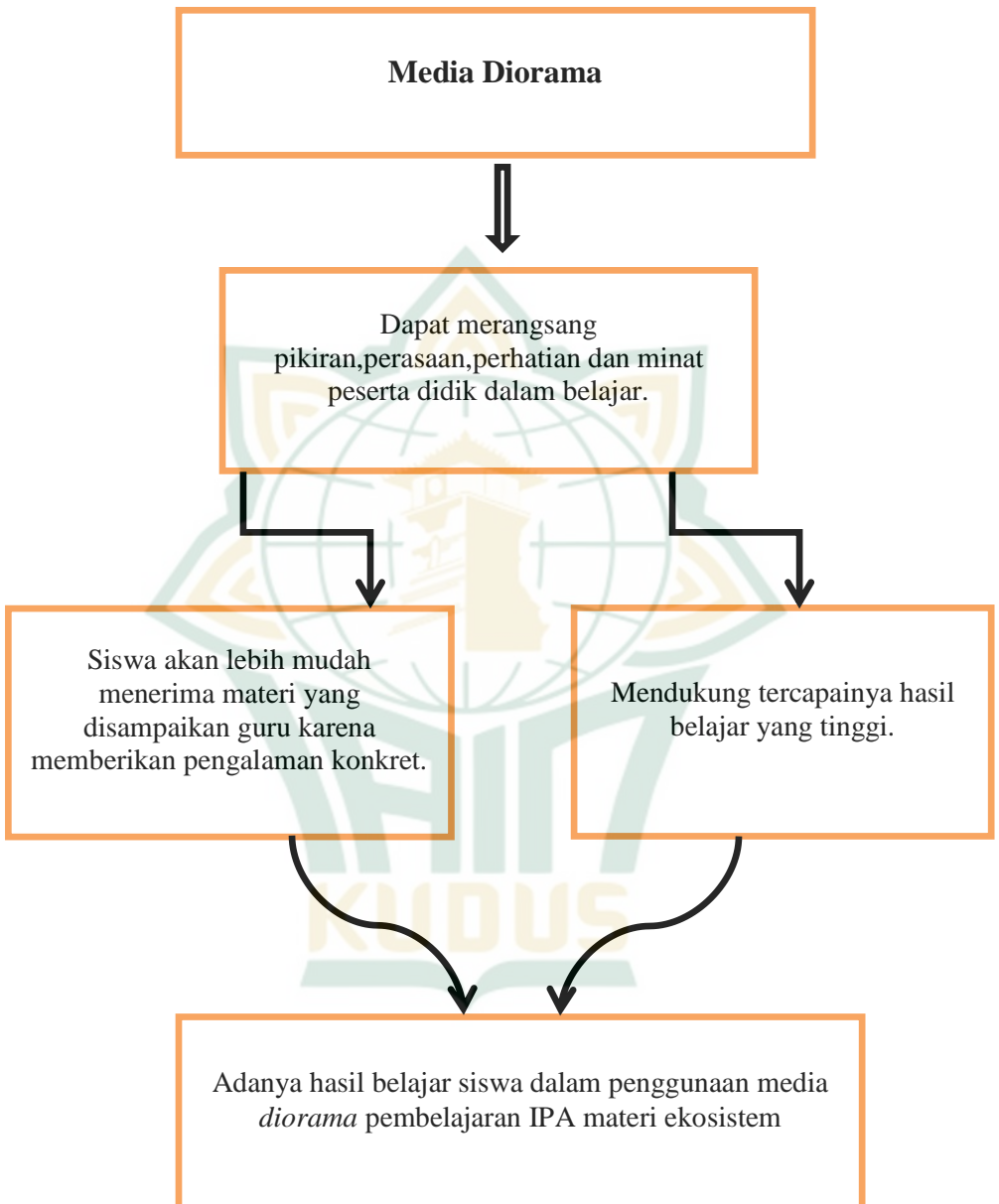
Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan gagasan, menjelaskan konsep teoritis, dan menggugah emosi serta keinginan siswa guna memotivasi mereka untuk belajar dianggap sebagai media pembelajaran. Berdasarkan temuan sebagian besar sekolah, masih kurangnya pemanfaatan sumber daya pembelajaran ilmiah bertema ekosistem kurang bervariasi. Materi ekosistem berfokus pada interaksi organisme hidup yang telah dilihat di kelas. Buku teks, sumber gambar, dan video digunakan untuk mengajarkan mata pelajaran yang berkaitan dengan ekosistem. Karena buku teks berisi teks dan grafik, siswa sering kali merasa bosan saat mempelajarinya. Sementara itu, siswa sering melihat media gambar. Selain itu, penggunaan video laptop oleh guru jarang terjadi. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dan siswa memerlukan materi pembelajaran yang lebih menarik dan mampu memberikan pengalaman baru kepada siswa. Salah satu alasan pentingnya dibuatnya materi pembelajaran berupa media *diorama* pada materi ekosistem adalah untuk menjelaskan permasalahan tersebut. Hal ini akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Media *diorama* memberikan keuntungan seperti meningkatkan pembelajaran, sedangkan teknik pendidikan ini dapat menginspirasi imajinasi siswa. Informasi materi pembelajaran lebih lengkap dan dilengkapi dengan media langsung. 4 kotak konsep yang menyusun *diorama* ini dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan satu mata

pelajaran. Kotak pertama berisi informasi subtema 1, atau bagian-bagian makhluk hidup, kotak kedua keterangan subtema 2, atau satuan-satuan makhluk hidup, kotak ketiga informasi subtema 3 atau interaksi antar makhluk hidup, dan kotak terakhir informasi tambahan. Untuk mengetahui kualitas media *diorama* yang dihasilkan layak untuk digunakan atau tidak, maka media *diorama* yang dibangun selanjutnya akan dievaluasi oleh beberapa ahli dan diuji di sekolah. Untuk memastikan pemanfaatan media *diorama* dalam pembelajaran ilmiah materi ekosistem juga akan dievaluasi media *diorama* yang sesuai.

Guna membagikan kemudahan pemahaman berpikir penelitian ini, maka penulis membuat kerangka berpikir yakni :





Bagan 2.1 kerangka berfikir