

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan dasar yang penting dalam kehidupan manusia dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, intelegensi spiritual serta memiliki skill yang mampu memajukan bangsa dan mengikuti perkembangan zaman. Pendidikan sebagai suatu upaya sadar yang memberikan pengajaran kepada seseorang atau peserta didik mengenai pengetahuan, sikap dan tingkah laku yang akan bermanfaat dalam kehidupannya. Dalam dunia pendidikan komponen yang harus ada yakni kurikulum. Pendidikan di Indonesia masih ada yang menggunakan kurikulum 2013 yang lebih menitik beratkan proses pembelajaran pada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik memiliki sikap produktif, kreatif, inovatif, aktif dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupannya sendiri, masyarakat, negara dan peradaban dunia.¹

Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, dimana dikatakan bahwa pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang wajib diberikan mulai jenjang SD/MI/SLB, sampai SMP/MTS/SMPLB. Dengan cakupan (1) mata pelajaran ilmu pengetahuan SD/MI/SLB dimaksudkan untuk mengenal, menyikapi, dan

¹ Abdul Rahman. B.P, "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al-Urwatul Wustqa* 2, no. 1 (2022): 45.

mengapresiasi ilmu pengetahuan serta menanamkan kebiasaan berpikir dan berperilaku ilmiah yang kritis, kreatif dan mandiri; (2) untuk memperoleh

kompetensi dasar ilmu pengetahuan serta membudayakan berpikir ilmiah secara kritis, kreatif, dan mandiri; (3) untuk memperoleh kompetensi lanjut ilmu pengetahuan serta membudayakan berpikir kritis, kreatif dan mandiri; (4) untuk menerapkan ilmu pengetahuan, membentuk kompetensi, kecakapan dan kemandirian bekerja.²

Dalam Permendiknas No.57 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 sekolah dasar, IPA bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan pada peserta didik. pada kegiatan ini peserta didik diharuskan aktif mencari sendiri dengan menggunakan metode pendekatan saintifik, dalam kurikulum ini diharapkan peserta didik dapat menerapkan pembelajaran yang telah dilakukan kedalam kehidupan bermasyarakat.³

Perkembangan anak kelas 6 dengan rentan usia 11-12 tahun sudah masuk kedalam perkembangan masa pra-remaja di mana pada masa tersebut memiliki karakteristik seperti belum bisa mengontrol emosi, ledakan emosi yang masih belum stabil, rasa keingin tahuan yang tinggi, memiliki rasa senang dipuji atau memuji dan mengagungkan sesuatu, membutuhkan pengakuan keberadaannya serta merasa senang jika apa yang dilakukan sesuai dengan

² Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 26, "Tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah," 2006.

³ Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomer 57, "Tentang

keinginannya, selain itu anak di usia tersebut lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan sesuatu secara langsung.⁴ Karakteristik tersebut berkesinambungan dengan titik poin penting dalam kurikulum 2013 sehingga memudahkan pendidik untuk dapat mengantarkan pendidikan sesuai dengan porsinya.

Sebagaimana dengan aspek perkembang lainnya, perkembangan kognitif pada anak juga mengalami perkembangan secara bertahap menuju kesempurnaan kematangan. Teori perkembangan kognitif piaget menjelaskan mengenai bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan objek dan kejadian di sekitarnya. Perkembangan kognitif anak usia 11-15 tahun berada pada taraf perkembangan operasi formal, meskipun di usia tersebut peserta didik sudah bisa berpikir secara logis tanpa di hadirkan benda konkret namun kemampuan peserta didik berpikir secara abstrak belum berkembang dengan baik. Pada usia 11-15 tahun anak juga berada di tahapan operasi formal dimana anak memiliki pemikiran abstrak dan murni simbolis tanpa kehadiran benda konkret, selain itu juga dapat memecahkan masalah melalui penggunaan eksperimen sistematis. Karakteristik peserta didik dengan usia 11-15 tahun (1) dapat berpikir secara abstrak; (2) mampu melakukan *self-reflection*; (3) membayangkan peran orang dewasa; (4) menyadari dan memperhatikan kepentingan masyarakat.⁵ Akan tetapi peserta didik di usia tersebut memiliki

⁴ Hascita Istiqomah and Suyadi, "Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Sekolah Dasar Dalam Proses Pembelajaran," *el-Midad: Jurnal PGMI* 11, no. 2 (2019): 96.

