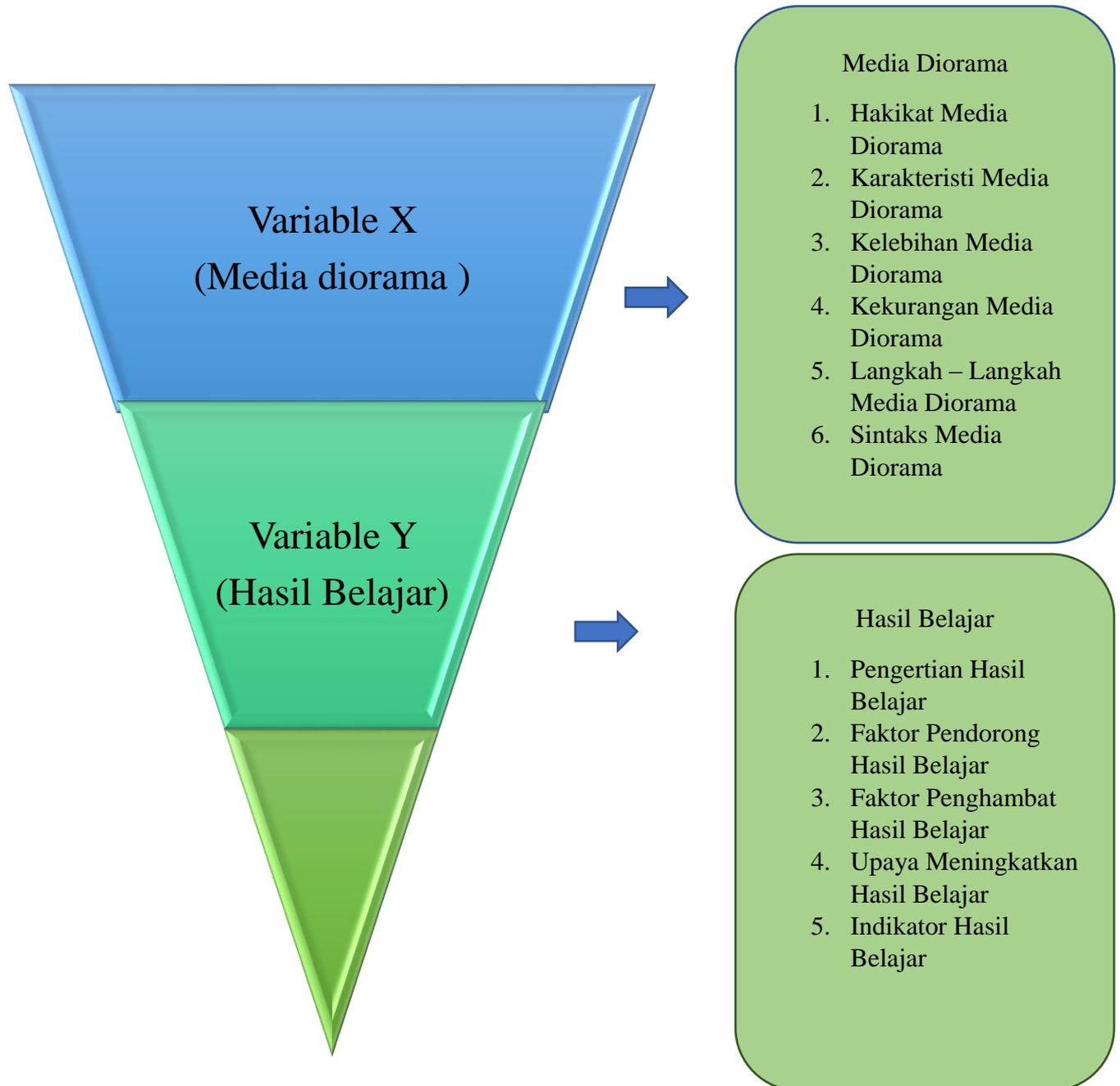


## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. KAJIAN TEORI

Penyusunan Kajian Teori Dengan Menggunakan Tabel Piramida Terbalik



## 1. Media Diorama

### a. Hakikat Diorama

Diorama adalah sebuah media visual tiga dimensi yang biasanya digunakan untuk menggambarkan pemandangan atau kejadian tertentu. Media ini terdiri dari sebuah kotak atau wadah yang berisi tiruan miniatur pemandangan atau objek, yang dibuat dengan sangat detail dan akurat. Objek tersebut kemudian ditempatkan di dalam kotak dan dikelilingi oleh unsur-unsur lain seperti latar belakang, cahaya, dan benda-benda pendukung lainnya. Diorama sering digunakan sebagai alat bantu visual dalam menggambarkan suatu kejadian atau proses, baik yang bersifat sejarah, ilmiah, ataupun hiburan. Media ini mampu memberikan gambaran yang lebih jelas dan mendetail, sehingga memudahkan anak untuk memahami isi pesan yang ingin disampaikan.

Menurut Tri Lestari (2015, hlm. 1115-1116) Diorama adalah sebuah simulasi tiga dimensi dalam ukuran kecil yang digunakan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu situasi atau fenomena, baik yang memiliki nilai sejarah maupun tidak. Dalam diorama, terdapat objek-objek yang beragam dan tidak monoton, seperti miniatur hewan, pohon, dan sebagainya. Media diorama ini sangat efektif dalam memberikan gambaran yang jelas dan mendetail.

Sedangkan menurut Miftah Devi Amalia (2017, hlm. 187-188) Diorama adalah sebuah media tiga dimensi yang digunakan untuk merepresentasikan situasi atau gambaran yang nyata atau konkret. Media ini dibuat dengan bentuk yang sangat menarik karena mampu memberikan kesan keaslian objek

Selanjutnya Menurut Arkas Hasanah (2019, hlm. 3-7) menyatakan bahwa, media diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi yang juga dikenal sebagai media serba aneka. Media ini berupa duplikat objek atau kejadian dalam bentuk nyata,

Media diorama memiliki kemampuan untuk merepresentasikan pemandangan yang sebenarnya sulit untuk dibawa ke dalam ruangan dan dikemas menjadi ukuran yang lebih kecil. Dengan diorama, pemandangan tersebut dapat direpresentasikan dalam versi yang lebih kecil

Menurut Rahmawati Matondang dkk, (2021, hlm. 103) Diorama adalah suatu kotak yang memuat tiruan pemandangan atau objek tertentu yang dikelilingi oleh unsur-unsur lain yang mendukung. Diorama sering digunakan untuk menggambarkan kejadian atau proses tertentu agar siswa tertarik dan memahami pesan yang ingin disampaikan.

Bertaskan menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media tiga dimensi yang digunakan untuk merepresentasikan situasi atau pemandangan dalam bentuk miniatur yang mendetail dan akurat. Media ini terdiri dari kotak atau wadah yang berisi tiruan miniatur pemandangan atau objek, Diorama sering digunakan untuk menggambarkan kejadian atau proses tertentu agar siswa tertarik dan memahami pesan yang ingin disampaikan.

#### b. Karakteristik Diorama

Menurut pendapat saya karakteristik media diorama representasi tiga dimensi dari suatu pemandangan atau lingkungan, sehingga memberikan kesan yang lebih hidup dan jelas dari pada gambar dua dimensi. Setiap detail dari pemandangan atau lingkungan tersebut direplikasi dengan sangat teliti dan detail dalam diorama, membuatnya terlihat mirip dengan objek aslinya. Sebagai media visual, diorama menarik dan dapat menarik perhatian. Desain yang kreatif dapat membuatnya indah dan memotivasi pengguna untuk belajar lebih banyak. Selain itu, bahan yang digunakan dalam pembuatan diorama tidak harus mahal atau baru, bahan bekas dapat digunakan dan memberikan nilai tambah

pada diorama tersebut. Penggunaan diorama dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih baik karena siswa dapat melihat pemandangan atau lingkungan dalam bentuk tiga dimensi dan merasakan keberadaannya secara langsung, membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan menarik.

Menurut Normilasari (2016, hlm. 12-13) Diorama memiliki karakteristik sebagai media yang merepresentasikan pemandangan atau lingkungan dalam bentuk miniatur yang sama persis dengan bentuk aslinya. Oleh karena itu, ketika membuat diorama yang merepresentasikan lingkungan sawah misalnya, perlu memperhatikan detail-detail yang ada dalam pemandangan aslinya agar bisa terwujud dalam diorama tersebut.

Sejalan dengan pendapat Tri Lestari (2015, hlm. 1117) karakteristik media diorama adalah bentuknya yang menyerupai pemandangan atau lingkungan asli dan memiliki detail yang sama persis dengan bentuk kecilnya. Oleh karena itu, saat membuat diorama, sangat penting untuk memperhatikan detail pemandangan asli, misalnya saat membuat diorama tentang lingkungan sawah. Selain itu, dalam pembuatannya, perlu diperhatikan ukuran diorama yang disesuaikan dengan tempat dan jumlah siswa yang akan melihatnya. Bahan yang digunakan juga harus diperhatikan, tidak harus baru dan mahal, bahan bekas juga bisa digunakan dan akan memberikan nilai tambah pada diorama. Warna yang digunakan juga perlu disesuaikan dengan pemandangan asli yang akan ditirukan.

Selanjutnya menurut Fitri Handayani (2018, hlm. 6) terdapat 3 karakteristik media yaitu :

1. Pesan visual adalah komunikasi yang menggunakan gambar atau objek visual untuk menyampaikan pesan atau informasi. Ini bisa berupa gambar, foto, atau ilustrasi.

2. Media visual adalah penyalur pesan visual verbal-nonverbal-grafis yang dapat memuat informasi dalam berbagai bentuk, termasuk tulisan, gambar, dan grafik. Ini berarti pesan dapat disampaikan melalui bahasa, simbol, atau gambar.
3. Benda asli -adalah objek yang benar-benar ada dalam bentuk aslinya, sementara benda tiruan (model) adalah replika atau tiruan dari objek asli. Media diorama termasuk kedalam jenis benda tiruan, karena diorama dibuat untuk mereplikasi suatu pemandangan atau lingkungan tertentu dalam bentuk yang lebih kecil dan tiga dimensi. Dalam hal ini, diorama menawarkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mendalam, karena siswa dapat melihat dan merasakan objek tersebut dalam bentuk yang lebih nyata.

Menurut Muasromatul Azizah (2019, hlm. 54) Diorama memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut:

1. Berbentuk tiga dimensi, yang membuatnya terlihat lebih hidup daripada media gambar dua dimensi.
2. Memiliki simbol-simbol yang merepresentasikan realita, yang membantu untuk memahami dan menginterpretasikan informasi dengan lebih baik.
3. Memiliki latar gambar pemandangan atau suasana, sehingga memberikan konteks yang lebih jelas tentang informasi yang ingin disampaikan.
4. Memiliki unsur yang sangat detail, seperti pemberian warna yang berbeda pada setiap unsur simbol, sehingga dapat memperlihatkan perbedaan dan peran masing-masing unsur tersebut.

Selanjutnya menurut Nizwardi dan Ambiyar, (2016, hlm. 53) Untuk menggunakan media diorama sebagai alat pembelajaran, ada beberapa karakteristik media yang perlu diperhatikan agar konsep yang disampaikan dapat dimengerti dengan jelas. Hal

penting yang perlu diperhatikan adalah pengguna harus memiliki pemahaman yang lengkap tentang topik yang akan disampaikan sehingga konsep dapat tersampaikan dengan jelas dan terarah. Selain itu, ukuran objek dalam diorama harus diatur dengan cermat agar dapat dilihat oleh orang lain dari jarak pandang yang tepat. Oleh karena itu, pembuatan diorama harus dirancang secara detail dan tepat, dan perhatian terhadap detail sangat penting karena perancangan ukuran diorama harus disesuaikan dengan ruang yang tersedia untuk proses pembelajaran.

Dari beberapa sumber yang dikutip, dapat disimpulkan bahwa diorama karakteristik diorama :

1. Diorama merepresentasikan pemandangan atau lingkungan dalam bentuk miniatur yang menyerupai aslinya. Hal ini berarti diorama harus dibuat sedekat mungkin dengan pemandangan yang ingin direpresentasikan agar dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup kepada siswa.
2. Penting untuk memperhatikan detail-detail yang ada dalam pemandangan asli ketika membuat diorama. Hal ini membutuhkan penelitian dan pemahaman yang mendalam mengenai pemandangan tersebut agar dapat mereproduksi elemen-elemen penting dengan akurat.
3. Selain detail, pemilihan bahan, ukuran, dan warna yang tepat juga perlu diperhatikan. Bahan-bahan yang digunakan harus sesuai dengan elemen yang ingin direpresentasikan dalam diorama. Ukuran diorama harus disesuaikan agar siswa dapat melihat dengan jelas dan memahami informasi yang disampaikan. Pemilihan warna yang sesuai juga penting untuk menciptakan kesan yang nyata.
4. Diorama memiliki kelebihan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan mendalam karena dapat

memberikan konteks yang jelas tentang informasi yang ingin disampaikan. Dengan melihat diorama, siswa dapat memvisualisasikan dan merasakan objek atau lingkungan yang diwakili dalam bentuk yang lebih nyata.

5. Perhatian terhadap detail dalam pembuatan diorama sangat penting. Detail yang akurat akan membantu siswa memahami dan menginterpretasikan informasi dengan lebih baik. Hal ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengamati dan memahami elemen-elemen penting yang ada dalam pemandangan tersebut.
6. Pemahaman topik yang disampaikan melalui diorama juga merupakan faktor penting. Pengguna diorama sebagai media pembelajaran harus memiliki pemahaman yang lengkap tentang topik yang ingin disampaikan agar konsep dapat tersampaikan dengan jelas dan terarah kepada siswa.
7. Perancangan yang tepat dalam pembuatan diorama juga diperlukan. Hal ini mencakup pemilihan sudut pandang, pencahayaan yang tepat, penggunaan label atau penjelasan yang diperlukan, serta evaluasi dan perbaikan jika diperlukan untuk memastikan diorama dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan efektif.

c. Kelebihan Diorama

Media diorama memiliki banyak kelebihan yang dapat membantu proses belajar dan mengajar di dalam kelas. Salah satu kelebihannya adalah kemampuannya dalam merepresentasikan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dan waktu tertentu dari sudut pandang tertentu sehingga terlihat lebih hidup. Selain itu, diorama juga mampu memberikan gambaran visual dari materi pelajaran secara lebih kecil, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, dengan diorama, sebagian kecil dari dunia dapat dibawa ke dalam kelas dalam bentuk tiga dimensi

yang diperkecil. Hal ini dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan dan memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. Selain itu, desain yang menarik pada diorama dapat memberikan keindahan dan menarik perhatian sehingga dapat memotivasi siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

Kelebihan lainnya dari media diorama adalah kemampuannya dalam menggunakan bahan yang murah dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, serta dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang sulit dilihat dalam keadaan sebenarnya. Dengan menggunakan media diorama, peserta didik akan lebih kreatif mengekspresikan pemandangan dan tidak bosan di dalam kelas. Media ini juga dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dan waktu tertentu dari posisi atau arah yang berbeda, sehingga membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih utuh.

Menurut Normilasari (2016, hlm.13) kelebihan media diorama yaitu :

1. Media ini dapat merepresentasikan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dan waktu tertentu dari sudut pandang tertentu sehingga terlihat lebih hidup.
2. Media ini mampu memberikan gambaran visual dari materi pelajaran secara lebih kecil.
3. Dengan diorama, sebagian kecil dari dunia dapat dibawa ke dalam kelas dalam bentuk tiga dimensi yang diperkecil.
4. Desain yang menarik pada diorama dapat memberikan keindahan dan menarik perhatian sehingga dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.

Menurut Arie Megawatie Sa'ban dkk, (2017, hlm.32) Kelebihan media diorama yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dapat dibuat dari bahan yang murah, dan mudah didapat, dapat dipakai berulang-ulang, dapat melukiskan bentuk dari keadaan sebenarnya, dapat memperlihatkan bagian dalam sesuatu yang dalam keadaan sebenarnya sulit dilihat. Kelebihan lainnya dari media diorama ini adalah dapat menambah keindahan, daya tarik, dan dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar.

Sedangkan menurut Rahmawati Matondang, dkk, (2021, hlm. 106) Kelebihan dari media diorama dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih kreatif mengeskresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan di dalam kelas, dapat memberikan pemandangan atau gambaran visual dari pokok yang sebenarnya, membawa dunia dengan bentuk di perkecil dan tiga dimensi, dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat waktu tertentu di lihat dari posisi atau arah.

Selanjutnya menurut Menurut Reni Maryati, (2013, hlm. 5.) Kelebihan media diorama yaitu dapat memusatkan perhatian peserta didik menjadi lebih fokus dalam pembelajaran, peserta didik merasa bahwa dalam proses pembelajaran tidak membosankan sehingga waktu belajar peserta didik dapat dimanfaatkan sebaik – baiknya dalam kegiatan belajar, media diorama tergolong media yang efisien karena dalam proses pembuatan tidak membutuhkan waktu yang lama, hanya saja harus lebih teliti dalam merangkai atau merakit diorama.

Menurut Ika Evitasi Haris dkk, (2022, hlm. 8) berpendapat bahwa kelebihan media diorama sebagai berikut :

1. Media tersebut dapat dibuat dengan bahan yang ekonomis dan mudah diperoleh.
2. Media tersebut dapat digunakan secara berulang-ulang.
3. Media tersebut dapat mereproduksi bentuk-bentuk dari dunia nyata.
4. Media tersebut dapat memperlihatkan bagian dalam objek yang sulit dilihat dalam keadaan sebenarnya.

Berdasarkan beberapa sumber di atas dapat disimpulkan kelebihan media diorama dalam proses pembelajaran antara lain:

1. Media diorama mampu merepresentasikan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dan waktu tertentu dari sudut pandang tertentu sehingga terlihat lebih hidup.
  2. Diorama dapat memberikan gambaran visual dari materi pelajaran secara lebih kecil.
  3. Diorama dapat memperlihatkan bagian dalam suatu objek yang sulit dilihat dalam keadaan sebenarnya.
  4. Diorama dapat dibuat dengan bahan yang mudah didapat dan ekonomis, dan dapat digunakan berulang-ulang.
  5. Desain yang menarik pada diorama dapat memberikan keindahan dan daya tarik sehingga dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik.
  6. Diorama dapat membawa dunia nyata ke dalam kelas dalam bentuk tiga dimensi yang diperkecil dan menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dan waktu tertentu dari posisi atau arah yang berbeda.
  7. Penggunaan media diorama dapat memusatkan perhatian peserta didik dan mencegah rasa bosan selama pembelajaran, sehingga waktu belajar dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.
- d. Kekurangan Diorama

Media diorama memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Pertama, tidak semua siswa memiliki kemampuan kreatif yang dibutuhkan untuk membuatnya. Peralatan yang digunakan juga sangat rumit dan membutuhkan kesabaran tinggi dalam pembuatannya. Kedua, media diorama tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar karena pembuatannya membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar. Hal ini membuatnya kurang efektif jika digunakan dalam kegiatan yang melibatkan banyak orang. Terakhir, pembuatan diorama memerlukan kreativitas yang tinggi dari guru maupun peserta didik, sehingga tidak semua guru atau siswa mampu menghasilkan karya yang baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Normilasari (2016, hlm.13) kekurangan media diorama yaitu :

1. Media ini tidak efektif untuk menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
2. Media ini tidak dapat menampilkan gerakan dalam tampilannya.
3. Media ini memerlukan kreativitas baik dari guru maupun peserta didik dalam penggunaannya.
4. Pembuatan media ini membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar.

Sedangkan menurut Ika Evitasi Haris dkk, (2022, hlm. 8) berpendapat bahwa kelemahan media diorama yang efektif, sebaiknya tidak terlalu banyak unsur atau detail yang menyebabkan kerumitan, namun harus jelas dalam menyampaikan pesan atau tujuan yang ingin disampaikan. Diorama tersebut haruslah menarik dan menarik perhatian audiens agar dapat memotivasi pengalaman belajar yang lebih baik. Selain itu, penting untuk mengaitkan diorama dengan pelajaran yang sedang dipelajari agar dapat

meningkatkan pemahaman dan memperkuat keterkaitan antara materi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya menurut Reni Anggraeni dkk, (2017, hlm. 3) Kelemahan diorama adalah tidak bisa meraih objek dalam jumlah yang luas, perlu ruang yang cukup luas untuk tempat penyimpanan dan perawatannya susah. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama yang lebih sederhana dan tidak terlalu besar sehingga dapat disesuaikan dengan jumlah siswa. Untuk menghindari kesulitan perawatan, sebaiknya diorama bisa dibuat tertutup sehingga tidak mudah kotor.

Menurut Taqwa Nur Ibad dkk, (2022, hlm 59-60) meskipun media diorama memiliki kelebihan dalam menampilkan gambaran tiga dimensi yang lebih nyata dan menarik bagi siswa, namun terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah kesulitan dalam mencapai fokus yang tepat karena diorama seringkali menampilkan banyak detail yang rumit dan kompleks. Selain itu, diorama juga membutuhkan ruang penyimpanan yang besar untuk mempertahankan keutuhannya. Namun, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan cara membuat diorama dengan ukuran yang lebih besar sehingga dapat dilihat oleh seluruh siswa di kelas secara lebih jelas.

Selanjutnya menurut Rahmawati Matondang (2021, hlm.106) kelemahan dari media diorama adalah sebagai berikut: tidak semua siswa memiliki kemampuan kreatif yang dibutuhkan untuk membuatnya, peralatan yang digunakan sangat kompleks dan membutuhkan kesabaran yang tinggi, tidak efektif untuk mencapai sejumlah besar orang, pembuatan diorama membutuhkan waktu dan biaya yang besar, serta memerlukan kreativitas dari guru dan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan kekurangan media diorama sebagai berikut:

1. Tidak efektif untuk menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
  2. Tidak dapat menampilkan gerakan dalam tampilannya.
  3. Memerlukan kreativitas baik dari guru maupun peserta didik dalam penggunaannya.
  4. Pembuatan diorama membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar.
  5. Terlalu banyak unsur atau detail dalam diorama dapat menyebabkan kerumitan dan kesulitan mencapai fokus yang tepat.
  6. Membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup luas.
  7. Tidak semua siswa memiliki kemampuan kreatif yang dibutuhkan untuk membuat diorama.
  8. Peralatan yang digunakan dalam pembuatan diorama sangat kompleks dan membutuhkan kesabaran yang tinggi.
- e. Langkah – Langkah

Media diorama dapat menjadi pilihan yang menarik dan efektif dalam pembelajaran. Langkah-langkah penggunaan media diorama meliputi persiapan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Pada tahap persiapan, guru harus menyiapkan media dan lembar kerja siswa. Selain itu, posisi siswa juga perlu dipersiapkan agar mereka dapat melihat diorama dengan jelas. Pada tahap pelaksanaan, guru memperkenalkan materi yang akan dipelajari dan meminta siswa untuk mengamati diorama yang telah disiapkan. Siswa kemudian diminta untuk menuliskan hasil pengamatannya pada lembar kerja

yang telah disediakan. Penting untuk memastikan agar tidak ada gangguan yang menghambat proses pembelajaran.

Menurut Uvia Nursehah (2022, hlm.33) berpendapat bahwa langkah – langkah penggunaan media diorama sebagai berikut :

1. Persiapan kegiatan pembelajaran dengan media diorama melibatkan menyiapkan media dan lembar kerja siswa. Guru juga menyiapkan media tersebut untuk digunakan dalam kelompok-kelompok kecil. Saat menggunakan media diorama, posisi siswa disiapkan berjajar agar dapat melihat diorama hingga bagian belakang kelas. Namun, saat media digunakan secara kelompok, posisi siswa duduk melingkar dalam satu kelompok.
2. Pelaksanaan pembelajaran IPS tentang kenampakan alam dan buatan menggunakan media diorama dimulai dengan meminta siswa untuk mengamati diorama yang telah ditampilkan oleh guru. Selanjutnya, siswa menuliskan hasil pengamatannya pada lembar kerja siswa yang telah disediakan.
3. Untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan melalui media diorama, siswa diberi tes formatif pada setiap perlakuan dan post-tes pada akhir pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa dan menilai keberhasilan pembelajaran menggunakan media diorama.

Sejalan dengan pendapat Jalinus & Ambiyar (2016, hlm.53) berpendapat bahwa langkah – langkah penggunaan media diorama sebagai berikut :

1. tahap awal adalah persiapan. Pada tahap persiapan, beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain mempelajari petunjuk yang disediakan, menyiapkan peralatan yang dibutuhkan, menentukan apakah media akan digunakan untuk individu atau kelompok, dan memastikan
2. tahap pelaksanaan, perlu diperhatikan agar tidak terjadi gangguan yang dapat menghambat kelancaran penggunaan media diorama,

seperti gangguan pada ketenangan, perhatian, dan konsentrasi peserta didik.

3. Setelah itu, tahap tindak lanjut dilakukan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan melalui media diorama, serta mengevaluasi apakah tujuan penggunaan media tersebut tercapai atau tidak. Tahap tindak lanjut dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti diskusi, tes pemahaman, latihan, dan pengamatan. Tahap tindak lanjut juga dapat digunakan sebagai alat untuk monitoring dan evaluasi penerapan media diorama, serta untuk melakukan tindakan remedial dan pengayaan. Informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa dengan baik.

Menurut Popi Fauzi (2018, hlm.14) berpendapat bahwa langkah – langkah penggunaan media diorama sebagai berikut :

1. Guru perlu merencanakan tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi kompetensi yang ingin dicapai, yang sesuai dengan indikator yang telah dibuat agar tujuan pembelajaran dan media yang digunakan sejalan.
2. Guru perlu memberikan pandangan yang bervariasi kepada peserta didik, dengan merangsang kemampuan berpikir anak terlebih dahulu agar terjadi proses komunikasi atau hubungan timbal balik yang baik antara guru dan siswa. Hal ini dapat membuat kelas yang sedang berlangsung menjadi aktif, tidak hanya pasif di pihak guru saja.
3. Guru menyiapkan media diorama sebagai alat pembelajaran untuk mempelajari materi yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Guru harus memilih dan menyiapkan media diorama yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan.
4. Guru harus mengartikan makna pembelajaran bagi peserta didik. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan dan menarik kesimpulan tentang

pembelajaran yang telah berlangsung, mengidentifikasi pelajaran yang bisa dipetik dari materi dan pengalaman yang telah dibagikan oleh guru dan peserta didik.

5. guru melakukan penilaian terhadap peserta didik setelah pembelajaran selesai. Guru memberikan penilaian baik terhadap sikap maupun pengetahuan peserta didik. Selain itu, guru juga melakukan evaluasi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan, dengan mempertimbangkan apa yang perlu direvisi atau dikembangkan

Selanjutnya menurut Azhar Arsyad (2015, hlm.31) berpendapat bahwa langkah – langkah penggunaan media diorama sebagai berikut :

1. Langkah awal yang harus dilakukan adalah menentukan tema yang akan diajarkan kepada siswa, yang sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh guru sebelumnya.
2. Langkah selanjutnya adalah membuat perencanaan pembuatan diorama, termasuk pemilihan bahan, warna, dan jenis diorama yang akan digunakan. Tujuannya adalah agar proses pembuatan berjalan lancar dan efisien. Setelah perencanaan selesai, dilakukan
3. Pembuatan diorama dengan ketelitian dan kreativitas yang tinggi, jika perlu dengan bantuan ahli. Guru harus mengawasi proses pembuatan untuk memastikan hasilnya sesuai dengan rencana dan harapan.
4. Setelah pembuatan selesai, dilakukan simulasi terlebih dahulu untuk mengetahui kekurangan atau kendala yang mungkin terjadi.
5. Langkah terakhir adalah proses pembelajaran dengan media diorama, yang terdiri dari tiga sesi: sesi sebelum pembelajaran, di mana diorama ditutup dengan kain gelap untuk menimbulkan rasa penasaran; sesi selama pembelajaran, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok dan bergantian untuk melihat diorama; dan sesi

setelah pembelajaran, di mana diorama dirapikan dan disimpan untuk digunakan kembali di lain waktu.

Menurut Rita Ardianti dkk, (2016, hlm. 3) berpendapat bahwa langkah – langkah penggunaan media diorama. Dalam pembelajaran menggunakan media diorama, terdapat tiga tahap yang perlu dilakukan. Tahap pertama, yaitu persiapan, yang meliputi menyiapkan media dan Lembar Kerja siswa serta menetapkan bahwa media tersebut digunakan secara kelompok kecil. Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana pembelajaran IPA dilakukan dengan menggunakan media diorama. Langkah-langkah pembelajarannya dimulai dengan kegiatan kelompok dalam memilih topik permasalahan. Setelah topik permasalahan disepakati, kelompok melakukan penyelidikan dengan mengamati media diorama. Hasil penyelidikan dapat dipresentasikan dengan mendemonstrasikan melalui penggunaan media diorama. Tahap ketiga adalah tindak lanjut, di mana untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan serta keberhasilan pembelajaran melalui media diorama, siswa diberi tes pada akhir pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan langkah-langkah penggunaan media diorama dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Persiapan:
  - a. Merencanakan tujuan
  - b. Menyiapkan media diorama dan lembar kerja siswa.
  - c. Menentukan posisi siswa agar dapat melihat diorama dengan jelas.
2. Pelaksanaan:

- a. Memperkenalkan materi yang akan dipelajari.
- b. Meminta siswa mengamati diorama yang ditampilkan.
- c. Siswa menuliskan hasil pengamatannya pada lembar kerja yang disediakan.

3. Tindak lanjut:

- a. Melakukan tes formatif pada setiap perlakuan dan post-tes pada akhir pembelajaran untuk memastikan pemahaman siswa.
- b. Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan melalui media diorama.
- c. Guru memberikan kesimpulan

d. Sintaks

Sintaks merujuk pada langkah-langkah atau proses yang mengatur urutan kegiatan dalam konteks pembelajaran. Ini melibatkan pemahaman tentang bagaimana materi atau konsep diajarkan, bagaimana informasi disampaikan, dan bagaimana interaksi antara guru dan siswa terjadi. Sintaks dalam pembelajaran juga mencakup strategi pengajaran yang digunakan, pengaturan waktu, urutan aktivitas, dan penggunaan sumber daya pembelajaran. Dengan memperhatikan sintaks dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan yang terstruktur dan efektif untuk proses belajar-mengajar.

Menurut Hengky Wijaya, dkk (2018, hlm.189) Sintaksis merujuk pada rangkaian tindakan atau fase yang terjadi dalam urutan tertentu. Sedangkan menurut Iga Setia Utami (2017, hlm. 6) Sintaks adalah langkah-langkah yang mengatur urutan kegiatan pembelajaran. Tahap sintaksis melibatkan proses deskripsi model.

Selanjutnya menurut Said Iskandar Zulkarnain & Naria Fitriani (2018, hlm.165) Sintaks adalah susunan kalimat dari sebuah bahasa yang memperhatikan urutan dan struktur kalimat tersebut. Tahap sintaksis melibatkan proses deskripsi model dan pemahaman tentang bagaimana kalimat-kalimat dibentuk dan diatur dalam sebuah bahasa.

Menurut Atok Miftachul Hudha dkk, (2016, hlm. 112) Sintaks adalah proses yang melibatkan tahap-tahap kegiatan dalam sebuah model pembelajaran. selanjutnya (2018, hlm. 66) Mar'ah Rohmatul Ummah mengatakan bahwa Sintaks adalah penggambaran yang sistematis dari implementasi model pembelajaran di lapangan. Setiap model pembelajaran memiliki aturan sintaksis yang berbeda sesuai dengan pilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa sintaksis merujuk pada rangkaian tindakan atau fase yang terjadi dalam urutan tertentu. Sintaks juga dapat diartikan sebagai langkah-langkah yang mengatur urutan kegiatan pembelajaran dan melibatkan proses deskripsi model. Sintaks juga berhubungan dengan susunan kalimat dalam sebuah bahasa yang memperhatikan urutan dan struktur kalimat tersebut. Tahap sintaksis melibatkan pemahaman tentang bagaimana kalimat-kalimat dibentuk dan diatur dalam sebuah bahasa. Selain itu, sintaks juga merupakan proses yang melibatkan tahap-tahap kegiatan dalam sebuah model pembelajaran. Implementasi model pembelajaran di lapangan juga melibatkan penggambaran sintaksis yang sistematis, di mana setiap model pembelajaran memiliki aturan sintaksis yang berbeda sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Maka dapat disimpulkan sintaks pembelajaran diatas yaitu

:

1. Persiapan kegiatan pembelajaran dengan media diorama
  - Pada tahap ini adalah tahap awal, pendidik perlu merencanakan tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi kompetensi yang ingin dicapai, agar tujuan pembelajaran dan media yang di gunakan sejalan.
  - Pendidik menyiapkan media diorama sebagai alat pembelajaran dan lembar kerja peserta didik yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan
  - Pendidik menyiapkan kelompok dan posisi duduk setiap kelompok agar dapat melihat diorama dengan jelas
2. Pelaksanaan pembelajaran IPAS menggunakan media diorama
  - Pendidik memberikan penjelasan topik yang akan dipelajari
  - Pendidik memberikan tugas awal setiap kelompok
  - Pendidik mengajak peserta didik untuk mengamati dan mengidentifikasi diorama yang telah ditampilkan
  - Pendidik membimbing dan memfasilitasi setiap kelompok – kelompok saat mereka mengerjakan tugas
3. Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan melalui media diorama
  - Pendidik memberikan test formatif dan post test pada akhir pembelajaran kepada peserta didik untuk memastikan pemahaman peserta didik
  - Pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan melalui media diorama

- Pendidik memberikan kesimpulan tentang materi yang telah disampaikan dan menarik kesimpulan tentang materi yang telah berlangsung.

## 2. Hasil Belajar

### a. Hakikat Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian hasil dari proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dan untuk mengetahui apakah suatu program pembelajaran yang dilaksanakan sudah berhasil atau tidak dengan ditandai penurunan, peningkatan siswa terhadap materi pembelajaran

Menurut Sudjana (2013, Hlm. 22) hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah proses pembelajaran. Setiap guru tentunya memiliki tujuan akhir yang ingin dicapai, salah satunya tujuan yang ingin dicapai adalah hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya. Dan hasil belajar secara umum dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

Sedangkan menurut Dani Firmansyah (2015, hlm 37) merupakan hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh oleh siswa setelah siswa mengalami proses belajar yang ditandai dengan skala atau nilai berupa huruf atau simbol atau angka dan hal ini biasa dijadikan tolak ukur atau berhasil tidaknya siswa tersebut dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Abdurrahman (2013, hlm 14) hasil belajar adalah capaian akhir dari kegiatan pembelajaran setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran, belajar suatu proses seseorang yang berusaha untuk memperoleh perubahan perilaku dalam kegiatan pembelajaran, tujuan pembelajaran biasanya ditetapkan oleh guru dan siswa yang berhasil dalam pembelajaran

biasanya di ukur dari berhasil tidaknya dalam mencapai tujuan tujuan pembelajaran.

Berbeda dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2013, hlm. 3) menyatakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui interaksi *learning by doing* dan *action learning*, kegiatan mengajar yang dilakukan guru diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan hasil belajar siswa adalah proses puncak dari belajar siswa.

Menurut Miftahul Jannah (2019, hlm. 68) menyatakan bahwa hasil belajar adalah proses setelah pembelajaran berlangsung atau hasil akhir siswa yang menjadi tolak ukur berhasil tidaknya pembelajaran hasil belajar di tentukan seberapa paham siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir dari proses pembelajaran yang ingin dicapai ditandai dengan skala atau nilai yang biasanya dijadikan tolak ukur dalam proses pembelajaran.

#### b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah semua aspek yang dapat mempengaruhi siswa dalam proses pembelajaran. Faktor-faktor tersebut bisa bersifat internal atau eksternal, dan berdampak pada beberapa aspek hasil belajar, seperti pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. Guru perlu memperhatikan faktor-faktor ini dan menentukan strategi yang tepat untuk mengatasi hambatan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, guru dapat merancang program pembelajaran yang efektif dan memastikan bahwa setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai potensi terbaik mereka.

Menurut Leni Marlina dkk (2019, hlm. 67-72) faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal.

a. Faktor Internal

1. Minat adalah sesuatu yang penting yang harus dimiliki ketika kita akan melakukan sesuatu ditandai dengan munculnya keinginan atau ditandai dengan munculnya perasaan seseorang untuk mencapai tujuan.
2. Bakat merupakan kemampuan seseorang di bidang tertentu yang masih perlu dikembangkan dan dilatih
3. Motivasi merupakan usaha menyiapkan kondisi seseorang agar mau dan ingin melakukan dan motivasi sangat penting dimiliki oleh siswa agar siswa semangat dalam pembelajaran.
4. Cara belajar merupakan strategi atau model yang dilakukan oleh guru agar siswa memahami materi yang disampaikan dengan cara mengajar yang disenangi oleh siswa

b. Faktor eksternal

1. Lingkungan sekolah dalam proses pembelajaran yang mempengaruhi perkembangan anak lingkungan sekolah yaitu dimana peserta didik mengikuti pembelajaran didalam lingkungan sekolah terdapat kepala sekolah dan guru. Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran.
2. Lingkungan keluarga merupakan pengaruh utama bagi perkembangan seseorang pengaruh lingkungan keluarga yaitu sebagai perangsang kemampuan untuk mencapai keberhasilan siswa di sekolah

Sejalan dengan pendapat Budi Kurniawan (2017, hlm.157-158) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar faktor intern yang berasal dari dalam diri seseorang dan faktor ekstren adalah faktor yang berasal dari luar. Kedua faktor tersebut menjadi penghambat dan pendukung dalam proses pembelajaran.

hasil belajar akan baik apabila siswa memiliki rasa ingin tahu perhatian pada bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi minat siswa, akan timbul rasa bosan, jenuh sehingga siswa malas dalam pembelajaran, minat siswa sangatlah penting minat akan membuat seseorang cenderung tetap memperhatikan kegiatan pembelajaran dan motivasi juga sangatlah penting karena usaha untuk mengarahkan seseorang agar terdorong untuk melakukan kegiatan. dan faktor ekstren yang mempengaruhi yaitu seperti metode mengajar dan media mempengaruhi proses mengajar jika metode mengajar guru dan media cenderung membosankan maka akan membuat siswa kesulitan dalam proses pembelajaran faktor yang terakhir yaitu interaksi siswa dengan lingkungan sekolah interaksi guru dan siswa dapat memberikan pengaruh positif dan guru harus memberikan pendekatan pada siswa agar relasi antar siswa terjalin dengan baik, jika hubungan antar siswa kurang baik akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran.

Sedangkan menurut Irsyad zamjani (2020, hlm.11-40 ) mengungkapkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

1. Ukuran Rombel adalah jumlah siswa dalam satu kelas ukuran rombel yang lebih kecil akan memberikan efek positif dalam capaian siswa dan hasil belajar siswa lebih baik
2. Kepemimpinan instruksional adalah aktivitas yang dilakukan oleh kepala sekolah yang telah diterapkan secara efektif misalnya kurikulum, proses belajar mengajar, penilaian hasil belajar dll.
3. Status sosial ekonomi merupakan pendapatan orangtua yang berpengaruh terhadap kemampuan mendukung pemenuhan sarana dan prasana dalam proses pembelajaran misalnya alat tulis, buku, laptop dll.

4. Metakognisi yaitu berpikir tingkat tinggi melibatkan kontrol aktif dalam memecahkan suatu masalah.
5. Tutor sebaya sebagai salah satu pendekatan yang akan efektif jika dilakukan secara terencana menghasilkan mutu dan hasil belajar yang optimal.
6. Pembinaan kegiatan membantu seseorang untuk berkembang dalam proses belajar.
7. Kepemilikan dan penggunaan TIK prestasi belajar siswa dipengaruhi juga oleh kecukupan fasilitas belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.
8. Umpan balik berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan apakah dapat mengubah pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa menjadi lebih baik.
9. Pembelajaran kolaboratif merupakan pendekatan dalam pembelajarn siswa biasanya berkolaborasi atau berkelompok untuk menemukan masalah, solusi ataupun makna.
10. Pembelajarn individual adalah metode pembelajaran, yang berisikan materi, media yang didasarkan kepada kemampuan dan minat setiap siswa.
11. Iklim sekolah yaitu menggambarkan suasana lingkungan sekolah yang dirasakan siswa dalam beraktivitas untuk mencapai tujuan organisasi.
12. Keterlibatan orangtua bimbingan dirumah adalah hal yang sangat penting karena anak akan menghabiskan waktu lebih lama di lingkungan keluarga.

Berbeda pendapat dengan Heronimus dkk (2016, hlm. 150) mengungkapkan bahwa faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran yaitu memanfaatkan media sebagai materi pembelajaran, media adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, menggunakan media akan membantu mengkomunikasikan materi pembelajaran menggunakan suatu alat

komunikasi digunakan untuk menyampaikan informasi dari materi atau sumber kepada peserta didik bertujuan untuk merangsang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. dan faktor lainnya yaitu pengelolaan kelas secara efektif akan memaksimalkan proses pembelajaran dan pengelolaan yang baik dapat bertanggung jawab dan memberikan suasana positif dan menyenangkan bagi siswa

Menurut Muhamad Syahdan Majid (2022, hlm. 16-17) mengungkapkan bahwa faktor yang paling mempengaruhi hasil belajar adalah keluarga adalah faktor yang paling tinggi di bandingkan faktor lainnya, faktor keluarga sangat berpengaruh besar kurangnya pendidikan dalam keluarga bias menjadi penghambat dari hasil belajar siswa dan pada peringkat kedua faktor psikologis sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa contohnya seperti minat siswa, dan faktor jasmaniah faktor ini berkaitan dengan kesehatan kondisi jasmaniah normal akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Faktor berikutnya yang mempengaruhi hasil belajar adalah sekolah dan masyarakat dalam proses pembelajaran siswa perlu dorongan agar pembelajaran tersebut efektif. Selanjutnya faktor yang terakhir yang berpengaruh paling kecil yaitu faktor kelelahan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan simpulan dari berbagai sumber yang Anda berikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor-faktor ini dapat dibagi menjadi faktor internal dan faktor eksternal.

a) Faktor internal meliputi:

1. Minat: Keinginan atau perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Bakat: Kemampuan khusus siswa yang masih perlu dikembangkan dan dilatih.
3. Motivasi: Usaha untuk menyiapkan kondisi agar siswa mau dan ingin belajar.
4. Cara belajar: Strategi atau model pembelajaran yang disukai oleh siswa agar mereka dapat memahami materi dengan baik.

b) Faktor eksternal meliputi:

1. Lingkungan sekolah: Pengaruh lingkungan sekolah, termasuk peran guru, kepala sekolah, dan interaksi antara siswa, dalam proses pembelajaran.
2. Lingkungan keluarga: Pengaruh lingkungan keluarga sebagai stimulus untuk mencapai keberhasilan siswa di sekolah.
3. Ukuran rombongan belajar: Jumlah siswa dalam satu kelas dapat mempengaruhi capaian siswa dan hasil belajar mereka.
4. Kepemimpinan instruksional: Aktivitas yang dilakukan oleh kepala sekolah yang secara efektif menerapkan aspek-aspek pembelajaran seperti kurikulum, proses belajar-mengajar, dan penilaian hasil belajar.
5. Status sosial ekonomi: Pendapatan orang tua yang mempengaruhi kemampuan mereka untuk mendukung pemenuhan sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran.
6. Metakognisi: Kemampuan siswa dalam berpikir tingkat tinggi dan mengontrol secara aktif dalam memecahkan masalah.
7. Tutor sebaya: Pendekatan yang efektif jika dilakukan secara terencana untuk menghasilkan kualitas dan hasil belajar yang optimal.

8. Pembinaan kegiatan: Membantu siswa dalam pengembangan proses belajar mereka.
  9. Kepemilikan dan penggunaan TIK: Fasilitas belajar yang memadai yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.
  10. Umpan balik: Dampak dari pembelajaran yang diberikan yang dapat mengubah pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa menjadi lebih baik.
  11. Pembelajaran kolaboratif: Pendekatan di mana siswa berkolaborasi atau bekerja dalam kelompok untuk menemukan masalah, solusi, atau makna.
  12. Pembelajaran individual: Metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan minat setiap siswa.
  13. Iklim sekolah: Suasana lingkungan sekolah yang dirasakan siswa dalam beraktivitas untuk mencapai tujuan organisasi.
  14. Keterlibatan orang tua: Bimbingan dan dukungan yang diberikan oleh orang tua di rumah, yang memegang peran penting dalam pembelajaran siswa.
- c. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Peran guru sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru berfungsi sebagai mentor dan model bagi siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar, guru perlu menyajikan materi pembelajaran secara menarik, memberikan umpan balik yang konstruktif, menerapkan pendekatan yang berpusat pada siswa, menyediakan sumber belajar yang cukup, mendorong partisipasi siswa dalam pembelajaran, serta memberikan motivasi yang memadai bagi siswa. Dengan melakukan hal-hal tersebut, diharapkan guru dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Nina Fitriyani dkk (2020, hlm. 68) berpendapat bahwa upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar guru perlu memiliki kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh guru untuk memperoleh kompetensi tersebut adalah dengan mengembangkan bahan ajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan. Sedangkan menurut Rima Meilani dkk (2016, hlm. 178) berpendapat bahwa upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar Untuk mendorong siswa agar aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, diperlukan penciptaan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis serta dapat menjadi teladan bagi peserta didik dan guru. selanjutnya menurut Aprilia Maharani (2019, hlm. 60) upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar Seorang guru perlu menggunakan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran tidak bersifat konvensional. ,menggunakan model dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara aktif. Selain itu, guru juga perlu menggunakan model atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Berbeda pendapat dengan Sofiatun Nikmah dkk, (2019, hlm. 265) berpendapat guru sebagai sumber ilmu, guru bertanggung jawab menyampaikan materi yang bermakna bagi peserta didik. Namun, sebagai pendidik, guru juga perlu terus belajar. Jika guru tidak meningkatkan pengetahuannya, maka guru akan ketinggalan dengan cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. dan menurut Dani Firmansyah (2015, hlm. 35) berpendapat bahwa Sebagai tenaga pendidik, guru perlu menguasai dan memahami berbagai keterampilan yang dapat mendukung efektivitas dan efisiensi kegiatan belajar-mengajar. Guru memegang peran penting dalam upaya pembentukan sumber

daya manusia yang potensial dalam bidang pembangunan. Oleh karena itu, guru dianggap sebagai unsur kependidikan yang harus berperan aktif dalam menempatkan dirinya sebagai tenaga profesional.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan

1. Upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar Sebagai sumber ilmu, guru memiliki tanggung jawab untuk menyampaikan materi yang bermakna kepada peserta didik agar hasil belajar dapat ditingkatkan.
2. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memiliki kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran.
3. Guru perlu menggunakan model atau media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar dapat menarik minat dan perhatian siswa.

#### d. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah alat ukur yang digunakan untuk mengevaluasi pencapaian siswa dalam proses pembelajaran. Indikator tersebut mencakup beberapa aspek, seperti kemampuan siswa dalam mengingat, memahami, dan menerapkan konsep, fakta, dan prinsip yang terkait dengan materi pembelajaran. Selain itu, indikator juga mencakup keterampilan yang mencakup kemampuan siswa dalam melakukan tugas atau aktivitas yang berkaitan dengan materi pembelajaran, serta sikap yang mencakup sikap positif siswa dalam menghadapi proses pembelajaran. Yang terakhir, indikator juga mencakup nilai-nilai yang terkait dengan pembelajaran, seperti nilai moral, etika, atau kejujuran. Dengan menggunakan indikator hasil belajar yang jelas dan terukur, guru dapat mengevaluasi kemajuan siswa secara objektif dan merencanakan tindakan perbaikan yang diperlukan dalam proses

pembelajaran. menurut Sunarti Rahman (2021, hlm. 229) Prestasi siswa dalam proses belajar mengajar dapat diukur melalui beberapa indikator yang dapat menunjukkan apakah proses belajar mengajar berhasil atau tidak. Keberhasilan belajar adalah pencapaian yang diperoleh oleh siswa selama proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Abdul Wahab Abdullah (2020, hlm. 39) Ada beberapa indikator hasil belajar yang mencakup aspek kognitif, yaitu kemampuan siswa untuk mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

Menurut Muhibbin syah (2013, hlm. 51-53) indikator hasil belajar yaitu terkait dalam tiga ranah kognitif, afektif, psikomotor

a. Kognitif (pengetahuan)

Kognitif adalah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Ranah kognitif manusia di mulai sejak manusia mendayagunakan kapasitas motor dan sensorinya. Jika guru ingin mengembangkan ranah kognitif siswa, maka yang harus dilakukan dalam mengembangkan metode pembelajaran harus memahami isi materi dan aplikanya terlebih dahulu.

b. Afektif

Keberhasilan ranah kognitif tidak hanya akan membuahkan kecakapan kognitif, menghasilkan juga ranah afektif. Ranah afektif seseorang dapat terlihat dari penerimaan sambutan, apresiasi, internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan)

c. Psikomotor

Keberhasilan ranah kognitif juga akan berdampak positif terhadap perkembangan psikomotor dan kecakapan psikomotor tidak terlepas dari kecakapan afektif, kecakapan psikomotor siswa dapat dilihat dari keterampilan bergerak dan bertindak, kecakapan ekspresi verbal dan non verbal.

Sedangkan menurut ahmad (2017, hlm. 33) indikator hasil belajar terdiri dari pengetahuan yaitu dapat menunjukan,

mengenal, menyebutkan definisi, dapat menghubungkan dan membandingkan. Pemahaman yaitu dapat menjelaskan, mendefinisikan, menerjemaahkan dengan lisan sendiri. Penerapan dapat memberikan contoh, menggunakan secara tepat dan dapat menerapkan, menyusun kembali dan dapat memecahkan masalah. Analisis yaitu dapat menganalisis, mengelompokan, dan membedakan. Sintesis yaitu dapat menghubungkan, menyimpulkan, membuat prinsip umum, merumuskan dan menghasilkan. Evaluasi yaitu dapat mengkritik, menafsirkan dan mempertimbangkan.

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.bloom dengan *Taxonomy of Educational Objectives* dalam Ina Magdalena (2020, hlm 133-138) membagi menjadi 3 ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotor.

**Tabel 2.1**  
**Indikator Hasil Belajar**

No	Ranah	Deskripsi
1	Kognitif ( <i>Cognitive</i> )	Kemampuan siswa untuk memproses informasi seperti mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta
2	Afektif ( <i>Affective</i> )	Kemampuan siswa untuk mengembangkan sikap, nilai, dan emosi seperti menerima, merespon, menjaga, menghargai, menginternalisasi, dan menggambarkan

3	Psikomotor ( <i>Psychomotor</i> )	Kemampuan siswa untuk melakukan aktivitas fisik seperti gerakan dasar, gerakan terampil, gerakan kompleks, gerakan non-terampil, gerakan refleks, dan gerakan kreatif
---	--------------------------------------	---

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Indikator hasil belajar :

Dalam merangkum indikator hasil belajar yang terkait dengan tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ranah Kognitif (Pengetahuan):

- a. Menunjukkan: Mampu menunjukkan atau mengidentifikasi suatu informasi atau objek.
- b. Mengenal: Mampu mengenali atau mengidentifikasi karakteristik atau ciri-ciri suatu konsep.
- c. Menyebutkan definisi: Mampu menyebutkan atau menguraikan definisi suatu konsep.
- d. Menghubungkan: Mampu menghubungkan atau mengaitkan informasi atau konsep dengan yang lain.
- e. Membandingkan: Mampu membandingkan atau menunjukkan perbedaan dan kesamaan antara dua atau lebih konsep.

2. Ranah Afektif:

- a. Penerimaan sambutan: Mampu merespon atau menerima dengan baik informasi atau kegiatan yang diberikan.

- b. Apresiasi: Mampu menghargai atau memberikan nilai positif terhadap sesuatu.
  - c. Internalisasi (pendalaman): Mampu menghayati atau memahami secara mendalam suatu nilai atau sikap.
  - d. Karakterisasi (penghayatan): Mampu menginternalisasi suatu nilai atau sikap ke dalam diri sehingga menjadi karakteristik pribadi.
3. Ranah Psikomotor:
- a. Keterampilan bergerak dan bertindak: Mampu melakukan gerakan atau tindakan dengan keterampilan yang tepat.
  - b. Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal: Mampu mengungkapkan pemikiran, perasaan, atau ide dengan baik melalui kata-kata atau ekspresi nonverbal.

## **B. KERANGKA BERPIKIR**

Kerangka berpikir merupakan suatu model atau struktur konseptual yang digunakan untuk membantu seseorang memahami suatu topik atau masalah. Dengan kerangka berpikir, seseorang dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai topik atau masalah yang sedang dibahas, serta membantu dalam mengorganisir, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh. Penggunaan kerangka berpikir dapat diterapkan pada berbagai konteks, seperti dalam pembelajaran, penelitian, atau pengambilan keputusan. Dalam konteks pembelajaran, kerangka berpikir membantu siswa dalam memahami dan mengorganisir informasi yang dipelajari serta membantu dalam menyelesaikan masalah. Sementara dalam penelitian, kerangka berpikir dapat membantu peneliti merancang studi, memilih variabel yang relevan, dan merumuskan hipotesis.

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana sebuah teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai isu – isu atau masalah yang penting Sugiyono (2017, hlm. 60) selain itu Suartini (2013, hlm. 4) juga berpendapat kerangka berpikir adalah kerangka yang menggambarkan dengan jelas proses dari penelitian tentang keterkaitan masalah yang diteliti dan secara teoritis berbeda halnya dengan pendapat yang dikemukakan, selanjutnya menurut Imam Solikin (2018, halaman 250), kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menjelaskan bagaimana teori terkait dengan faktor-faktor yang dianggap penting sebagai masalah.

Menurut Kikin Suartini (2013, halaman 100), kerangka berpikir memiliki dua pengertian yang berbeda tergantung pada kata kuncinya. Jika menggunakan kata "rationale", maka kerangka berpikir harus dapat menjelaskan secara masuk akal bagaimana variabel-variabel terkait dan proses penelitian terjadi. Namun, jika menggunakan kata "conceptual framework", maka kerangka berpikir harus memiliki konsep yang jelas sehingga dapat memperjelas urgensi dari masalah yang sedang diteliti. Sedangkan menurut Rihlah Nur Amalia (2015, hlm. 87) Kerangka berpikir memiliki kegunaan, signifikansi, dan tujuan yang membuatnya mudah untuk diimplementasikan dari proses berpikir tersebut karena telah ada panduan dan tujuan yang jelas, serta perencanaan dan contohnya. Yang terpenting, hasil dari berpikir tersebut memberikan manfaat bagi banyak orang.

Hasil survei yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran di kelas IV masih rendah. Selama ini, guru menggunakan metode tertentu seperti ceramah, diskusi, dan penugasan saat menjelaskan materi. Namun, siswa cenderung pasif dalam pembelajaran dan merasa bosan dengan metode yang monoton. Hasil pembelajaran siswa masih kurang memuaskan, terutama dalam kemampuan mereka dalam menyelesaikan masalah. Hal ini mungkin disebabkan oleh kebiasaan siswa

yang terbiasa dengan hasil yang instan. Guru juga menyatakan bahwa hasil belajar anak-anaknya tergolong lemah. Selain itu, guru jarang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sering kali hanya menggunakan buku sebagai media. Penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melibatkan mereka lebih aktif dalam pembelajaran dan memperluas penggunaan media pembelajaran.

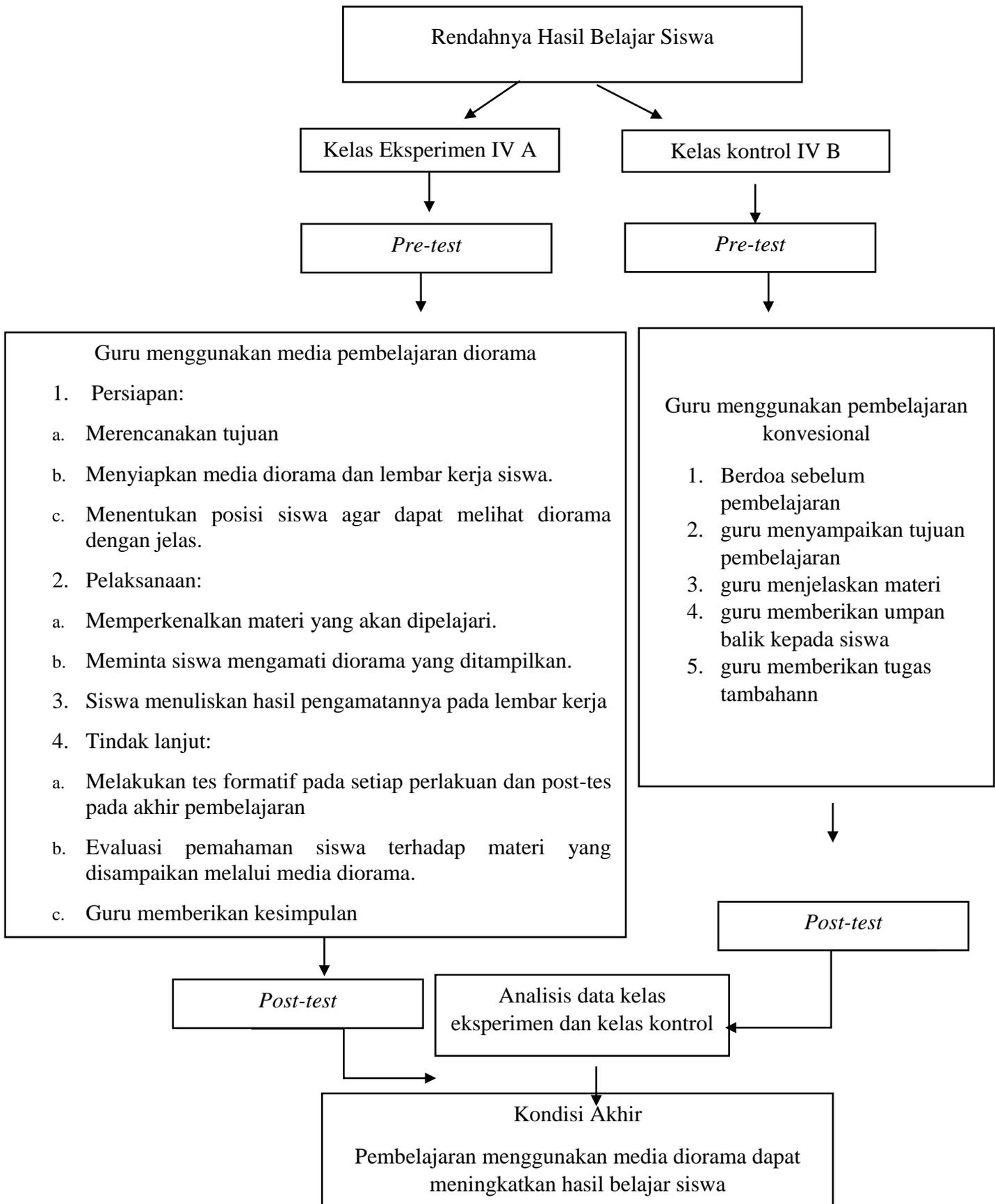
Dalam menghadapi permasalahan di atas, diajukan sebuah alternatif ide untuk membantu mengatasi masalah tersebut. Salah satunya adalah dengan menggunakan media diorama sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media diorama memiliki kemampuan untuk merepresentasikan peristiwa yang terjadi di suatu tempat dan waktu tertentu dengan sudut pandang yang spesifik, menciptakan kesan yang lebih hidup. Diorama juga mampu memberikan gambaran visual yang lebih rinci mengenai materi pelajaran. Kelebihan lainnya adalah diorama dapat mengungkapkan bagian dalam suatu objek yang sulit terlihat secara langsung. Selain itu, pembuatan diorama menggunakan bahan-bahan yang mudah diperoleh dan ekonomis, serta dapat digunakan berulang kali. Desain yang menarik pada diorama juga mampu memberikan keindahan dan daya tarik, sehingga dapat memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih baik. Dengan menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dalam bentuk tiga dimensi yang diperkecil, diorama dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi dari berbagai posisi atau arah. Penggunaan media diorama ini juga dapat memusatkan perhatian peserta didik dan mencegah rasa bosan selama pembelajaran, sehingga waktu belajar dapat dimanfaatkan dengan lebih efektif. Peneliti akan menguji coba media diorama menggunakan dua kelas yaitu satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen.

Pada proses pembelajaran di kelas kontrol peneliti menggunakan metode konvensional pada pembelajaran konvensional, peran guru menjadi sentral dalam proses pembelajaran, sementara siswa berperan sebagai

penerima informasi dan instruksi dari guru. Metode ceramah sering digunakan, di mana guru memberikan penjelasan dan presentasi verbal kepada siswa. Komunikasi antara guru dan siswa cenderung berlangsung secara satu arah, di mana siswa mendengarkan dan mencatat informasi yang disampaikan oleh guru.

Metode konvensional dalam pembelajaran melibatkan beberapa langkah. Pertama, guru melakukan persiapan dengan merencanakan materi pembelajaran berdasarkan kurikulum yang ditetapkan, memilih buku teks dan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Selanjutnya, dalam tahap penyajian, guru memberikan penjelasan dan presentasi verbal menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media seperti papan tulis, slide presentasi, atau media lainnya. Siswa secara pasif mendengarkan penjelasan guru dan mencatat informasi yang dianggap penting. Diskusi terbatas dapat terjadi di mana siswa dapat berpartisipasi dengan bertanya atau menjawab pertanyaan guru, namun interaksi ini biasanya terbatas dan lebih fokus pada pemahaman konsep. Setelah itu, guru memberikan latihan atau penugasan kepada siswa untuk menguji pemahaman mereka, yang biasanya melibatkan tugas individu. Evaluasi dan penilaian dilakukan oleh guru melalui ujian atau tugas tertulis yang berfokus pada pemahaman konsep siswa. Setelah penilaian, guru memberikan umpan balik kepada siswa untuk membantu mereka memperbaiki pemahaman dan kinerja mereka. Proses pembelajaran berlanjut dengan materi baru yang disampaikan pada pertemuan berikutnya, dan guru mengulangi langkah-langkah ini untuk setiap topik atau unit pembelajaran yang dijadwalkan.

Pada proses pembelajaran kelas eksperimen peserta didik dibagi kelompok untuk menganalisis media diorama, dengan demikian akan ada interaksi yang dilakukan secara bersama – sama sehingga peserta didik akan aktif dalam proses pembelajaran, oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengimplementasikan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa, adapun kerangka berpikir yang apabila digambarkan sebagai berikut:



### C. PENELITI TERDAHULU

Untuk mendukung landasan teori yang ada, pada bagian ini akan menjelaskan mengenai penelitian penelitian terdahulu yang relevan mengenai penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Meri Yanti Hendrik dkk (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar siswa melalui penggunaan media diorama pada pembelajaran IPS kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kupang, salah satu permasalahan yaitu rendahnya motivasi belajar pada siswa kelas III yang disebabkan karena pembelajaran yang bersifat klasikal dan kurangnya penggunaan media pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan metode *quasi experimental design*. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum menggunakan media diorama di kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang tergolong rendah. Hal ini dibuktikan memiliki rata rata hanya 76.46. hasil belajar siswa sudah meggunakan media diorama pada pembelajaran IPS di kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang tergolong meningkat, hal ini di buktikan nilai rata rata 80.22. ada pengaruh penggunaan media diorama terhadap meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. Hal ini di dasarkan pada hasil uji independent sample t-test dengan taraf signifikansi 5% (0.05). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 3. 153 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 0.936 atau  $t_{hitung}$  3.153 >  $t_{tabel}$  0.936 dan nilai sig nilai sig. (2-tailed) 0,003 < 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media diorama berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas III.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Miftah Devi Amalia dkk (2017) dengan judul “ Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kevalidan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negriku dan untuk mengetahui pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik terintegrasi tema indahnya negriku untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Panggang 01 Jepara. Salah satu permasalahannya adalah siswa masih kesulitan dengan menerima materi karena guru hanya menggunakan buku dan menggunakan media gambar saja sehingga siswa kurang berkesan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Research and Development*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada dua tahap uji coba uji coba terbatas dan uji coba diperluas, uji coba terbatas tanggapan siswa, tanggapan guru dan evaluasi sebesar 92.2% dan tanggapan guru 92.5% dan uji coba diperluas dilaksanakan 2 Sd yaitu SDN 4 panggang dan SDN 5 Mulyoharjo mendapatkan hasil rata – rata tanggapan siswa sebesar 92% dan hasil tanggapan dari guru 87,5%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan dari hasil tanggapan siswa maupun guru media diorama dapat dinyatakan diterima dan dapat digunakan dalam pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Arie Megawatie S dkk (2017) dengan judul Penggunaan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran dan membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu permasalahannya adalah penggunaan media pembelajaran hanya media – media yang praktis seperti gambar dan semacam KIT dan Torso serta kurang melibatkan peserta didik dalam pembelajaran dan terkadang guru hanya menggunakan buku sumber saja tanpa melibatkan media

dalam pembelajarannya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu DBR *design Based Research*. Hasil penelitian ini dilakukan uji coba sebanyak 2 kali dilakukan dengan wawancara, observasi, dan angket. Uji coba pertama dilakukan di SDN 1 Cibereum dan uji coba kedua di SDN Citapen dapat dibuktikan dari respon peserta didik sangat antusias ketika melihat media diorama dan terbukti juga dari hasil wawancara peserta didik mengungkapkan pembelajaran lebih menyenangkan dan pembelajaran juga mudah dipahami. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari seluruh siswa, dan menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Hariati dkk (2019) dengan judul Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tema Udara Bersih Bagi Kesehatan Pada Siswa Kelas V B di SDN Menanggal Mojokerto. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan aktivitas siswa, aktivitas guru dan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahannya adalah guru menjelaskan materi masih menggunakan metode ceramah, cara memberikan pembelajaran kurang menarik perhatian siswa, dan guru sudah menggunakan media pembelajaran, namun belum dikembangkan lebih menarik sehingga menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan PTK penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini aktivitas guru telah meningkat dari siklus I, II, dan III dibuktikan dari skor 74,375% meningkat pada siklus III sebesar 82,60% dan telah mencapai indikator keberhasilan, aktivitas siswa kelas V B SDN Menggal Mojosari Mojokerto dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media diorama meningkat dibuktikan dari Skor 67,18% meningkat sebesar 87,5% dan telah mencapai indikator keberhasilan. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media diorama dapat meningkatkan aktivitas guru,

aktivitas siswa, dan hasil belajar IPS di kelas V B SDN Menanggal Mojosari.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahul Jannah dkk (2019) dengan judul Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu permasalahannya yaitu kurangnya persiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya media pembelajaran yang menarik sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Metode yang digunakan penelitian ini yaitu menggunakan metode PTK Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dibuktikan dari siklus I rata – rata hasil belajar 72, sedangkan siklus II diperoleh rata – rata hasil belajar 78,6 dengan kategori tinggi, jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di SDI Fatahillah Desa Sumber Kerang Kabupaten Probolinggo.

#### **D. ASUMSI DAN HIPOTESIS**

##### **1. Asumsi**

Asumsi adalah dugaan seseorang yang dianggap benar terhadap penelitian karena ingin mengetahui memprediksi menduga sesuatu yang akan terjadi.

Menurut Muh. Izza (2021, hlm. 32) mengatakan bahwa asumsi merupakan dugaan sementara yang belum terbukti keberadaannya dan memerlukan bukti secara langsung. Kemudian menurut Ahmad Irfan (2018, hlm. 4-5) mengatakan bahwa asumsi yaitu anggapan dasar yang menjadi titik tolak dalam penelitiannya dan kebenaran yang tidak dapat dibuktikan, sedangkan menurut Ridhahani (2020, hlm. 45-46 ) mengatakan bahwa asumsi adalah anggapan dasar yang kebenarannya diterima oleh peneliti dan asumsi suatu penelitian harus sesuai dengan penelitiannya. dan menurut Wendi Rais (2020, hlm. 76 ) mengatakan bahwa asumsi merupakan pernyataan yang diterima secara umum tanpa pembuktian, karena

kebenarannya telah membuktikan sendirinya Bahkan asumsi berguna sebagai jembatan untuk melompati bagian penalaran yang memiliki sedikit atau tidak ada fakta atau informasi. Selanjutnya menurut Maman Racman (2013, hlm. 8) berpendapat bahwa asumsi adalah pandangan – pandangan terhadap suatu hal yang bersifat sementara karena uji kebenarannya belum terbukti.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa asumsi merupakan dugaan sementara yang menjadi titik tolak dalam penelitian karena keberadaannya telah membuktikan sendirinya, dalam penelitian ini diasumsikan dengan menggunakan media diorama akan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## 2. Hipotesis

Hipotesis adalah anggapan dasar atau dugaan sementara yang sifatnya masih lemah karena harus dibuktikan kebenarannya, yang akan di uji kebenarannya melalui data – data yang dikumpulkan melalui penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 110) menyatakan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang bersifat sementara terhadap masalah penelitian, sampai terbukti data penelitian terkumpul. Sedangkan menurut Sugiyono (2016, hlm. 96) menyatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, rumusan masalah tersebut bisa berupa pertanyaan tentang hubungan dua variable atau lebih, perbandingan komparasi dan deskripsi. Selanjutnya Mukhtazar (2020, hlm. 58) mengemukakan bahwa hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah – masalah dalam penelitian dan kebenarannya harus di buktikan. Selain itu Enos Lolang (2015, hlm. 684) juga berpendapat bahwa hipotesis merupakan bagian terpenting dalam peneltian dan hipotesis bersifat dugaan oleh karena itu peneliti harus mengumpulkan data yang cukup untuk membuktikan bahwa dugaan itu benar. Selanjutnya Gangga Anuraga (2021, hlm. 328) juga berpendapat hipotesis merupakan suatu pernyataan atau pendapat sementara yang masih lemah dan masih harus dibuktikan atau suatu dugaan yang sifanya masih sementara.

Berdasarkan pemampanan menurut para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah – masalah penelitian yang bersifat dugaan dan kebenarannya masih harus di buktikan melalui data – data penelitian yang cukup untuk membuktikan bahwa dugaan itu benar. Maka hipotesis dari penelitian ini adalah :

a. Hipotesis Umum

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di Sekolah Dasar

Ha : Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas 3 di Sekolah Dasar

b. Hipotesis Khusus

1. Ho : Jika guru menggunakan media diorama sesuai dengan langkah – langkahnya maka hasil belajar siswa tidak akan meningkat.

Ha : Jika guru menggunakan media diorama sesuai dengan langkah langkahnya maka hasil belajar siswa akan meningkat.

2. Ho : Tidak ada pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar

Ha : Terdapat pengaruh dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar