

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Diorama

2.1.1 Pengertian Media

Menurut Mahmud (2018:53) Pengertian media merupakan sarana non personal (bukan manusia) yang digunakan guru dalam memegang peranan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan. Media dapat meyakinkan pesan, merangsang pikiran, dan kemauan siswa untuk memotivasi proses belajar.

Menurut Ribut Prastiwi and Ryzca Siti (2021:1) Media adalah solusi yang tepat untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, karena media dapat mampu menilai karakteristik siswa

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang berwujud fisik yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, dengan tujuan mempermudah dan memperjelas pesan atau isi dari materi yang disampaikan.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Harahap (2018:2) Manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong

2. pemahaman yang membantu mengembangkan kemampuan berbahasa.
3. Materi pembelajaran lebih jelas sehingga siswa dapat dipahami siswa.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi melakukan kegiatan seperti mengamati, membuat, menyajikan.
5. Media pembelajaran dapat memperjelas cara penyampaian pesan dan informasi untuk mempercepat dan memperbaiki proses hasil belajar.
6. Media pembelajaran yang dapat membangkitkan dan mengarahkan perhatian anak, menciptakan motivasi belajar, serta siswa memiliki kesempatan untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah supaya dapat memperjelas penyampaian pesan dan dapat menarik perhatian siswa.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berikut jenis-jenis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain :

A. Media Grafis

Fungsi media grafis berfungsi untuk menunjukkan, menjelaskan, mengilustrasikan. Media grafis selain sederhana juga mudah dalam pembuatannya, media yang relatif murah. (Febrianti, 2019:77). Adapun contoh-contoh media grafis yaitu :

1. Gambar atau Foto

Media gambar adalah media visual dalam bentuk grafik, media grafis berarti media yang secara jelas dan kuat menyampaikannya fakta dan pemikiran melalui perpaduan antara kata dan gambar. (Oktapiyani, 2021:48)

2. Sketsa

Gambar dibuat dengan tepat dan spontan dengan garis sederhana, sketsa gambar berisi kegiatan menggambar ekspresif berfungsi menyalurkan saluran untuk mengungkapkan perasaan penciptanya. (Putri, 2017:5)

3. Diagram

Gambaran yang menunjukkan atau menjelaskan data yang akan disajikan yang digunakan untuk memperjelas keadaan, prosedur kegiatan yang dilaksanakan dalam suatu sistem. (Safitri, 2020:13)

4. Bagan

Ringkasan poin-poin utama dalam suatu penyajian. Bagan/chart yang dijumpai dalam Bahasa Indonesia lainnya

yaitu gambar, diagram, atau simbol kata. Agar menjadi media yang baik, sederhana dan mudah dipahami. (Norman, 2018:1)

5. Media visual

Media visual adalah media yang memiliki unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam suatu penyajiannya. Media visual dapat digunakan untuk menunjukkan materi yang disampaikan. Media visual dapat disajikan dalam dua bentuk yaitu gambar yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar bergerak. Media visual digunakan sebagai pembelajaran, diantaranya buku, majalah, peta, dan gambar. (Kustandi, 2021:26)

6. Multimedia

Multimedia adalah gabungan dari informasi yang berbeda dan digunakan untuk mengkomunikasikan tujuan. Informasi yang dimaksud adalah berupa teks (Khasanah and Pratiwi, 2018:41).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada berbagai macam jenis-jenis media pembelajaran yang dapat memperlancar proses belajar mengajar siswa.

2.1.2 Pengertian Media Diorama

Menurut Hasanah and Muryanti (2019:7) Media diorama adalah media tanpa proyeksi yang mengambil bentuk visual 3 dimensi sebagai duplikat dari penampilannya. Media diorama termasuk jenis media

visual, yaitu media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan, atau media yang hanya bisa dilihat (Guslinda and Kurnia, 2018:3).

Media diorama biasanya terdiri dari figur atau objek yang diletakkan di atas panggung dengan lukisan latar yang disesuaikan dengan penyajiannya (Amalia, 2018:185). . Media diorama memiliki karakteristik yang berbeda-beda diantaranya :

- a) Diorama tertutup yang dibatasi oleh kaca bening atau transparan, sehingga diorama jenis ini hanya dapat dilihat dari depan.
- b) Bahan diorama lipat terbuat dari lembar kertas yang dapat membentuk 3 dimensi dan menyatu dengan ruang-ruang yang dilipat.
- c) Diorama terbuka tanpa dinding tepi. (Arie Megawatie Sa'ban, Akhmad Nugraha, 2017:29)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media yang berbentuk 3 dimensi yang biasanya diletakkan di dengan lukisan latar untuk menyampaikan pesan melalui penglihatan dan media diorama juga memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

1. Manfaat Media Diorama

Media diorama dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran yaitu :

- a) Dapat menyalin objek nyata
- b) Dapat memberikan suasana belajar yang menyenangkan

- c) Mampu mengatasi keterbatasan tempat dan jarak
- d) Dapat menarik perhatian. (Suryaningsih, 2013:8)

2. Kelebihan Media Diorama

Kelebihan diorama dalam proses pembelajaran yaitu :

- a) Dapat memberikan pengalaman secara langsung.
- b) Penyajian konkret
- c) Mampu menunjukkan objek secara utuh, baik dalam konstruksi maupun dalam pengoperasiannya.
- d) Mampu menunjukkan dengan jelas struktur organisasi
- e) Menunjukkan alur dari suatu proses dengan jelas.

(Pakpahan 2020:29)

3. Kekurangan Media Diorama

- a) Tidak semua guru dan siswa kreatif. Alat yang digunakan sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi untuk membuatnya.
- b) Membutuhkan waktu yang cukup lama. (Pakpahan, 2020:29)

Dalam pembuatan media diorama, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu (1) tidak boleh dipadatkan dengan berbagai macam-macam benda sehingga tidak mencapai tujuan diorama, (2) objek tidak boleh terlalu ramai dan memiliki daya tarik, (3) pemilihan warna yang sesuai dapat membuat lingkungan diorama menarik dan hidup. (Suryaningsih, 2013:7)



Gambar 2 1. Contoh Gambar Diorama

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa manfaat, kelebihan, dan kekurangan media diorama ini yang dapat mempengaruhi proses belajar mengajar siswa.

2.2 Hasil Belajar

Menurut Zibarras (2018:26) hasil belajar adalah proses dimana seseorang secara terus menerus berusaha untuk mencapai tujuan belajar, yang dapat disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar dapat menciptakan proses belajar yang menyenangkan dengan motivasi dan dapat memberikan hasil belajar yang berkualitas.

Menurut Ryzca et al. (2022:15) Hasil Belajar adalah kegiatan yang berperan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar ditentukan sebagai nilai kuantitatif adalah hasil dari akhir seluruh proses lembaga pendidikan formal.

Menurut Nurhasanah and Sobandi (2016:128) belajar adalah perubahan perilaku atau penampilan dari berbagai aktivitas seperti membaca, mengamati, mendengar, meniru. Belajar adalah proses dimana seseorang memperoleh

perubahan perilaku keseluruhan pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan proses dalam pembelajaran yang memperoleh perubahan perilaku seseorang dan dapat menciptakan motivasi belajar yang berkualitas.

2.2.1 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar dan pada dasarnya hasil belajar yaitu hasil dari interaksi antara berbagai faktor, baik dari dalam individu (faktor intern) maupun dari luar individu (faktor ekstern) (Ahmadi, 2017:6). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar bisa digolongkan menjadi 2 yaitu :

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu, yang meliputi faktor fisiologis dan psikologis.
2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar individu meliputi faktor sosial dan non sosial. Faktor fisiologis ikut berperan pada kondisi fisik individu itu sendiri, biasanya memiliki pengaruh yang erat.

Fungsi fisik seperti kesehatan panca indera dan lain-lain. Faktor psikologis misalnya, motivasi, minat, dan keterampilan. Faktor non sosial ini meliputi kondisi cuaca, udara, lokasi tempat penelitian dan alat yang digunakan untuk belajar (Suryabrata, 2015:233)

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipenagruhi oleh 2 faktor yaitu internal seperti fisiologis, psikologis dan eksternal seperti individu itu sendiri.

2.2.2 Indikator Hasil belajar

Indikator utama hasil belajar siswa sebagai berikut:

1. Ketercapaian daya serap bahan ajar yang diajarkan, apakah individu atau kelompok. Pengukuran kapasitas ketercapaian biasanya dilakukan dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM)
2. Perilaku yang dijelaskan dalam tujuan pembelajaran (Durmadi 2017:23)

2.3 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesesia memegang peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Bahasa Indonesia juga berperan dalam dunia pendidikan, hal ini terlihat pada tugas belajar yang bertujuan agar mengembangkan kemampuan berbahasa dalam segala hal termasuk sebagai sarana untuk berkomunikasi, persatuan, pemikiran dan budaya. (Nurul Hidayah 2016:2).

Pendidikan adalah materi yang diperuntukkan untuk siswa agar dapat dijelaskan tentang kebenaran informasi yang tidak melanggar standar yang berlaku. Bahan pembelajaran dapat bersifat spesifik, jelas, dan tepat sesuai dengan kurikulum yang saat ini berlaku. Dalam menggunakan materi dapat mengacu pada penyajian tujuan pembelajaran. Salah satu bentuk dari kajian atau materi

pembelajaran adalah terdapat dalam buku pelajaran sedangkan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah keterampilan, minat dan kebutuhan. (Nurul Hidayah 2016:3).

Pembelajaran Bahasa Indonesia perlu adanya pendekatan. Pendekatan pembelajaran Bahasa dapat dibedakan menjadi pendekatan komunikatif, integratif dan tematik. Tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah siswa dapat yang memiliki 4 keterampilan untuk menyajikan materi sesuai mata pelajaran dengan kurikulum saat ini. Materi dan tema mempunyai kedudukan dalam isi atau pesan, sedangkan dalam cara penyampaiannya dapat dilakukan melalui komunikasi yaitu : menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.(Yuniawan Tommi, 2019:15).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Bahasa Indonesia dalam kehidupan kita berperan sangat penting terutama dalam menyampaikan materi kepada siswa harus menggunakan Bahasa Indonesia agar materi yang tersampaikan dan melatih siswa dalam menggunakan Bahasa Indonesia

2.3.1 Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Siswa dapat mengetahui bagaimana memanfaatkannya dan mengembangkan kepribadian.
2. Memperluas wawasan tentang kehidupam.
3. Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan bahasa.(Ilyyana 2013:2).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan dari penggunaan Bahasa Indonesia terutama bagi siswa yaitu dapat meningkatkan pemahaman pengetahuan.

2.4 Pengertian Membaca Nyaring

Menurut Husnaini (2018:2) membaca adalah suatu kegiatan atau sebuah tindakan untuk memperoleh sebuah informasi. Membaca juga dapat dipahami sebagai berpikir secara abstrak, yaitu dengan cara membayangkan suatu objek atau peristiwa tanpa melihat atau mengalaminya sendiri dengan hanya membaca

Menurut Dalman (2018:2) Membaca nyaring adalah sebuah kegiatan atau sebagai alat guru, siswa atau pembaca bersama-sama dengan orang lain untuk menangkap atau memahami informasi, pikiran, dan perasaan penulis. Perkembangan teknologi menciptakan masyarakat yang gemar belajar. Dalam proses pembelajaran yang efektif antara lain dengan membaca.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa membaca nyaring dapat menangkap atau memahami isi informasi yang hendak disampaikan oleh pengarang supaya menciptakan masyarakat yang gemar belajar.

2.4.1 Tujuan Membaca Nyaring

Dalam kegiatan membaca bertujuan agar menemukan dan menerima pesan dengan cara memahami isi bacaan. Tujuan membaca akan mempengaruhi jenis bacaan yang akan dipilih. Membaca dengan seperti ini disebut membaca dengan memperoleh fakta, memperoleh gagasan, dapat mengetahui struktur bacaan, dapat menyimpulkan, dan dapat mngelompokkan atau membandingkan. (Syahid, 2022:6).

Menurut Ardiani (2014:13) Tujuan membaca nyaring adalah agar seseorang dapat menggunakan tutur bahasa yang benar, membaca dengan jelas dan tidak terbata-bata, membaca materi tanpa melihat bacaan, membaca dengan intonasi yang benar dan jelas, tujuan membaca nyaring adalah sebagai berikut :

- a) Mampu menerapkan keterampilan dan minat yang berbeda
- b) Mampu menyampaikan informasi kepada pendengarnya
- c) Mampu membaca dengan jelas dan tidak terbata-bata, lafal, dan intonasi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan tujuan dari membaca nyaring adalah membaca dengan jelas dan tidak terbata-bata sehingga memahami isi bacaan.

2.4.2 Manfaat Membaca Nyaring

Kegiatan yang penting untuk membentuk pengetahuan dan keterampilan berbahasa bagi siswa adalah dengan kegiatan membaca nyaring. Program *rich reading aloud* di perlukan untuk semua siswa, yang dapat membantu siswa memiliki kesempatan untuk mendengarkan, lebih memerhatikan sesuatu, dan memahami cerita.(Ismail, 2019:12)

Maka dari itu manfaat dalam membaca nyaring bukan dirasakan oleh siswa saja tetapi juga dapat dirasakan oleh guru. Adapun beberapa manfaat membaca nyaring yaitu :

- a) Membaca nyaring dapat melatih komunikasi secara lisan antara pembaca dan untuk pendengar agar dapat meningkatkan keterampilan dalam menyimak.
- b) Membaca nyaring juga dapat melatih siswa untuk memerankan pelaku yang ada di dalam sebuah cerita.
- c) Membaca nyaring dapat memperluas kosa kata bagi siswa.
- d) Membaca nyaring dapat memotivasi bagi siswa. (Ismail, 2019:12)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat dari membaca nyaring adalah untuk membantu siswa dalam memahami isi teks bacaan dan menambah ketrampilan bahasa siswa

2.4.3 Pelaksanaan Membaca Nyaring

Menurut Tarigan (2013:13) Membaca nyaring adalah kegiatan yang membutuhkan keterampilan. Guru harus memperhatikan bagaimana cara dan teknik membaca nyaring dengan benar tujuannya untuk mengembangkan keterampilan membaca nyaring sebagai berikut :

- a) Kelas I menggunakan ucapan yang tepat dan jelas, menggunakan kalimat yang jelas, menggunakan intonasi yang jelas supaya dapat dipahami, menguasai tanda baca, seperti : titik (.), koma (,), tanda tanya (?), tanda seru (!).
- b) Kelas II membaca dengan cara tepat dan jelas, membaca dengan perasaan, membaca dengan ekspresif, membaca tanpa terbata-bata.
- c) Kelas III membaca dengan penuh ekpresi, mengerti serta memahami bacaan.

- d) Kelas IV dapat memahami bacaan, kecepatan dalam membaca.
- e) Kelas V membaca dengan penuh perasaan, dengan membaca nyaring bergantung terhadap bacaan, membaca tanpa melihat pada bacaan.
- f) Kelas VI membaca dengan perasaan disertai ekspresi, membaca dengan rasa percaya diri dan dapat mempergunakan frase atau susunan kata.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa pelaksanaan membaca nyaring dari kelas I, II, III, IV, V, VI dan dari setiap kelas ada beberapa macam cara pelaksanaan membaca nyaring.

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun & Judul	Variabel	Populasi & sampel	Teknik Analisis	Hasil Penelitian
1.	Usep Kustiawan, 2017 berjudul <i>The Development of Diorama Learning Media Transportation Themes to Develop Language Skill Children's Group B</i> (Kustiawan, 2017:26)	1. Media Diorama 2. Keterampilan berbahasa	1. Populasi : Seluruh siswa TK Kelompok B PGRI Tulusayu Tumpang, Kabupaten Malang. 2. Sampel : 20 siswa	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	Media diorama dapat digunakan sebagai alat pengembangan bahasa anak dan dapat diharapkan dapat membantu guru untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat permainan interaktif.

2.	Tri lestari, 2015 berjudul Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar (Lestari, 2015:23)	1. Media diorama 2. Hasil belajar	1. Populasi : Seluruh siswa kelas V SD Negeri Ketintang 1 Surabaya. 2. Sampel : 35 Siswa	1. Kuesioner 2. Observasi 3. Dokumen- tasi 4. Tes	Penggunaan media diorama sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada tema ekosistem.
3.	Ade Wike 2020 berjudul, Pengaruh Media Diorama Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif IPA Kelas V MIS AZ-Zuhri Tanjung Morawa. (Ade Wika Putri Pohan, 2020:10)	1. Media Diorama 2. Kemam- puan Berpikir	1. Populasi : Seluruh siswa kelas V MIS Az- Zuhri. 2. Sampel : 25 iswa	1. Kuesioner 2. Observasi 3. Dokumen- tasi 4. Tes	Penggunaan media diorama terhadap kemampuan berpikir dapat memberikan siswa berpartisipasi secara aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.

Dari penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar dalam proses belajar mengajar siswa, dengan tidak tersedianya media pembelajaran maka siswa tidak ada peningkatan dan siswa akan merasa bosan.

2.6 Kerangka Berpikir

Setelah mempelajari masalah-masalah di BAB I dan mempelajari teori-teori dari BAB II maka akan dikembangkan dalam kerangka berpikir. Permasalahan dalam pembelajaran membaca sering terjadi dan mengakibatkan siswa menjadi tidak termotivasi dan siswa menjadi bosan atau tidak mau membaca dan salah satu penyebabnya adalah penggunaan media yang kurang fleksibel, sehingga siswa tidak ada kemauan untuk mengikuti pembelajaran membaca. Hal ini dapat juga berpengaruh pada hasil yang diperoleh siswa.

Dalam pembelajaran membaca nyaring, media diorama dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam kemampuan membaca nyaring karena di media diorama dapat menarik perhatian siswa agar tidak membosankan.

Hasil penelitian dalam bentuk data dapat dianalisis untuk mendapatkan hasil, hasil tersebut menunjukkan pengaruh media diorama terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi membaca nyaring. Agar lebih jelas dapat dilihat kerangka berpikir di bawah ini .