⁵ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 125–127.

kekurangan contohnya ketika anak dihadapkan dengan permasalahan yang bersifat abstrak tanpa adanya objek atau benda yang nyata, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan dengan baik sebab penalaran pada usia 11-15 tahun masih terbatas karena belum dapat melakukan penalaran hipotesis dan abstrak.⁶

SD Fajar Mulia Tegowangi merupakan salah satu sekolah swasta yayasan yang terletak di Desa Tegowangi Kecamatan Plemahan Kabupaten Kediri. Tahun pelajaran 2021/2022 sekolah ini menggunakan kurikulum 2013 untuk seluruh tingkatan kelas, namun untuk tahun pelajaran baru 2022/2023 kelas 1 dan 4 menggunakan kurikulum merdeka belajar. Di mana kurikulum 2013 mengarah pada 3 titik yakni pengetahuan, sikap serta keterampilan.

Berdasarkan observasi awal di bulan September 2022 di SD Fajar Mulia Tegowangi Tahun pelajaran 2022/2023 untuk menunjang aspek pengetahuan, pendidik hanya menggunakan buku pegangan sedangkan peserta didik hanya terpaku pada buku LKS dan modul. Pendidik hanya beberapa kali menggunakan media pembelajaran yang disediakan di sekolah dan ketika dalam penyampaian materi pendidik biasanya mengajak peserta didik untuk bermain peran mengenai materi sistem tata surya, namun hasil belajar materi sistem tata surya baik nilai tugas dan nilai ulangan harian kelas 6 hanya mencapai rata-rata nilai 69,00 dengan standar nilai yang ditetapkan di sekolah sebesar 75,00 dengan jumlah peserta didik 28, hal ini disebabkan karena

⁶ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Literasi* 9, no. 1 (2018): 67.

sumber belajarnya hanya terpaku pada buku tema serta pembahasan materi sistem tata surya oleh pendidik yang belum maksimal serta menurut beberapa peserta didik tergolong materi yang sulit karena di dalam materi tersebut peserta didik dituntut untuk menghafal berbagai susunan tata surya serta benda apa saja yang ada di sistem tata surya, serta di dalam buku tema hanya dijelaskan karakteristik planet secara umum saja sehingga peserta didik tidak memahami sistem tata surya secara menyeluruh. Selain faktor di atas, penurunan hasil belajar peserta didik juga disebabkan karena keterbatasan alokasi waktu dalam proses pembelajaran.

Namun kenyataan di SD Fajar Mulia Tegowangi untuk proses pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik sudah sesuai dengan standar proses pendidikan hanya saja pendidik belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal dan belum tepat, hal ini terjadi karena keterbatasan ruangan kelas, alokasi waktu pembelajaran, alat bantu di sekolah yang masih belum lengkap dan pendidik yang lebih suka menggunakan metode pembelajaran ceramah, tanya jawab dan kontekstual dimana yang tidak menggunakan media pembelajaran dalam pelaksanaannya hanya menggunakan keadaan di sekitar sekolah. Dimana sebenarnya media pembelajaran mampu memberikan gambaran secara utuh mengenai materi yang disampaikan, sehingga peserta didik tidak menerima materi secara abstrak dan mentah.

Berdasarkan pada permendikbud Nomer 22 Tahun 2016 tentang proses pendidikan Dasar dan Menengah, standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi Lulusan dikembangkan dengan berpedoman pada Standar

Kompetensi dan Standar Isi. Pelaksanaan pembelajaran di kelas dilakukan guru dengan cara menyenangkan, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.⁷

Berdasar pada masalah tersebut, di perlukan usaha yang lebih baik lagi oleh pendidik agar dapat memperbaiki hasil belajar. Usaha yang tepat dilakukan yakni dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik agar semangat dan minat belajar peserta didik meningkat. Media yang sesuai dengan mata pelajaran IPA yakni diorama gerak 3D. Diorama menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam memecahkan masalah, didukung dengan materi IPA yang lebih ke fenomena alam. Dengan penggunaan media diorama pendidik dapat membantu peserta didik untuk menelaah dan mengamati materi sistem tata surya secara langsung yang dikemas dengan diorama gerak 3D, sehingga mampu membuat peserta didik meningkatkan hasil belajar terutama pada materi gerhana matahari dan bulan.

Merujuk pada teori belajar konstruktivisme menjelaskan bahwa peserta didik membangun pengetahuan dari pengalaman dan hal yang unik pada dirinya, proses pembelajaran dengan teori konstruktivisme lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengalaman serta upaya dalam mengkonstruksikan pengalaman, serta pada teori ini peserta didik yang harus

⁷ Nomer 22 Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, “Tentang Standar Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah,” 2016.

mendapatkan penekanan. Teori belajar konstruksivisme merupakan teori yang memberikan kebebasan pada peserta didik yang ingin belajar serta mencari kebutuhannya dengan cara menemukan keinginannya tersebut dengan bantuan dari orang lain.⁸ Bantuan dari orang lain yang dapat di gunakan dalam kegiatan pembelajaran yakni bantuan dari pendidik berupa media pembelajaran, hal ini diperkuat dengan teori sistem simbol yang dikembangkan oleh Salomon yang di mana dimaksudkan untuk menjelaskan tentang dampak penggunaan media pembelajaran, setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi, materi dan informasi pembelajaran kepada peserta didik.⁹

Media pembelajaran dianggap tepat digunakan dalam proses pembelajaran, di mana dengan penggunaan media pembelajaran ini dapat menunjang serta membantu pendidik dalam menyampaikan materi di kelas secara utuh sehingga peserta didik dapat menangkap dan memahami materi tidak abstrak lagi. Pembelajaran menggunakan media akan menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, mengembangkan iklim belajar serta menciptakan munculnya ide-ide dan pandangan peserta didik, dengan demikian maka dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada peserta didik.

Media diorama gerak 3D ini merupakan media pembelajaran yang di *upgrade* dan di kembangkan dalam dunia pendidikan di sekolah dasar, dimana biasanya media diorama ini hanya gambar yang di tempel pada dasaran papan

⁸ Nurfatihmah Sugrah, "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 19, no. 2 (2019): 86.

⁹ Eny Kurniawati, "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 1, no. 1 (2022): 77.

agar menciptakan kesan timbul dalam ukuran kecil digunakan untuk memperagakan dan menjelaskan materi, biasanya digunakan pada pembelajaran tematik, IPA, dan IPS. Media diorama digunakan untuk membantu peserta didik dapat secara langsung melihat aktivitas yang digambarkan, serta penggunaan media diorama ini memberikan kesan tersendiri kepada peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Penggunaan media diorama gerak 3D nantinya mampu membantu peserta didik untuk ikut berimajinasi mengenai sistem tata surya dan dapat melihat bentuk sistem tata surya secara detail. Materi gerhana matahari dan bulan ini bersifat abstrak dimana peserta didik tidak mampu melihat secara langsung mengenai sistem tata surya di bumi, sehingga dengan penggunaan media diorama ini mampu membantu peserta didik untuk memahami materi secara utuh. Dengan memberikan gambaran yang hampir mirip diharapkan membantu peserta didik untuk menangkap materi dengan baik dan membantu dalam meningkatkan hasil belajar. dimana nantinya di media diorama gerak 3D ini tidak hanya mengenai sistem tata surya saja tetapi juga memuat berbagai informasi yang ada di angkasa sebagai penunjang dan pelengkap media.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang relevan tentang penggunaan media pembelajaran diorama tahun 2019 oleh Tinto Eko Prasetyoko, Eka Yuliani Sari dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media yang digunakan telah di validitas oleh dosen ahli media, dosen ahli materi dan ahli RPP dengan jumlah kevalidan 75-100%, (2) kemenarikan media dilihat dari angket penilaian peserta didik dengan persentasenya 99%,(3)

keefektifan pretest dan posttest mengalami peningkatan dengan penggunaan media diorama dari yang tuntas hanya 6 peserta didik menjadi 14 peserta didik.¹⁰

Penelitian selanjutnya tentang pengembangan media pembelajaran tahun 2021 yang dilakukan oleh Amanda Krisyuliani, Romdanih, dan Ilmi Noor Rahmad dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa (1) menurut ahli media, kelayakan media pembelajaran diorama siklus air termasuk dalam kategori sangat baik 4,29 dengan hasil persentasenya 85%, (2) sedangkan pada uji coba terbatas media pembelajaran diorama siklus air termasuk kategori baik 4,23 dengan persentasenya sebesar 84%, (3) peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran diorama ini layak digunakan pada pembelajaran IPA materi siklus air di kelas V SD.¹¹

Penelitian yang dilakukan oleh Fifin Eka Ningtiyas, Silviana Nur Faizah, Sherif Juniar Aryanto tentang pengembangan media diorama rumah pintar dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) hasil validitas media diorama rumah pintar memiliki tingkat kevalidan materi sebesar 87,27 % yang dikatakan sangat valid (2) kevalidan desain media diorama rumah pintar memiliki persentasenya sebesar 99,32% yang dinyatakan sangat valid. (3) hasil

¹⁰ Tinto Eko Prasetyo and Eka Yuliana Sari, "Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Untuk Kelas IV SD Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2019): 87.

¹¹ Amanda Krisyuliani and Dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* 1, no. 2 (2021): 51.

uji lapangan yang telah dilakukan menunjukkan persentasenya sebesar 94,6% yang dinyatakan sangat baik.¹²

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaram dengan media diorama layak digunakan untuk proses pembelajaran, dengan disertai bukti dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik lebih baik. Berdasar pada penelitian terdahulu, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media pembelajaran diorama maka peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Gerak 3D Gerhana Matahari dan Bulan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Fajar Mulia Tegowangi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media diorama gerak 3D pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan gerhana bulan kelas VI SD Fajar Mulia Tegowangi?
2. Bagaimana kelayakan media diorama gerak 3D pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan gerhana bulan kelas VI SD Fajar Mulia Tegowangi?
3. Bagaimana keefektifan media diorama gerak 3D pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan gerhana bulan kelas VI SD Fajar Mulia

¹² Fifin Eka Ningtyas and dkk, "Pengembangan Media Diorama Rumah Pintar Pada Tema VI Subtema 1 Kelas II SD /MI," *Sawabiq Jurnal Keislaman* 1, no. 1 (2021): 44.

Tegowangi?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan di dalam pengembangan media pembelajaran merupakan suatu target yang harus dicapai dalam suatu yang dilakukan.

1. Untuk mengetahui pengembangan media diorama gerak 3D pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan gerhana bulan kelas VI SD Fajar Mulia Tegowangi.
2. Untuk mengetahui kelayakan media diorama gerak 3D pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan gerhana bulan kelas VI SD Fajar Mulia Tegowangi.
3. Untuk mengetahui keefektifan media diorama gerak 3D dalam mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan bulan kelas VI SD Fajar Mulia Tegowangi.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Diorama merupakan media pembelajaran 3D yang merupakan media tanpa proyeksi yang diberikan secara visual dan diwujudkan dengan bentuk duplikat yang mewakili suatu adegan.¹³ Pada penelitian ini media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media diorama gerak 3D tentang sistem tata surya lengkap dengan bagian-bagiannya dan penjabaran pada gerhana matahari dan gerhana bulan. Objek maupun bagiannya menggunakan objek 3D yang

¹³ Arkas Hasanah and Elise Mulyanti, "Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini," *Aulad: Journal on Early Childhood* 2, no. 2 (2019): 45.

nantinya dapat digerakkan oleh peserta didik. contohnya proses bagaimana gerhana matahari dan gerhana bulan dapat terjadi sehingga peserta didik mampu melihat prosesnya secara langsung dan konkret tidak abstrak lagi mengenai gerhana matahari dan gerhana bulan. Produk yang dikembangkan pada penelitian memiliki spesifikasi:

1. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini dapat membantu menyampaikan isi materi tentang gerhana matahari dan bulan.
2. Produk dibuat dengan kayu dan bola yang di desain menjadi miniatur gerhana matahari dan bulan, dibelakangnya ada *background* sistem tata surya sebagai penunjang media diorama gerak 3D. dengan ukuran kotak diorama seperti berikut, kotak penutup dan bagian bawah memiliki ukuran sama dengan panjang 28 cm X lebar 40 cm, kotak bagian belakang yang bersambung dengan kotak atas berukuran Panjang 30 cm X lebar 40 cm, kotak samping kanan dan kiri berukuran sama dengan Panjang 30 cm X lebar 28,5 cm, serta tinggi dari keseluruhan media diorama gerak 3D berukuran 35 cm.
3. Kotak atas terdapat materi mengenai pengertian gerhana matahari dan gerhana bulan, sedangkan didalamnya terdapat gambar sistem tata surya, kotak bagian belakang memuat materi dampak terjadinya gerhana, dan kotak luar bagian samping kiri macam-macam gerhana matahari dan samping kanan macam-macam gerhana bulan.
4. Media ini dibuat dengan sistem bongkar pasang yang bertujuan untuk memudahkan pengguna membawanya.

5. Media diorama 3D ini dilengkapi dengan saklar yang dapat menghidupkan lampu dan miniatur pada saat media digunakan.

E. Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis.

1. Secara teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam mata pelajaran IPA materi sistem tata surya. Selain itu dapat menambah wawasan khususnya mengenai pengembangan media diorama gerak 3D yang digunakan untuk membantu menyampaikan pokok bahasan materi gerhana matahari dan bulan.

2. Secara praktis

- 1) Manfaat bagi peserta didik

Pengembangan media pembelajaran diorama gerak 3D diharapkan lebih menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang terdapat pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan bulan

- 2) Manfaat bagi Pendidik

Memberikan masukan bagi pendidik bahwa penggunaan media pembelajaran diorama gerak 3D dapat membantu dan menunjang kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan bulan serta dapat membantu pendidik

menciptakan kegiatan belajar mengajar di kelas lebih menarik dan pembaharuan serta mengembangkan media pembelajaran.

3) Manfaat bagi sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah dapat dijadikan masukan dalam peningkatan kualitas pada pengembangan media pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar khususnya mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan bulan yang dapat meningkatkan kualitas sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

Media diorama merupakan media dengan bentuk 3D yang menggambarkan miniatur atau tiruan dari suatu kejadian yang dapat dilihat dari tiga sisi baik depan, belakang maupun samping kanan atau kiri. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran diorama gerak 3D.

Asumsi pengembangan media diorama gerak 3D ini sebagai berikut: Penggunaan media pembelajaran diorama gerak 3D sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, memberikan pengalaman baru pada peserta didik, serta dapat memunculkan daya tarik peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Mengingat peneliti memiliki keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran, maka penelitian pengembangan dibatasi pada :

1. Produk yang akan dikembangkan sesuai dengan sumber belajar yang digunakan pendidik dan peserta didik di sekolah pada kelas VI mata pelajaran IPA.

2. Peneliti mendesain khusus media pembelajaran diorama gerak 3D untuk materi gerhana matahari dan gerhana bulan.
3. Fokus penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran diorama gerak 3D yang efektif dengan data tambahan yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran diorama gerak 3D yang telah dikembangkan.
4. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SD Fajar Mulia Tegowangi.

G. Penelitian yang Relevan

Untuk mendukung judul dan permasalahan yang dibahas oleh peneliti, maka adapun penelitian terdahulu (*prior research*) yang relevan terhadap permasalahan ini adalah sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian dari Arkas Hasanah dan Elise Muryam tahun 2019 dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif berbentuk *quasy eksperimen* dengan hasil yang didapatkan pada kelas eksperimen adalah 60,25 dan dikelas kontrol adalah 53,75, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama dapat berpengaruh dalam perkembangan kemampuan motorik halus pada anak dini. Relevansi penelitian ini dengan peneliti terletak pada media yang digunakan yaitu media diorama sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian yaitu metode kuantitatif sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dan subjek penelitian yaitu pada penelitian Arkas

Hasanah dan Elise Muryanti pada anak usia dini TK (Taman Kanak-Kanak) sedangkan subjek penelitian peneliti adalah siswa kelas VI SD.¹⁴

Berdasarkan penelitian dari Meri Yanti Hendrik dkk tentang penggunaan metode *quisy eksperimen* tahun 2021 dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan metode *quisy eksperimen* dengan menggunakan pengujian uji independent sampel t-test yang mengatakan bahwa ada perbedaan pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada peningkatan motivasi belajar kelas III SD sedangkan penelitian peneliti berfokus pada hasil belajar kelas VI SD.¹⁵

Berdasarkan penelitian tentang PTK tahun 2018 dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan 2 siklus dimana menunjukkan hasil bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan tes kemampuan menulis dengan persentase 53,84% dengan kategori baik kemudian pada siklus kedua menjadi 100% dengan kategori sangat baik. Persamaan penelitian ini dengan peneliti terdapat pada media yang digunakan yakni media diorama. Perbedaan yang terdapat yakni pada metode penelitian, penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) sedangkan peneliti menggunakan metode *Reseach and Devalopment*(R&D) dan juga subjek objek yang digunakan. Dalam penelitian ini berfokus pada hasil belajar keterampilan menulis pada anak kelas II SD sedangkan peneliti

¹⁴ Ibid.47

¹⁵ Meri Yanti Hendrik and Dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang," *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar 2*, no. 2 (2021): 130.

berfokus pada hasil belajar materi gerhana matahari dan bulan mata pelajaran IPA kelas VI SD.¹⁶

Berdasarkan penelitian tentang penggunaan metode pada pengembangan dan penelitian tahun 2017 dalam penelitian ini langkah-langkah pengembangan dilakukan dengan model Borg and Gall dengan hasil validasi dari ahli media I sebesar 91,25% dan ahli media II sebesar 97%, dan ahli media III sebesar 79%. Validasi ahli materi I sebesar 91,7%, ahli materi II sebesar 89,3% dan ahli materi III sebesar 75%. Relevansi penelitian ini dengan penelitian terletak pada media dan metode penelitian dimana sama-sama menggunakan media pembelajaran diorama dan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan objek yang sama yakni meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada subjek penelitian menggunakan siswa IV SD sedangkan peneliti menggunakan siswa kelas VI SD.¹⁷

Berdasarkan penelitian tentang penggunaan dan pengembangan media diorama tahun 2018 dalam penelitian ini media diorama divalidasi kelayakan oleh ahli materi sebesar 88,4% dan ahli media dengan persentase 85,5% dan termasuk kategori layak, serta dengan hasil uji t diperoleh thitung sebesar 16.661 dan tabel 2.034 dengan kesimpulan media diorama berbasis audiovisual

¹⁶ Maudia Hanum Ghiffari, "Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Pada Siswa Kelas II SDN Gading Watu Gresik" (Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2018).

¹⁷ Miftah Devi Amalia, "Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20, no. 2 (2017): 153.

layak dan efektif digunakan pada pembelajaran IPS. Relevansi penelitian ini dengan peneliti terletak pada media pembelajaran yang digunakan dan metode penelitian yakni sama sama menggunakan media diorama dan metode penelitian *Research and Development* (R&D), adapun perbedaan penelitian ini dengan peneliti terletak pada objek penelitian berfokus pada pemahaman siswa pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti berfokus pada hasil belajar IPA,

serta subjek penelitian siswa kelas V SD sedangkan peneliti siswa kelas VI SD.¹⁸

Berdasarkan penelitian tentang pengembangan media diorama pada pembelajaran IPS tahun 2021 penelitian ini menggunakan uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi sebesar 91,67% dengan kategori sangat layak dan ahli media sebesar 94,67% dengan kategori sangat layak serta di validasi oleh praktisi sebesar 95% dengan kategori sangat layak dan uji coba terbatas sebesar 88,69%. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada media dan metode penelitian yakni sama sama menggunakan media pembelajaran diorama dan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada subjek penelitian berfokus pada siswa kelas IV SD sedangkan peneliti berfokus pada siswa kelas VI SD.¹⁹

¹⁸ Iin Nadhliroh and Fitria Dwi Prasetyaningtyas, "Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan IPS Kelas V," *Joyful Learning Journal* 7, no. 4 (2018): 132.

¹⁹ Nurul Sapitri and Dkk, "Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (2021): 173.

Berdasarkan penelitian tentang pengembangan media diorama tahun 2022 Dalam penelitian ini pengembangan media dinilai dari segi kelayakan oleh ahli mata pelajaran IPS dan media, setelah melakukan revisi dilakukan uji coba media pembelajaran diorama pada kelas IV sekolah dasar, dan dinyatakan sesuai dan cocok digunakan pada mata pelajaran IPS guna meningkatkan minat belajar siswa. Perbedaan antara penelitian Ulfatul dkk dengan peneliti terletak pada (1) metode penelitian, Ulfatul Munifah dkk menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan DBR (*Desain Based Research*) sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Devalopment*);(2) subjek penelitian Ulfatul dkk berfokus pada siswa kelas IV SD sedangkan peneliti berfokus pada siswa kelas VI SD;(3) objek penelitian Ulfatul dkk merujuk pada kurangnya minat belajar pada mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti merujuk pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Sedangkan persamaan antara penelitian ini dengan peneliti sama sama menggunakan media pembelajaran diorama, hanya saja peneliti lebih memodifikasi media.²⁰

Berdasarkan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran diorama tahun 2020, pada penelitian ini menggunakan analisis data menggunakan uji statistik SPSS dengan hasil yang menyatakan hasil sig. 2 tailed $0,988 > 0,05$ dimana dinyatakan dengan menggunakan media diorama memiliki perbedaan pada kelas kontrol dan eksperimen, penggunaan media

²⁰ Ulfatul Munifah and Dkk, "Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 4 (2022): 81.

diorama berpengaruh pada pendidikan karakter siswa kelas 5. Perbedaan menonjol antara penelitian Agung Tico Wijaya dengan peneliti antara lain terletak pada metode penelitian menggunakan kuantitatif jenis eksperimen sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian R&D (Research and Devalopment) dengan model ADDIE, dan subjek di penelitian berfokus pada kelas 5 dengan objek pendidikan karakter siswa, sedangkan peneliti subjek penelitian berfokus pada kelas VI dengan objek penelitian meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi pokok gerhana matahari dan bulan. Relevansi dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran yakni media diorama.²¹

Berdasarkan penelitian tentang pengembangan media diorama untuk keterampilan tahun 2022, pada penelitian ini memperoleh kevalidan dari para ahli media sekitar 96% dan ahli materi 95% dan rata-rata angket siswa sebesar 985 sehingga dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran diorama membantu siswa dalam menulis puisi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Persamaan peneliti dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian dan media pembelajaran yakni sama sama menggunakan metode penelitian R&D (*Research and Devalopment*) dengan model ADDIE serta sama sama menggunakan media pembelajaran diorama. Adapun perbedaan antara penelitian ini dan peneliti terletak pada subjek dan objek penelitian, dalam penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV SD dalam meningkatkan keterampilan menulis puisi sedangkan peneliti berfokus pada siswa kelas VI

²¹ Agung Tico Wijaya, "Pengaruh Media Diorama Terhadap Pendidikan Karakter Siswa Kelas 5 Tema 7 Subtema 2 Di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 4, no. 3 (2020): 56.

SD dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan bulan.²²

Berdasarkan penelitian tentang pengembangan media diorama pada tahun 2022 dengan hasil penelitian penggunaan media pada penelitian ini mendapatkan validasi dari validator media dengan rata-rata 4,67% dengan persentase tingkat kevalidan media 95,38% masuk kategori sangat baik. Validasi dari validator pembelajaran memperoleh rata rata 4 dengan persentase 80% dengan kategori baik. Dengan kesimpulan penggunaan media diorama layak digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPA di kelas. Kesamaan antara penelitian ini dan peneliti terletak pada media pembelajaran yang digunakan dan metode penelitian, yakni sama sama menggunakan media diorama dan metode penelitian R&D (*Research and Devalopment*) dengan model ADDIE. Adapun perbedaan antara penelitian ini dan peneliti terletak pada subjek dan objek penelitian, dimana penelitian ini berfokus pada siswa kelas IV SD untuk menunjang proses pembelajaran IPA, sedangkan peneliti berfokus pada siswa kelas VI SD untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA materi gerhana matahari dan bulan.²³

²² Dwi Ristavida, "Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *JPGSD* 8, no. 3 (2020): 99.

²³ Fitri Handayani and Dkk, "Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar," *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research* 1, no. 2 (2020): 34.

H. Definisi Istilah

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana dalam menyalurkan materi, pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, dimana media pembelajaran ini dapat membantu pendidik serta mampu untuk mencapai capaian pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar, selain itu media pembelajaran juga mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.²⁴ Dengan adanya media pembelajaran peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, pengalaman, keterampilan dan sikap.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya tidak sembarangan, melainkan didasarkan pada kriteria tertentu. Secara umum kriteria yang harus di perhatikan dalam pemilihan media pembelajaran antara lain:

1) Tujuan penggunaan

Dalam penggunaan media pembelajaran pendidik harus memiliki tujuan pembelajaran yang dituju, sehingga dengan penggunaan media pembelajaran ini mampu pendidik dalam menyukseskan tujuan pembelajaran.

²⁴ Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 178.

2) Sasaran Penggunaan Media

Pendidik harus mengetahui siapa yang akan menjadi sasaran dalam penggunaan media pembelajaran ini, selain itu juga harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran yang dituju. Hal ini harus dipertimbangkan karena sasaran inilah yang nantinya akan mengambil manfaat dari media pembelajaran yang pendidik gunakan.

3) Karakteristik media

Pemilihan media pembelajaran juga mempertimbangkan kekurangan dan kelebihan dari media yang digunakan, selain itu pendidik juga harus mengetahui karakteristik media yang akan digunakan di dalam kelas, apakah media tersebut cocok digunakan atau tidak.

4) Waktu, biaya dan ketersediaan

Penggunaan media pembelajaran juga mempertimbangkan waktu pembuatan media dan juga pelaksanaan media tersebut, hal ini dilakukan agar pembuatan media tidak menyita banyak waktu serta saat penggunaannya tidak kekurangan waktu. Selain mempertimbangkan waktu, biaya juga menjadi hal yang perlu diperhatikan, agar saat pembuatan media tidak terlalu banyak mengeluarkan biaya. Penggunaan media pembelajaran juga memperhatikan apakah disekitar lingkup terdapat bahan yang dapat

digunakan untuk membuat media pembelajaran tersebut.²⁵

b. Media Pembelajaran Diorama 3D

Media diorama merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, media diorama ini berbentuk seperti miniatur atau replika dari sebuah peristiwa maupun kenampakan alam. Biasanya media diorama ini digunakan pada mata pelajaran IPA, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media diorama menjadi diorama gerak 3D yang nantinya miniatur pada media tersebut dapat digerakan oleh peserta didik sehingga mampu memberikan pengalaman tersendiri saat belajar.

Media diorama gerak 3D ini diterapkan pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya, media diorama ini membantu peserta didik untuk memahami bagaimana proses serta sistem yang ada di tata surya secara langsung.

c. Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu perubahan perilaku pada seseorang yang relatif permanen yang dihasilkan dari pengalaman ataupun pembelajaran yang sedang dilakukan. Belajar sebuah kegiatan yang dilakukan oleh individu dalam proses pendidikan guna memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan

²⁵ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widya* 1, no. 4 (2014): 78.

serta sikap, belajar sebagai bentuk interaksi individu terhadap situasi yang ada pada sekitar lingkungan individu tinggal.

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan selama melaksanakan proses pembelajaran didalamnya terdapat kemampuan yang dimiliki peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran, dimana hasil belajar ini biasanya berbentuk penilaian dengan penilain pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri peserta didik.²⁶

Dalam penelitian ini peneliti mengfokuskan hasil belajar kognitif kelas VISD Fajar Mulia Tegowangi pada mata pelajaran IPA materi sistem tata surya adalah pengetahuan dan juga keterampilan, dimana dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik mampu memperbarui pengetahuan serta memberikan dorongan agar memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran.

²⁵ Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widya Swara* 1, no. 4 (2014): 78.