

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran

a. Definisi Pembelajaran

Pembelajaran berkorelasi erat dengan proses belajar. Menurut Festiawan (2020), pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang secara sadar oleh pendidik untuk mendorong siswa terlibat aktif dalam aktivitas belajar. Pembelajaran adalah bentuk upaya pendidik untuk merealisasikan siswa memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta pembentukan sikap mereka.

Proses pembelajaran merupakan serangkaian usaha yang dilakukan guru bersama siswa melalui berbagai aktivitas seperti mengamati, mengidentifikasi, berdiskusi, mengerjakan tugas, mengolah informasi, dan mengidentifikasi masalah yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi siswa serta mendorong terjadinya perubahan perilaku atau kemampuan kearah yang lebih baik (Saksitasari et al., 2024).

Proses pembelajaran mencakup keterlibatan kedua pihak, yakni siswa yang menerima pembelajaran dan pendidik sebagai pihak yang memfasilitasi jalannya proses belajar. Pendidik dan siswa memiliki peranan penting dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, karena pembelajaran bukan hanya tentang

penyampaian materi tetapi bagaimana siswa membangun pemahaman dalam proses belajar (Qomarudin, 2021).

pembelajaran dapat diartikan sebagai sebuah proses pemberian pendampingan atau bantuan kepada siswa pada suatu situasi belajar, melalui penyampaian bahan pelajaran, yang bertujuan agar siswa dapat memahami, merespon, menghayati, memiliki, menguasai, serta mengembangkan pengetahuan yang disampaikan (Salsabila et al., 2024). Dari berbagai definisi yang telah dijelaskan, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang dirancang oleh pendidik guna membantu siswa dalam membangun pengetahuannya melalui kegiatan belajar yang aktif.

2. Model Pembelajaran PBL

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model Pembelajaran merupakan suatu rancangan terpadu yang disusun oleh pendidik sebagai pedoman dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran di kelas (Pohan et al., 2019). Rancangan ini mencakup struktur dan tahapan untuk memastikan proses belajar berjalan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Joyce (dalam Rehalat, 2016), model pembelajaran dapat dipahami sebagai pola atau kerangka konseptual yang digunakan oleh guru dalam merancang skenario pembelajaran, mengatur jalannya proses belajar mengajar, serta menetapkan perangkat atau media pembelajaran yang diperlukan. Model pembelajaran memberikan dasar yang jelas bagi guru dalam

menentukan metode, strategi, dan evaluasi yang sesuai guna mendukung proses pembelajaran yang efektif dan terarah. Selain itu, model pembelajaran juga berfungsi sebagai panduan dalam menyelaraskan materi, kegiatan, dan tujuan pembelajaran agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman atau acuan bagi seorang guru dalam merancang kegiatan pembelajaran di kelas, mencakup penyusunan perangkat ajar, pemilihan media pembelajaran, hingga penyusunan instrument evaluasi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Mirdad, 2020)

b. Pengertian Model Pembelajaran PBL

Model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menitikberatkan pada proses pemecahan permasalahan nyata sebagai sarana untuk mendorong keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri. Pembelajaran ini dirancang untuk menanamkan pemahaman melalui situasi kontekstual yang relevan, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan reflektif melalui eksplorasi terhadap persoalan yang berkorelasi dengan kehidupan sehari-hari (Husnidar & Hayati, 2020). Dalam model ini, proses pembelajaran berfokus pada keterlibatan siswa, di mana mereka diberi tanggung jawab penuh untuk mencari solusi dari persoalan yang relevan dengan kehidupan nyata (Meilasari et al., 2020).

PBL juga dikenal sebagai model pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan kemandirian siswa dalam belajar serta meningkatkan keterampilan sosial mereka. Hal ini terlihat melalui aktivitas siswa dalam menelusuri informasi dan menemukan sumber belajar yang tepat sebagai upaya menyelesaikan masalah yang diberikan (Farisi et al., 2017). Proses pelaksanaan PBL dimulai dengan mengenalkan siswa pada suatu masalah, mendorong mereka untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran serta pemecahan, dan diakhiri dengan tahap analisis serta penilaian terhadap hasil dari proses pemecahan masalah tersebut (Shofiya & Wulandari, 2018).

Sejalan dengan pemaparan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa model PBL memiliki peran penting pada kesuksesan pembelajaran yang efektif dan efisien. Melalui model pembelajaran PBL dapat memfasilitasi siswa dalam menyelesaikan masalah secara kontekstual, serta membangun pengetahuan melalui rasa ingin tahu dalam mencari informasi menyelesaikan masalah tersebut.

c. Ciri-Ciri Model pembelajaran PBL

Menurut Marwah et al. (2021), model PBL memiliki ciri-ciri antara lain :

1. Tahapan awal dalam pembelajaran dimulai dengan penyajian suatu permasalahan yang relevan dan menantang sebagai stimulus bagi siswa untuk berpikir kritis pada awal kegiatan. Masalah tersebut disampaikan oleh guru sebagai stimulus bagi siswa untuk mulai

mengeksplorasi materi yang akan dipelajari. Dengan menghadirkan masalah di awal, siswa diarahkan untuk lebih fokus, terlibat, dan termotivasi dalam mencari solusi.

2. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan kerja kelompok. Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok agar mereka dapat berkolaborasi dan saling bertukar ide selama kegiatan belajar berlangsung. Melalui kerja sama dalam kelompok, siswa tidak hanya belajar secara mandiri tetapi juga aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta membangun pemahaman bersama. Model pembelajaran ini bertujuan menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat secara signifikan.

Menurut Siahaan et al. (2024), ciri-ciri model pembelajaran PBL sebagai berikut:

1. Masalah yang diangkat dalam pembelajaran relevan dan mencerminkan situasi nyata sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami siswa.
2. Siswa diajak untuk menggabungkan potensi diri, kelompok, dan lingkungan untuk memecahkan permasalahan.
3. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah melalui hubungan sebab akibat.
4. Pembelajaran dilakukan melalui diskusi kelompok yang aktif.

Menurut Rusman (dalam Ratnasari et al. 2022), menyebutkan beberapa ciri pembelajaran PBL sebagai berikut :

1. Pembelajaran diawali dengan pemberian masalah.
2. Topik yang diangkat berasal dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Siswa perlu melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.
4. Mendorong siswa untuk mengenali hal-hal baru yang perlu dipelajari.
5. Kemampuan untuk mengarahkan pembelajaran secara mandiri.
6. Siswa dapat menggunakan berbagai sumber belajar dalam pembelajaran.
7. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui diskusi dan kerja sama secara aktif.
8. Penguasaan memecahkan masalah dianggap sama penting dengan memahami materi pelajaran.
9. Siswa perlu menggabungkan yang dipelajari selama proses belajar agar bisa memahami materi secara menyeluruh.
10. Siswa diajak untuk mengevaluasi yang sudah dipelajari dan bagaimana proses belajarnya berlangsung.

Berlandaskan pemaparan tersebut, dapat ditarik kesimpulan ciri utama model pembelajaran PBL adalah proses pembelajaran dimulai dari permasalahan nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari,

sehingga menantang siswa untuk menemukan solusi. Selain itu, PBL mendorong siswa untuk belajar secara kolaboratif melalui kerja kelompok untuk berdiskusi, bertukar pendapat, serta mengembangkan kemampuan komunikasi.

Model PBL juga menekankan pentingnya belajar secara mandiri, sehingga siswa dituntut untuk mencari informasi dan membangun pengetahuan secara aktif. Dalam prosesnya, PBL melibatkan pemanfaatan berbagai sumber belajar untuk mendukung pemahaman terhadap permasalahan. Akhir dari proses pembelajar PBL ditandai dengan evaluasi terhadap proses dan hasil belajar.

d. Sintaks Model Pembelajaran PBL

Menurut Nurdyansyah & Fahyuni, (2016), memaparkan mengenai sintaks PBL adalah :

Tabel 2. 1 Sintaks model pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Fase	Indikator	Aktivitas guru
1	Orientasi siswa pada masalah	Guru memberikan penjelasan dari tujuan pembelajaran dengan memberikan gambaran atau cerita dengan tujuan dapat memperoleh permasalahan, dan memotivasi dalam proses penyelesaian masalah.
2	Mengorganisasi siswa untuk melakukan belajar	Guru mendampingi siswa untuk menemukan dan mengorganisir tugas belajar yang berkaitan dengan masalah.
3	Membimbing pengalaman individu/kelompok	Guru mengarahkan siswa mencari informasi yang sesuai, mendefinisikan yang diperoleh dari percobaan pemecahan masalah
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa membuat laporan serta sharing hasil tugas dengan rekannya.

Fase	Indikator	Aktivitas guru
5	Menganalisis dan mengevaluasi jalannya proses pemecahan masalah	Guru membimbing jalannya evaluasi pada pekerjaan siswa, serta tahapan yang diterapkan.

e. Keunggulan dan Kekurangan Model Pembelajaran PBL

Penerapan model pembelajaran PBL juga mempunyai keunggulan maupun kekurangan. Sebelum menggunakan model pembelajaran pada kegiatan belajar alangkah baiknya mengetahui keunggulan dan kekurangan model pembelajaran yang akan dipakai. Adapun keunggulan model pembelajaran PBL menurut Jannah (2022), diantaranya yakni :

1. Siswa lebih siap menghadapi berbagai tantangan dalam situasi nyata yang dihadapi
2. Mendukung perkembangan dalam berkomunikasi
3. Mendorong siswa lebih aktif dalam menyampaikan pendapat
4. Meningkatkan kreativitas
5. Lingkungan pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan dengan adanya kegiatan pembelajaran yang menekankan pada pemikiran kritis dan penalaran
6. Mendorong siswa untuk memecahkan masalah baik secara mandiri maupun berkelompok.

Kelebihan lainnya dari model pembelajaran ini juga diungkapkan oleh Trianto (dalam Purnaningsih et al. 2019), sebagai berikut :

1. Materi yang diajarkan terasa lebih bermakna dan relevan karena pembelajaran yang dirancang sesuai dengan kehidupan nyata siswa.
2. Konsep yang diajarkan disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
3. Mendorong tumbuhnya rasa ingin tahu dan kemampuan menggali informasi secara aktif.
4. Memperkuat retensi konsep siswa.
5. Meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah .

Seiring dengan itu, salah satu keunggulan dari pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah kemampuannya mengaitkan proses belajar di kelas dengan situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini juga membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan.

Meskipun model pembelajaran PBL memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran ini juga memiliki kekurangan. Menurut Masrinah et al. (2023), salah satu kekurangan model pembelajaran PBL yaitu siswa mengalami kesulitan merumuskan masalah yang sesuai dengan tingkat kemampuan. Penerapan model PBL memerlukan waktu yang lebih lama. Siswa dituntut untuk aktif selama pembelajaran dalam mencari data, menganalisis informasi, dan menemukan solusi sehingga kerap kali mengalami hambatan dalam belajar. Oleh karena itu, peran

guru sangat krusial sebagai fasilitator dan pendamping selama proses pembelajaran agar kesulitan yang muncul dapat diminimalkan dan proses pembelajaran berjalan secara optimal.

Menurut Soimin (dalam Firda et al. 2021), kekurangan model pembelajaran PBL yakni tidak cocok diterapkan pada semua materi pelajaran, karena perlunya penjelasan secara langsung oleh guru. Serta pembagian tugas dalam kelompok menjadi tantangan tersendiri karena beragamnya tingkat kemampuan siswa.

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dibutuhkan berbagai komponen yang dapat mendukung tujuan pembelajaran secara efektif. Salah satu komponen penting tersebut yakni media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, istilah media sering dikaitkan dengan kata *wasilah* yang berarti alat atau perantara yang dipakai untuk menyampaikan pesan.

Media adalah alat atau perangkat yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian materi pelajaran dari pendidik kepada siswa (Rasyid & Rohani, 2015). Sedangkan media pembelajaran Menurut (Ekayani, 2021), adalah segala bentuk alat bantu yang dapat dipakai dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan siswa guna terciptanya proses

belajar yang efektif. Menurut Oemar Hamalik (dalam Abdullah, 2017), media pembelajaran mencakup berbagai alat, metode, serta strategi yang dimanfaatkan guna memperkuat kelancaran dan efisiensi komunikasi maupun interaksi antara pendidik dan siswa selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di lingkungan sekolah. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan sebagai elemen pendukung dalam proses pengajaran. Kehadirannya berkontribusi terhadap kondisi belajar yang kondusif, yang dirancang dan disesuaikan oleh guru untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Trisiana, 2020).

Media sebenarnya sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak dulu. Sejak zaman nenek moyang, orang-orang sudah menggunakan media sebagai alat bantu untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Contohnya, orang pada zaman dulu menggambar di dinding gua untuk menceritakan peristiwa atau menyampaikan pesan. Lama-kelamaan, media berkembang menjadi tulisan, buku, lalu muncul radio, televisi, sampai sekarang media digital seperti video, aplikasi, dan internet. Dalam dunia pendidikan, media terus berkembang mengikuti zaman, agar proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Sidharta (2015), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis berlandaskan berbagai sudut

pandang. Berlandaskan jangkauannya, media terbagi menjadi tiga kategori:

1. Media dengan jangkauan luas, dipakai secara serentak dan tidak memerlukan ruang khusus, seperti televisi dan radio.
2. Media dengan jangkauan terbatas, memiliki keterbatasan ruang dan waktu sehingga tidak bisa dipakai secara bersamaan dalam waktu yang sama. Contohnya adalah video dan film.
3. Media pembelajaran khusus di dunia pendidikan, dipakai dalam proses pembelajaran, seperti komputer yang dipakai untuk mengakses atau membuat modul ajar.

Berlandaskan cara memperoleh dan membuatnya, media dibagi menjadi dua:

1. Media sederhana, yaitu media yang mudah dibuat, bahannya mudah ditemukan, serta biayanya relatif murah.
2. Media kompleks, yaitu media yang sulit dibuat, memerlukan bahan khusus yang tidak mudah ditemukan, dan biayanya cenderung lebih mahal.

Berlandaskan sifatnya, media pembelajaran terdiri atas tiga jenis: Media visual, media yang bisa dilihat oleh indra penglihatan. Contohnya buku dan diorama. Media audio, media yang mengandalkan indra pendengaran. Contohnya musik dan radio.

1. Media audiovisual, media yang bisa dilihat dan didengar, seperti video dan film. Jika ditinjau dari segi bentuknya, media

pembelajaran dapat dikategorikan menjadi dua jenis:

2. Media dua dimensi, yaitu media yang hanya memiliki panjang dan lebar, seperti grafik dan peta.
3. Media tiga dimensi, yaitu media yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi, contohnya adalah globe dan diorama.

4. Media Pembelajaran Diorama

a. Definisi Media Pembelajaran Diorama

Diorama merupakan media pembelajaran konkret yang dipakai oleh guru sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Media diorama merupakan media pembelajaran berbentuk tiga dimensi berukuran kecil yang dilengkapi dengan gambar atau lukisan yang menggambarkan suatu pemandangan atau situasi secara nyata (Sapitri et al., 2021). Media diorama dirancang untuk memperlihatkan kondisi nyata, namun dalam ukuran yang telah diperkecil menyesuaikan bentuk aslinya (Rasyid & Rohani, 2015).

Media diorama merupakan alat yang menggambarkan atau merepresentasikan suatu peristiwa dalam bentuk media tiga dimensi yang tidak bergerak dan berukuran kecil (Maulana et al., 2022). Media diorama juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dapat merepresentasi visual tiga dimensi dalam skala kecil yang dipakai untuk memeperagakan atau menjelaskan suatu peristiwa maupun fenomena tertentu (Evitasari & Aulia, 2022).

Secara umum, media diorama dapat dipahami sebagai tiruan benda nyata berbentuk tiga dimensi yang dipakai untuk menggambarkan kondisi tertentu dalam pembelajaran. Objek-objek di dalam diorama diatur sedemikian rupa agar menyerupai situasi yang sebenarnya. Untuk memperkuat kesan realistik, dapat menambahkan latar belakang visual yang sesuai dengan tema yang sedang diusung pada media diorama tersebut. Dalam proses pembelajaran, guru memanfaatkan diorama untuk membantu menjelaskan atau menyampaikan materi tertentu. Agar menarik perhatian dan membangkitkan minat belajar siswa guru perlu membuat desain diorama menarik secara tampilan dan tetap menekankan kesesuaian isi materi.

Dalam penggunaannya, guru perlu memahami materi secara menyeluruh agar penjelasan yang diberikan melalui diorama mudah dipahami oleh siswa. Komponen-komponen dalam diorama sebaiknya memiliki ukuran yang proporsional dan mudah dilihat. Maka dari itu, proses pembuatan diorama harus dirancang secara detail dan tidak terlalu rumit.

b. Manfaat Media Diorama

Manfaat media diorama dalam proses pembelajaran menurut Iswandari (dalam Laila, 2022), diantaranya yaitu :

1. Menyediakan representasi visual dari objek nyata dalam bentuk miniature, sehingga mempermudah pemahaman terhadap bentuk dan karakteristik aslinya.

2. Mengkongkretkan konsep abstrak agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Membantu menghadirkan kesamaan perspepsi antara siswa terhadap materi yang dipelajari.
4. Membangun suasana belajar yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan.
5. Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kesan visual yang kuat terhadap materi pelajaran.

Menurut Prabowo (dalam Mayuni et al., 2024), manfaat diorama diantaranya yakni :

1. Dapat dipakai pada berbagai mata pelajaran.
2. Menyajikan visualisasi kondisi objek secara nyata dan menyerupai aslinya, sehingga menunjang siswa dalam menelaah materi yang diberikan oleh guru.

Sedangkan Wulandari & Sartika (2024) menyebutkan beberapa manfaat diorama sebagai media pembelajaran sebagai berikut :

1. Menyajikan peristiwa secara nyata sehingga memudahkan pemahaman siswa secara jelas.
2. Melibatkan berbagai indera sehingga pengalaman belajar lebih hidup.
3. Membantu siswa mengingat materi lebih lama dan jelas.
4. Membangun pemahaman emosional.
5. Mendorong siswa menilai dan mempertimbangkan informasi secara mendalam.

6. Menumbuhkan minat belajar melalui tampilan yang menarik.
7. Mengajarkan kerja sama melalui kegiatan merancang dan membuat proyek bersama.

Menurut Batubara, et al. (dalam Jannah et al., 2023) menyebutkan beberapa manfaat penggunaan diorama dalam pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Membantu menghadirkan lingkungan belajar yang menyenangkan, karena diorama menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual.
2. Memberikan pengalaman belajar yang bersifat langsung maupun semi nyata, sehingga siswa mudah mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.
3. Memfasilitasi pemahaman terhadap suatu proses atau peristiwa melalui tampilan visual yang konkret dan terstruktur.
4. Merangsang daya imajinasi, karena diorama menghadirkan objek pembelajaran secara menarik dan kontekstual, sehingga mendorong keterlibatan emosional siswa terhadap materi pembelajaran,

Media diorama juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk menghadirkan pengalaman belajar yang nyata, sehingga siswa dapat mengamati dan memahami keterkaitan antar komponen dalam suatu ekosistem secara lebih jelas dan menyeluruh (Fitriyani et al., 2024).

c. Kelebihan Media Diorama

Seperti media pembelajaran lainnya, media diorama juga memiliki kelebihan maupun kekurangan. Adapun kelebihan dari penggunaan media diorama salah satunya yakni kemampuannya membantu siswa menghubungkan objek atau situasi nyata ke dalam konteks materi pembelajaran, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Widodo & Kurniawan, 2019).

Menurut Subana (dalam Hendratno, 2015), kelebihan diorama dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut :

1. Media diorama dapat digunakan secara berulang tanpa mengalami perubahan bentuk dan fungsi, sehingga efisien dalam mendukung pembelajaran jangka panjang.
2. Mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat nyata karena mampu merepresentasikan bentuk dan kondisi suatu peristiwa mendekati keadaan sebenarnya.
3. Membantu siswa melihat bagian dari suatu objek atau sistem yang dalam kondisi nyata sulit diamati secara langsung.
4. Menghadirkan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif karena adanya unsur keindahan dan daya Tarik visual dalam proses pembelajaran.
5. Memberikan dorongan motivasi terhadap siswa melalui pengalaman belajar yang menarik secara visual.

Menurut Sari et al. (2024), kelebihan diorama antara lain :

1. Mampu menggambarkan objek secara akurat sesuai dengan kondisi nyata, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.
2. Dapat dipakai secara berulang dalam berbagai kesempatan pembelajaran tanpa mengurangi fungsinya.
3. Praktis dan ekonomis untuk dikembangkan karena dibuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan.
4. Dapat menampilkan detail-detail objek atau kondisi yang biasanya sulit diamati secara langsung.
5. Penggunaannya dapat menumbuhkan minat belajar dan memotivasi siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Berlandaskan beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa keunggulan media diorama terletak pada kemampuannya sebagai miniatur objek nyata yang mudah diamati, sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai materi pembelajaran. Media diorama juga dinilai efektif dan relevan untuk dipakai dalam berbagai mata pelajaran karena membantu menyampaikan konsep secara konkret dan visual.

d. Kekurangan Media Diorama

Media diorama memiliki sejumlah kelebihan sebagaimana disebutkan di atas dalam mendukung pembelajaran. Namun demikian,

penggunaannya juga disertai beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Adapun kekurangan media diorama menurut Sari et al. (2024), antara lain sebagai berikut :

1. Proses pembuatan diorama menuntut tingkat kreativitas yang tinggi dari guru maupun siswa agar hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Memerlukan biaya dan waktu yang relatif lebih banyak dalam perancangannya.
3. Tidak dapat menampilkan unsur gerak sehingga beresiko menimbulkan interpretasi yang kurang tepat terhadap peristiwa yang digambarkan.
4. Kurang efektif apabila dipakai dalam jumlah besar atau dalam kelas dengan jumlah siswa yang banyak.

Kekurangan media diorama menurut Ibad (2022), yakni keterbatasannya dalam mencapai fokus yang tidak terhitung jumlahnya, serta kebutuhan ruang yang cukup besar untuk penyimpanannya. Media diorama juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti tidak efektif untuk dipakai dalam skala besar, membutuhkan waktu pembuatan yang cukup lama, serta memerlukan biaya yang relatif tinggi (Maknunah et al., 2023). Berlandaskan uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelemahan media diorama terletak pada keterbatasannya dalam menjangkau banyak siswa secara bersamaan, serta membutuhkan sumber daya waktu dan biaya yang cukup besar dalam proses pembuatannya.

4. Hasil Belajar IPAS

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berkorelasi erat dengan belajar, karena hasil belajar dapat didapatkan siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan pencapaian siswa yang mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran dan diukur melalui evaluasi seperti tes ataupun instrumen lain yang relevan (Alamsyah & Yulistiana, 2017).

Hasil belajar merupakan output yang diperoleh dari aktivitas pembelajaran antara guru dan siswa. Aktivitas pengajaran biasanya ditutup dengan kegiatan evaluasi oleh pendidik serta berakhirnya aktivitas siswa selama proses tersebut berlangsung (Parasamy & Wahyuni, 2017). Menurut pendapat Oemar Hamalik (dalam Nurrita, 2024), hasil belajar didapatkan seseorang yang telah melalui proses pembelajaran dan mengalami perubahan dalam perilaku atau tindakannya, dan perubahan tersebut menjadi indikator bahwa proses belajar telah berlangsung. Sementara itu, Nana Sudjana berpendapat bahwa hasil belajar merupakan representasi dari kompetensi atau keterampilan yang berhasil dikuasai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dirancang dan difasilitasi oleh guru dalam lingkungan pendidikan formal (Prihatini, 2017).

Dengan mengacu pada pandangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar mencerminkan sejauh mana seseorang

telah mencapai tujuan pembelajaran melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap tertentu. Hasil ini bisa diperoleh dari berbagai pengalaman belajar, baik melalui proses pengajaran langsung maupun melalui aktivitas pembelajaran mandiri atau kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), hasil belajar mengacu pada pencapaian siswa dalam memahami materi seperti siklus air, yang kemudian direpresentasikan dalam bentuk skor, nilai, atau angka. Hasil belajar IPAS berperan penting sebagai tolak ukur untuk mengevaluasi efektivitas model pengajaran yang diterapkan.

b. Indikator Hasil Belajar

Terdapat sejumlah indikator yang dapat dimanfaatkan untuk mengukur hasil belajar siswa. Salah satu pandangan yang paling berpengaruh dikemukakan Benyamin S. Bloom (dalam Puspitasari et al., 2017), yang menentukan parameter capaian hasil pembelajaran melalui taksonomi Bloom yang terbagi pada tiga domain atau ranah pembelajaran yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Adapun penjelasan setiap domain atau ranah sebagai berikut.

1. Ranah kognitif, yang berkorelasi dengan cara berpikir siswa dalam kegiatan pembelajaran.
2. Ranah afektif, berhubungan dengan sikap yang ditandai dengan perubahan sikap siswa dalam menguasai pemikiran kognitif tingkat tinggi.

3. Ranah psikomotorik berkorelasi dengan ketrampilan-ketrampilan yang berkenaan dengan aktivitas fisik (A. A. Rahman & Nasryah, 2019).

Adapun menurut moore (dalam Ricardo & Meilani, 2017) yang menyatakan bahwa indikator belajar terdapat tiga ranah, diantaranya sebagai berikut.

1. Ranah kognitif, meliputi pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Dimensi afektif mencakup aspek-aspek seperti kesediaan untuk menerima, memberikan tanggapan, hingga kemampuan dalam menetapkan suatu nilai terhadap suatu hal.
3. Ranah psikomotorik mencakup berbagai jenis gerakan, mulai dari gerakan dasar, gerakan umum, gerakan terkoordinasi, hingga kemampuan menghadirkan gerakan yang bersifat kreatif.

Berlandaskan pemaparan di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa tolak ukur pencapaian hasil belajar mencakup tiga aspek utama, yaitu aspek penalaran (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan fisik (psikomotorik). Aspek kognitif mencerminkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengingat, dan mengembangkan pengetahuan melalui proses berpikir. Aspek afektif berhubungan dengan perubahan perilaku yang mencakup sikap, nilai, minat, dan respons emosional terhadap pembelajaran. Sementara itu, aspek psikomotorik merujuk pada kemampuan dalam melakukan tindakan atau aktivitas yang

mebutuhkan koordinasi fisik dan keterampilan motorik sebagai bagian dari penguasaan materi. Dalam penelitian ini, fokus pengukuran hasil belajar dibatasi pada aspek kognitif saja, mengingat tujuan utama intervensi pembelajaran adalah untuk melihat peningkatan pemahaman konseptual siswa. Adapun indikator dalam ranah kognitif mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi. Pembatasan ini dilakukan untuk memudahkan analisis serta memastikan pengaruh model dan media pembelajaran dapat terukur secara spesifik pada pengetahuan siswa.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pencapaian hasil belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar diri siswa (eksternal). Faktor internal mencakup segala hal yang berasal dari pribadi siswa itu sendiri yang memengaruhi proses serta hasil belajarnya, seperti kondisi kesehatan tubuh, tingkat kecerdasan, ketertarikan terhadap materi, dorongan belajar (motivasi), sikap, dan juga potensi atau bakat yang dimiliki. Sementara itu, faktor eksternal merujuk pada berbagai hal di luar individu yang ikut berperan dalam keberlangsungan kegiatan belajar, termasuk di dalamnya lingkungan sosial yang berkorelasi dengan interaksi dan pengaruh dari orang lain di sekitar siswa sekolah, lingkungan keluarga, dan sosial masyarakat dan lingkungan non sosial berkenaan dengan perangkat belajar dan materi belajar (Nabillah & Abadi, 2019).

Salah satu faktor eksternal yang berpengaruh pada hasil belajar yakni faktor guru. Faktor guru yang dimaksudkan disini berkorelasi dengan kompetensi guru dalam memilih serta menerapkan model pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar (Fatah et al., 2023). Hal ini mengindikasikan bahwa model pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar siswa.

B. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian belajar siswa kelas V SDN Purwosari, Magetan, pada pelajaran IPAS. Banyak siswa belum mencapai KKM. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya variasi model pembelajaran dari guru, yang masih mengandalkan metode ceramah tanpa bantuan media. Akibatnya, pembelajaran menjadi monoton, siswa merasa bosan, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi.

Proses pembelajaran adalah serangkaian upaya yang dirancang pendidik agar siswa dapat mengkonstruksi pemahaman terhadap pengetahuan dalam aktivitas belajar yang bertujuan agar siswa yang sebelumnya belum memahami suatu konsep menjadi memahami dan yang sebelumnya tidak tahu menjadi tahu. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh mata pelajaran, guru, cara penyampaian materi, media yang dipakai, sarana prasarana, serta lingkungan sekitar. Guru sebagai pihak utama dalam proses pembelajaran, diharapkan mampu menetapkan model pembelajaran serta memilih media yang sesuai, agar kegiatan belajar mengajar berlangsung secara optimal dan mampu mendorong meningkatnya hasil belajar siswa. Pada penelitian ini, model pembelajaran yang dipakai untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yakni

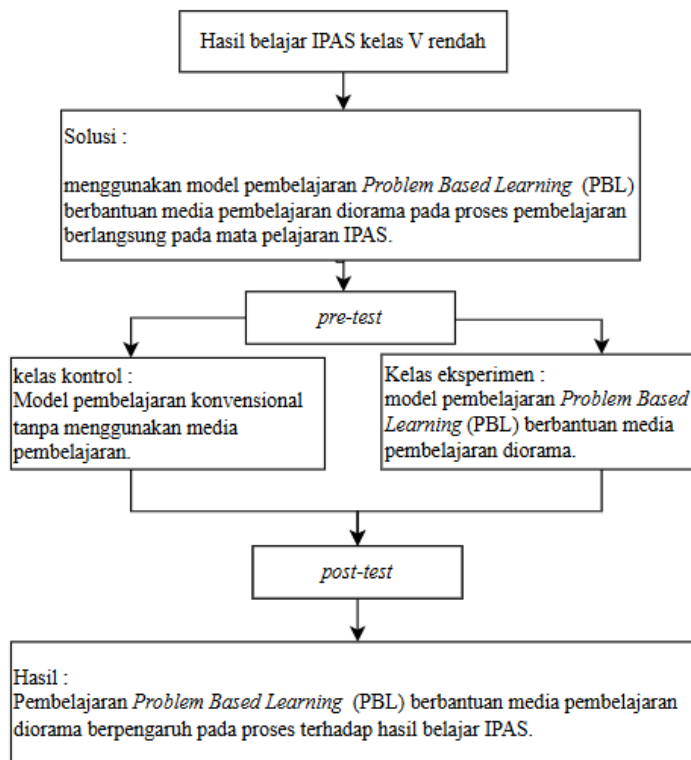
model pembelajaran PBL. Pemilihan model pembelajaran PBL dalam penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, siswa terlibat dalam proses berpikir kritis dan kolaboratif untuk menyelesaikan masalah yang diberikan, yang sejalan dengan pandangan Vygotsky tentang pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran. Selain itu, PBL juga relevan dengan pendekatan pembelajaran kontekstual, di mana siswa dihadapkan pada situasi yang bermakna dan berhubungan dengan kehidupan nyata, sehingga dapat meningkatkan pemahaman secara konseptual.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti memilih untuk menggunakan media pembelajaran konkret berupa diorama sebagai sarana bantu visual yang bertujuan mempermudah peserta didik dalam memahami materi secara nyata dan sesuai konteks kehidupan mereka. Pemanfaatan diorama ini tidak hanya sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai elemen penting dalam menunjang proses pembelajaran, karena mampu menyajikan gambaran visual yang menyerupai situasi sesungguhnya. Pemilihan media tersebut mengacu pada teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa siswa usia sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasional konkret. Pada tahapan ini, anak mulai dapat berpikir logis terhadap objek dan kejadian yang nyata dan dapat diamati secara langsung. Namun, kemampuan untuk memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak masih terbatas, sehingga mereka memerlukan

dukungan berupa media konkret untuk mengembangkan cara berpikir yang sistematis dan logis.

Dalam konteks ini, diorama menjadi media yang tepat karena mampu menjembatani konsep abstrak menjadi bentuk visual yang mudah ditangkap oleh siswa, sehingga membantu dalam membangun imajinasi, meningkatkan konsentrasi, serta memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena memungkinkan peserta didik untuk mengamati, menyimpulkan, dan menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Penerapan media diorama dalam pembelajaran IPAS dilakukan bersamaan dengan implementasi model pembelajaran PBL di kelas eksperimen. Sementara itu, kelas kontrol tetap menggunakan model pembelajaran konvensional seperti yang biasa diterapkan guru. Setelah proses pembelajaran berlangsung, kedua kelompok siswa diberikan tes sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Tujuannya adalah untuk melakukan perbandingan hasil belajar antara kedua kelas, sehingga dapat diketahui sejauh mana pengaruh model PBL berbantuan media diorama terhadap peningkatan pemahaman dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berlandaskan kajian bentuk kerangka pemikiran di atas, maka dapat dirumuskan hipotesis yaitu:

H₀ : model pembelajaran PBL berbantuan media diorama tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS.

H₁ : model pembelajaran PBL berbantuan media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS.