

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

#### A. Kajian Pustaka

##### 1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

###### a. Model Pembelajaran

Menurut (Saefuddin, A. dan Berdiati, I., 2014) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai garis besar arahan untuk mencapai tujuan yang tersusun secara sistematis. Model pembelajaran selalu berkembang seiring berkembangnya zaman. Saat ini model guru sering menggunakan model pembelajar sebagai alat untuk menyampaikan informasi seperti *discovery learning*, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran kolaboratif dan lainnya untuk mengajar

Setiap model pembelajaran yang digunakan merupakan sebuah pedoman untuk berlangsungnya pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas. Seluruh rangkaian penyajian materi terdapat dalam suatu model pembelajaran disampaikan oleh guru, maka dari itu penggunaannya harus dapat membangkitkan rasa ingin tahu, menumbuhkan kreativitas serta diaplikasikan secara efektif.

###### b. Pengertian *Project Based Learning*

(Warsono dan Hariyanto, 2012) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek ialah pendekatan pembelajaran

yang komprehensif dengan melibatkan peserta didik dalam membuat suatu produk. *Project based learning* merupakan model pembelajaran yang menghasilkan sebuah produk dalam sebagai medianya. Untuk mencapai hasil belajar siswa, mereka harus eksplorasi, evaluasi, menafsirkan dan mensintesis. Pembelajaran berbasis proyek ini digunakan agar siswa dapat bereksperimen dan menyampaikan ide atau gagasan yang dimiliki. Pembelajaran berbasis proyek melibatkan siswa secara langsung untuk masuk kedalam materi yang sedang diajarkan dengan hasil akhir sebuah karya (Abidin, Z., Rumansyah, Arizona, K, 2020).

Dalam penelitian ini, siswa membuat media diorama yang dibuat secara berkelompok untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang konkret atau nyata. Media diorama merupakan sebuah karya seni tiga dimensi yang menggambarkan sebuah kejadian nyata yang dibuat oleh siswa. Model pembelajaran pjbl ini sekaligus dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui ide atau gagasannya dengan hasil berupa kajian produk akhir diorama.

c. Langkah-Langkah Operasional PjBL

Menurut (Aris Yulianto, 2017) sintak atau langkah-langkah pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut :

- 1) Pengenalan masalah (pertanyaan)
- 2) Mendesain perencanaan proyek
- 3) Penyusunan jadwal proyek

- 4) Pelaksanaan dan monitoring proyek
- 5) Menguji hasil (presentasi proyek)
- 6) Evaluasi dan refleksi

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media

Medium yang berarti perantara atau pengantar adalah bentuk jamak dari kata lain *medius* yang berarti tengah atau pengantar. Menurut (Gerlach dan Ely, 1971) media dalam pengertian universal merupakan makhluk hidup juga kejadian yang membuat kondisi dimana siswa dapat memperoleh ilmu, kemampuan dan nilai. (Wahidar, N., 2018) mendefinisikan media sebagai alat elektronik untuk mendapatkan, mengolah juga merekonstruksi linguistik.

Menurut (Heinich, Molenda, Russel, Smaldino., 1996) istilah media merupakan penghubung penyampaian informasi dari sumber kepada penerima. Oleh karena itu, TV, koran, majalah, rekaman suara dan lainnya gambar yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain adalah alat komunikasi. Apabila suatu media dalam penyampaiannya berupa informasi mengandung tujuan pendidikan disebut media pembelajaran. NEA (*National Education Association*) mendefinisikan media adalah alat komunikasi berbentuk apapun contohnya audiovisual beserta perangkatnya.

Artinya dengan media kita dapat berinteraksi, menonton, mendengarkan, dan membaca media menurut (Evitasari, A. D., & Aulia, M. S., 2022).

Dari pendapat di atas kesimpulan yang diambil yaitu media merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi antara sumber dan penerima yang berfungsi memperoleh ilmu, kemampuan, dan nilai. Sementara itu media pembelajaran merupakan sebuah alat perantara proses belajar mengajar agar menggugah perhatian siswa dan ketertarikan siswa.

Sangat penting untuk mengkategorikan berbagai sumber pembelajaran mengingat banyak jenisnya. Pengelompokan ini dirancang untuk membantu penggunaannya memahami cara menggunakan, memilih dan menjaga media selama pembelajaran. (Sanjaya, W., 2006) menyatakan bahwa media dibagi menjadi berbagai kategori berdasarkan perspektif mereka. Berdasarkan sifatnya, media dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Media auditif merupakan media yang didengar karena hanya mengeluarkan suara dan berisi unsur audio saja seperti radio dan alat rekam suara.
- 2) Media visual adalah media yang tidak mengandung unsur audio contohnya berbagai bentuk barang cetakan, seperti gambar,

diorama, dan media grafis. Media visual diklasifikasikan lagi menjadi beberapa jenis, diorama adalah salah satunya.

- 3) Media audio visual adalah jenis media yang memuat unsur gambar tampak selain audio. Karena memiliki elemen dari jenis pertama dan kedua, jenis media ini dianggap lebih baik dan menarik.

#### b. Manfaat Media

Dalam kegiatan pembelajaran, media merupakan faktor eksternal yang digunakan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran karena mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang proses pembelajaran. Alasan diorama tiga dimensi dalam belajar siswa tergolong meningkatkan yaitu :

- 1) Siswa tertarik sehingga meningkatkan motivasinya.
- 2) Siswa akan lebih paham karena bentuk media yang konkret atau nyata dapat menjelaskan suatu kejadian.
- 3) Metode pembelajaran akan semakin beragam, kreatif dan inovatif.

#### c. Pemilihan Penggunaan Media

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan haruslah selaras terhadap materi pembelajaran, praktis dan fokus pada sasaran yang ingin dicapai. Media pembelajaran perlu disesuaikan dengan sifat siswa, keahlian guru dan kemampuan guru saat mengaplikasikan sarana yang mendukung karena setiap media

pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Peneliti memilih media pembelajaran karena selain belajar, siswa juga memanfaatkan limbah sampah. Penggunaan media diorama dinilai efektif mengurangi limbah sampah karena dimanfaatkan dengan bagus juga kreatif.

### 3. Media Diorama

#### a. Pengertian Media Diorama

(Prastowo, Andi, 2019) menjelaskan bahwa media diorama ialah tampilan mini *three dimensions* yang dimaksudkan dapat merepresentasikan tampilan secara nyata. Bentuk diorama merupakan representasi sebuah objek benda dengan latar alas dan *background* yang berisikan hiasan sesuai tema yang sedang dibuat. Sebagai alat representasi produk, diorama sangat tepat sebagai pembelajaran ilmu kebumihan, lingkungan, sejarah juga dapat juga digunakan dalam maple lainnya dalam KBM. (Amalia, 2017) menyebutkan bahwa penggunaan media yaitu: 1) mempunyai yaitu alat dan bahan yang terjangkau serta mudah ditemukan, 2) bisa digunakan berkali-kali, 3) bisa menggambarkan kejadian nyata, dan 4) bisa menunjukkan semua bagian karena bentuknya tiga dimensi. Dengan menerapkan kegunaan media diorama, diharapkan guru akan lebih mudah dalam penyampaian materi, aktif dalam pembelajaran serta informatif sehingga akan mudah diterima siswa.

Media diorama sering juga disebut dengan media *three dimensions* atau multifaset atau serba aneka. (Lestari, T., 2015) mengungkapkan media diorama adalah Gambaran miniatur yang penampakannya dapat terlihat dari segala arah karena dapat dilihat dari atas, samping bahkan belakang. Menurut (Daryanto, 2013) media diorama adalah media non proyeksi dengan penyajian secara visual dalam tiga dimensi. Sebagian besar media ini melibatkan benda nyata atau miniature yang diatur sedemikian rupa sehingga selaras dengan keindahannya. (Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, 2013) menyatakan diorama adalah tampilan mini tiga dimensi yang dimaksudkan untuk mewakili tampilan di kehidupan nyata.

Dari deskripsi menurut para ahli kesimpulan yang diambil yaitu diorama suatu wadah pemvisualisasi pemandangan dengan bentuk yang dilihat dari manapun tetapi sama seperti aslinya dengan kondisi lebih kecil dari aslinya. Diorama seringkali digunakan untuk media pembelajaran interaktif agar siswa tidak berfokus pada buku. Media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadi media yang kreatif dan inovatif guna meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat media diorama tersebut. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa diorama dapat digunakan untuk pembelajaran merepresentasikan benda-benda nyata yang sulit disajikan di kelas.

1) Kelebihan Media Diorama

- a) Siswa lebih kreatif dalam membuat proyek tanpa merasa bosan selama KBM.
- b) tampilan atau representasi nyata dari subjek dan objek hanya saja dalam format tiga dimensi.
- c) Melatih kerjasama antar kelompok.
- d) Mampu menjelaskan cerita yang dibuat secara lebih deskriptif yang menceritakan kejadian tertentu.
- e) Memanfaatkan limbah sampah untuk didaur ulang menjadi produk diorama.

2) Kekurangan media diorama yaitu :

- a) Media tidak selalu membuat peserta didik menjadi lebih aktif.
- b) Kurang menjangkau tujuan.
- c) Pembuatan diorama memerlukan banyak waktu.

Ciri-ciri media ini yaitu bentuk setting atau hasil produk sama persis dengan aslinya hanya saja bentuknya yang diperkecil. Jadi, saat melihat pemandangan sawah seperti di diorama, detail pemandangannya akan sama persis seperti aslinya. Beberapa hal yang harus diperhatikan saat membuat diorama seperti ukurannya yang sesuai dengan tempatnya dan memperhatikan seberapa banyak orang yang akan melihat produk yang telah dibuat. Selanjutnya bahan yang digunakan harus diperhatikan agar terjadi

perpaduan yang indah dan kesesuaian warna tidak jauh-jauh dari aslinya.

Media pembelajaran diorama merupakan salah satu hasil dari kurikulum Merdeka dimana siswa dapat mengerjakan tugas berbasis proyek. Media diorama ini juga dapat digunakan sebagai hiasan mengingat bahan-bahannya yang menggunakan daur ulang sampah yang menjadi nilai tersendiri. Karena sekolah sudah menerapkan adiwiyata, penerapan media diorama dapat didemonstrasikan sebagai alat dalam kegiatan belajar yang kreatif. Sampah yang ada di sekolah tidak akan menggunung apabila memanfaatkan media pembelajaran diorama ini sebagai proyek siswa pada mata pelajaran IPAS.

#### 4. Daur Ulang Sampah

##### a. Pengertian Daur Ulang

Salah satu masalah yang paling menantang yang dihadapi oleh negara-negara berkembang dan maju di seluruh dunia adalah sampah. Sampah telah menjadi masalah umum di banyak negara di seluruh dunia. Sampah, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah setiap barang atau benda yang dibuang karena tidak lagi diperlukan, seperti daun, kertas, limbah, dan sebagainya. Menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2008 tentang Pembuangan Sampah, sampah adalah sisa padat dari proses alam dan kegiatan manusia sehari-hari.

Di lingkungan yang kita tinggali kebanyakan masalah yang dihadapi sama yaitu banyaknya sampah. Sampah biasanya mengacu pada sisa yang tidak diinginkan atau tidak bermanfaat bagi manusia setelah selesainya kegiatan atau proses domestik atau kegiatan sehari-hari manusia. Seringkali sebagian masyarakat lalai terhadap sampah yang mereka gunakan. Ada yang tidak memisahkan antara sampah organik dan anorganik, ada yang membuang sampah sembarangan, serta membakar sampah yang jelas berdampak buruk bagi lingkungan. Dengan permasalahan tersebut perlu adanya mendaur ulang sampah agar tidak merusak lingkungan (Pramiati, 2007).

(Aryenti, 2011) sampah yang ada di lingkungan sekolah dapat didaur ulang dengan 3R yaitu *Reuse* (menggunakan lagi apabila masih dapat digunakan dengan layak atau berguna), *Reduce* (mengurangi sampah sekali pakai agar tidak menumpuk dan menjadi limbah), *Recycle* (mengelola sampah sekali pakai maupun tidak yang disulap menjadi produk memiliki banyak manfaat). Pengelolaan daur ulang memiliki kegunaan yaitu dapat mengurangi pencemaran juga dapat meningkatkan nilai ekonomi dari barang tersebut apabila dimodifikasi dengan tepat sehingga memberikan manfaat bagi masyarakat tertentu yang mengelolanya.

Daur ulang merupakan suatu kegiatan yang terdiri dari separasi, penyatuan, pengendalian, penyebaran, dan pembuatan

produk atau bahan bekas, dan merupakan elemen kunci dalam pengelolaan sampah modern. Menurut (Dewa, 2011) terdapat cara agar sampah yang telah digunakan tidak menumpuk yaitu empat (4R) prinsip yang dapat digunakan dalam menangani masalah sampah antara lain sebagai berikut :

- 1) *Reduce* (meminimalis) merupakan upaya untuk mengurangi sampah yang digunakan.
- 2) *Reuse* (menggunakan lagi) merupakan cara memilih sampah yang dapat digunakan lagi.
- 3) *Recycle* (mendaur ulang) yaitu mengembalikan limbah atau bahan yang sudah tidak berguna menjadi berguna kembali.
- 4) *Replace* (mengganti) yaitu menggunakan barang sekali pakai dengan bahan yang dapat digunakan kembali atau tahan lama.

Kegiatan mendaur sampah adalah salah satu cara yang digunakan agar pencemaran lingkungan tidak terjadi (Arif Zulkifli, 2014). Kegiatan daur ulang dapat mengurangi masalah yang ada di lingkungan tempat kita tinggal. Kegiatan daur ulang tidak hanya efektif dalam mengurangi penumpukan sampah lingkungan, Namun kegiatan ini bermanfaat bagi sumber daya alam yang harus dijaga kelestariannya.

- 1) Manfaat mendaur ulang yaitu :
  - a) Mencegah mencemari komponen yang ada di lingkungan.
  - b) Menjaga keaslian alam

- c) Menciptakan produk seni.
  - d) Pemulihan dan penggunaan kembali barang bernilai dan lainnya.
- 1) Cara mendaur ulang sampah
    - a) Pemilahan dan pemisahan.
    - b) Edukasi dan kesadaran.
    - c) Menggunakan produk daur ulang dan lainnya.

Pada media diorama memanfaatkan daur ulang sampah yang ada di lingkungan, contohnya tutup botol, serbuk limbah kayu, kresek bekas, kardus, botol, sedotan dan lainnya. Sampah tersebut dapat disulap menjadi media pembelajaran diorama tiga dimensi yang indah (Lilis, Sulistyorini, 2005)

## 5. Kreativitas

### a. Pengertian Kreativitas

(Conny R. Semiawan, 2009) menjelaskan kreativitas merupakan pengembangan sesuatu yang sudah ada menjadi terbaharukan dengan konsep baru. Dengan kata lain, terdapat dua konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sebagai peserta didik diperlukan kreativitas guna menunjang pembelajaran. Kreativitas belajar adalah kemampuan menemukan cara memecahkan masalah dalam situasi belajar berdasarkan tindakan siswa guna mengatasi perubahan-perubahan yang tidak dapat dihindari dalam perkembangan proses belajar siswa.

Kreativitas siswa bertujuan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Kreativitas siswa dapat diukur dengan tes berpikir kreatif.

Kreativitas merupakan suatu keadaan, sikap, atau situasi yang sifatnya sangat spesifik dan sulit dirumuskan secara utuh. Menurut (Supriyadi, 1994) kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan atau karya asli, yang relatif berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas sangat diperlukan dalam kehidupan karena membantu seseorang mengembangkan bakat yang dimiliki untuk meraih sebuah prestasi. (Munandar, Utami S.C. , 1992) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan kombinasi baru, asosiasi baru berdasarkan dokumen, informasi, data atau elemen yang tersedia untuk menciptakan sesuatu yang bermakna dan bermanfaat. Kreativitas bukanlah suatu perkembangan progresif; tetapi merupakan bagian integral dari lingkungan bermain yang spontan dan potensial. Menurut (Sukamti, Endang R., 2010) Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau kombinasi baru berdasarkan unsur yang ada menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat.

Kreativitas merupakan aspek yang konstan dalam setiap aspek perkembangan. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya tidak hanya terfokus pada satu bidang saja, melainkan harus menunjang dan meningkatkan perkembangan anak pada segala aspek. Dari

penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, ide yang merupakan gabungan dari hasil penemuan sebelumnya, terakhir menjadi suatu karya baru yang bermanfaat.

Guru yang aktif dan kreatif tentu menjadi nilai tambah setiap siswa. Siswa dapat belajar di sekolah dengan nyaman, tenang dan lebih memahami apa yang guru sampaikan. Terkadang ada beberapa guru yang ketika melaksanakan pembelajaran tidak dapat dipahami siswa. Oleh karena itu, siswa cenderung mencari sensasi baru untuk menghilangkan rasa bosan. Salah satu caranya adalah dengan membaca buku nonfiksi, seperti novel, berbicara dengan teman dengan suara pelan dan bahkan memprioritaskan tidur daripada mendengarkan. Ketika guru sedang mengajar masuk melalui telinga kanan dan keluar melalui telinga kiri.

(Asyhar, Rayandra, 2012) mengemukakan untuk meningkatkan kreativitas siswa, guru dapat melakukan : 1) Guru menghargai kreativitas anak, 2) Bersikap terbuka terhadap gagasan baru, 3) Guru mengakui dan menghargai adanya perbedaan individual, 4) Guru bersikap menerima dan menunjang anak, 5) Guru menyediakan pengalaman belajar yang berdiferensiasi, 6) Mengikutsertakan anak dalam mengambil bagian dalam merencanakan pekerjaan sendiri dan pekerjaan kelompok.

Teknik yang digunakan untuk mengembangkan kreativitas menurut (Slameto, 2010) yaitu: 1) Melakukan pendekatan inkuiri (pencaritahuan), 2) Menggunakan teknik-teknik sumbang saran, 3) Memberikan penghargaan bagi prestasi kreatif, 4) Meningkatkan pemikiran kreatif melalui banyak media.

#### b. Indikator Kreativitas

Menurut (Munandar, Utami S.C. , 1992) kreativitas dapat ditingkatkan seseorang dengan cara lebih memahami proses berpikir kreatifnya dari berbagai faktor dan sering melakukan latihan. Terdapat empat indikator kemampuan berpikir kreatif yaitu sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

No	Indikator	Keterangan
1	Kelancaran ( <i>fluency</i> )	Kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan.
2	Keluwesan ( <i>flexibility</i> )	Kemampuan untuk menghasilkan ide, jawaban atau pertanyaan yang beragam, melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda serta menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara.
3	Keaslian ( <i>originality</i> )	Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara yang asli, tidak klise dan jarang diberikan kebanyakan orang.
4	Elaborasi ( <i>elaboration</i> )	Kemampuan untuk menambahi atau merinci secara detail dari suatu objek, gagasan atau situasi yang didalamnya dapat berupa tabel, grafik, gambar dan kata-kata.

## 6. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar

(Adi Nugraha,Sobron., Titik Sudiatmi., Mediawati Suswandari, 2020) mendefinisikan hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa setelah kegiatan

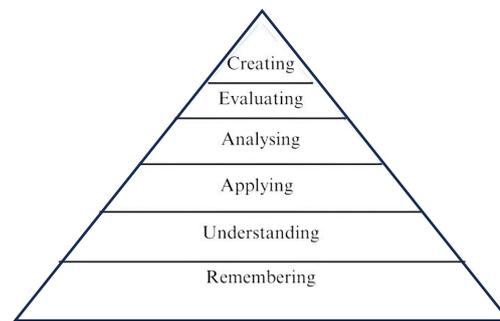
belajar. Menurut (Setyorini, I. D., Wulandari, S. S. , 2021) hasil belajar merupakan kemampuan atau kompetensi tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Hasil belajar dapat dilihat ketika media pembelajaran yang disampaikan mudah untuk dipahami peserta didik. Dengan media pembelajaran yang menyenangkan dapat memperbaiki hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat diamati dari pengetahuan, sikap dan keterampilan menurut (Amalia, M. D., Agustini, F., & Sulianto, J, 2017)

Hasil belajar digunakan untuk keperluan berikut, yaitu : 1) Untuk kenaikan kelas, 2) Untuk seleksi agar dapat menentukan siswa yang cocok untuk lomba atau jenis Pendidikan tertentu dan 3) Untuk penempatan agar siswa dapat berkembang sesuai dengan potensi atau kemampuan yang dimiliki.

b. Ranah Hasil Belajar

Menurut Benyamin Bloom, terdapat tiga ranah hasil belajar yaitu :

1) Ranah kognitif adalah kemampuan berpikir siswa dengan penguasaan pengetahuannya yang mencakup kegiatan mental atau otak. Menurut *Bloom* ranah kognitif meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, pemantuan dan penilaian yang dapat dilihat pada gambar.



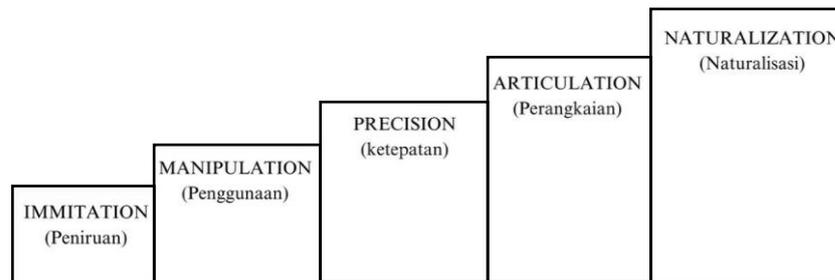
Gambar 2. 1 Ranah Kognitif

- 2) Ranah afektif adalah tindakan sosial yang bersifat spontan yang mencakup perilaku terkait dengan perasaan, emosi dan ekspresi dari seorang individu. Contohnya menghargai guru, disiplin, perhatian terhadap pelajaran, motivasi belajar dan hubungan sosial.



Gambar 2. 2 Ranah Afektif

- 3) Ranah psikomotorik adalah ranah yang menitikberatkan kemampuan fisik dan otot yang mencakup penerapan teori yang bersifat abstrak yang meliputi perilaku gerakan, keterampilan motorik dan fisik.



Gambar 2. 3 Ranah Psikomotorik

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti juga melakukan tinjauan dari hasil penelitian faktual yang dilakukan oleh para peneliti lain, yaitu:

1. Asni Widyastuti (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Meningkatkan Kreativitas Melalui *Project Based Learning* Pada Siswa yang bertujuan mengetahui peningkatan kreativitas dengan model pembelajaran pjbl. Penelitian ini terbukti model pembelajaran pjbl meningkatkan kreativitas siswa dilihat dari hasil data pada siklus I dan II. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Asni Widyastuti adalah sama-sama menggunakan model pembelajaran pjbl untuk meningkatkan kreativitas sedangkan terdapat perbedaan materi, mata pelajaran dan hasil penelitian yang ingin dicapai.
2. Tiara Anwar Sekar Utami (2023) dalam penelitiannya yang berjudul Penerapan Media Diorama Dari Barang Daur Ulang Dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII MTS Al-Hamidiyah Depok Tahun Pelajaran 2022/2023 yang bertujuan mengetahui penerapan media diorama dari bahan daur ulang sampah terhadap siswa. Hasil

pembelajaran dengan media diorama dari bahan daur ulang pada siswa mendapat predikat baik yang dilihat dari nilai rata-rata siswa sebesar 77,72. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Tiara Anwar Sekar Utami adalah sama-sama mengembangkan media diorama dari daur ulang sampah sedangkan terdapat perbedaan materi, mata pelajaran dan hasil penelitian yang ingin dicapai.

3. Dewi Sartika (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas VII SMP Negeri 4 Babahrot Kabupaten Aceh Barat Daya* yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa dengan penggunaan media diorama. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara presentase motivasi belajar siswa eksperimen yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Dewi Sartika terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu diorama dan perbedaannya terletak pada subjek, materi pembelajaran dan model penelitian.
4. Ahmad Syarif Rifai (2021) dalam penelitiannya yang berjudul *Penerapan Model *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Siswa Pada Materi Pokok Termokimia Kelas XI SMA Negeri 5 Surakarta*. Hasil penelitiannya menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dan prestasi siswa dengan tingkat sedang. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Ahmad Syarif Rifai terletak pada model

pembelajaran yang dikembangkan yaitu pjl dan meningkatkan kreativitas siswa. Adapun perbedaan yaitu terletak pada materi dan subjek penelitian.

5. Vika Apri Utami (2023) dalam penelitian yang berjudul Penggunaan Media Diorama Berbasis Kearifan Lokal Bahasa Rejang Untuk Mengoptimalkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas III MIN 1 Rejang Lebong yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media diorama dan untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 83,5 dan hasil uji normalitas  $> 0,05$  yang dapat disimpulkan media diorama sangat berpengaruh. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Vika Apri Utami terletak pada media diorama dan hasil belajar, sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, subjek dan materi.

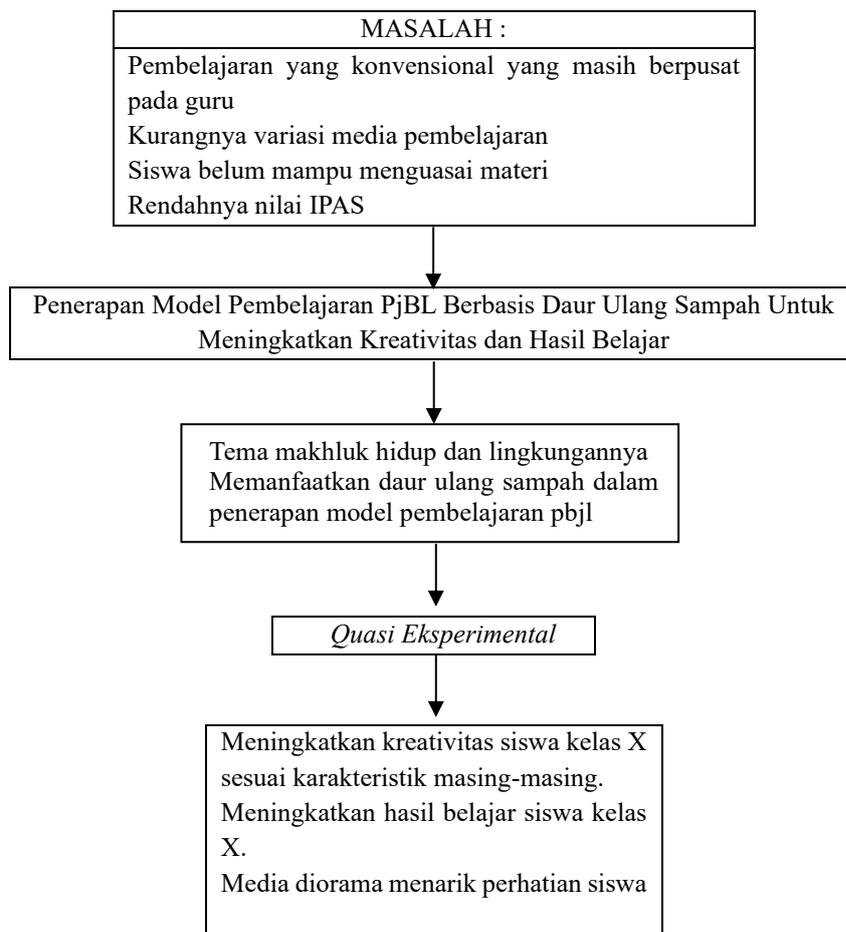
Penelitian diatas relevan dengan penelitian ini karena media yang digunakan sama yaitu diorama. Variabel yang digunakan juga sama yaitu kreativitas dan hasil belajar. Media diorama tiga dimensi menggunakan daur ulang sampah serta kesamaan instrumen uji kelayakan dan cara pengukurannya. Bertitik tolak dari hasil penelitian tersebut dapat membantu peneliti untuk menyusun kerangka berpikir.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran fisika dianggap salah satu pelajaran yang membosankan karena kurang berkembangnya media dan metode pembelajaran. Seringkali

siswa mengantuk saat guru menjelaskan pelajaran IPAS karena guru hanya mengandalkan metode ceramah. Agar siswa bersemangat belajar IPAS, guru harus meningkatkan kualitas pembelajaran agar menyenangkan, tidak membosankan dan menjadikan kelas yang aktif. Proses pembelajaran ini menuntut kreativitas siswa dan guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran.

Media diorama dapat membantu meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa karena berbentuk konkret atau nyata. Media diorama dapat memvisualisasikan suatu kejadian secara langsung, maka media ini akan sangat cocok untuk siswa karena menarik perhatian. Siswa akan lebih tertarik dengan media diorama karena terlibat langsung dengan pembuatan media tersebut.



Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pengertian dan rumusan masalah yang dijabarkan dapat diambil hipotesis dari penelitian yaitu :

1. Penerapan model pembelajaran pbl berbasis daur ulang sampah meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri.
2. Model pembelajaran pbl dapat meningkatkan kreativitas siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri.
3. Model pembelajaran pbl dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMKN 1 Wonoasri.