

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Media Pembelajaran Diorama di Sekolah Dasar

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Menurut Junaidi, (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu. Mengingat kedudukannya dalam konteks pembelajaran, media sebagai bagian yang sangat penting, komponen ini perlu mendapatkan perhatian para guru, guru harus menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar yang akan membantu peserta didik (Mitfah, 2019).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah untuk membantu siswa maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga guru dapat dengan mudah menjelaskan

materi pembelajaran kepada siswa, begitu pula dengan siswa mereka akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Muslin, 2020).

Media pembelajaran memberikan manfaat kepada siswa dimana siswa akan lebih mudah memahami materi dalam proses pembelajaran, siswa lebih muda memahami konsep materi dan media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa.

c. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bukan hanya sekedar untuk melengkapi proses belajar mengajar dan untuk menarik perhatian peserta didik saja, akan tetapi penggunaan media dalam proses belajar mengajar itu bertujuan untuk memfasilitas dan mempermudah proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar dan tercapainya tujuan belajar (Muslin, 2020).

d. Fungsi Media Pembelajaran

Sanaky, (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menciptakan suasana pembelajaran dengan:

- a) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- b) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- c) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret.
- d) Memberi kesamaan persepsi.
- e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- f) Menyajikan ulang informasi secara konsisten.
- g) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan

menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis, yaitu media audio, media visual dan media audio visual Susanti, dkk, (2017).

a) Media audio adalah segala bentuk media yang hanya menggunakan suara.

Radio dan *tape recorder*.

b) Media visual adalah bentuk ekspresi yang hanya mengandalkan penglihatan.

Kategori visual ini terdiri dari gambar, foto, dan benda diam lainnya.

c) Media audio visual, adalah bentuk media gabungan aspek suara dan visual.

Video, audio, demonstrasi langsung, dan telefisi adalah beberapa contoh media audio.

2. Diorama

a. Pengertian

Diorama adalah miniatur tiga dimensi yang bertujuan untuk mewakili adegan dunia nyata. Diorama umumnya terdiri dari figur atau benda yang diletakan diatas panggung atau wadah. Dengan lukisan latar yang sesuai dengan penyajiannya. Media diorama merupakan media pembelajaran visual dengan kelelahan atau variasi 3 dimensi dari bahan yang digunakan, yang masih layak digunakan melalui kegiatan melipat, menggunting, membentuk, menggambar dan menggunting kertas sehinga dimensinya dirancang dan dikemas secara tiga dimensi, Hendrik dkk., (2021) mengatakan media diorama adalah pemandangan tiga mensi untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena

yang menunjukkan aktivitas.

Media diorama merupakan media visual yang dapat memberikan pengalaman langsung dan bentuknya sangat konkret. Hal ini sinkron menggunakan landasan teori penggunaan media yaitu kerinduan pengalaman Dale (*Dale's Come of Experience*) dalam Arsyad (2020) berdasarkan dari jarum pengalaman Edgar Dale tersebut dijelaskan bahwa media yang paling baik merupakan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam belajar. Media *diorama* tersebut berbentuk konkret, sehingga memudahkan siswa dalam belajar, hal ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif menurut Piaget, yang menyatakan bahwa usia sekolah dasar berada dalam termin operasional konkret yang cara belajarnya memakai benda nyata (Tri et al., 2018).



Gambar 2.1 Media Diorama sumber dokumentasi pribadi

b. Jenis Media Diorama

Jenis diorama terdapat beberapa jenis diantaranya sebagai berikut ini:

1) Diorama Tertutup

Diorama tertutup adalah diorama yang memiliki alas dan terdiri dari

dinding kanan, dinding kiri, dan dinding belakang. Bagian depan menggunakan objek transparan/bening, namun jenis ini hanya bisa dilihat dari depan. Detail dasar khususnya dapat dibuat dengan bentuk sederhana menggunakan model lanskap sederhana, seperti pemandangan sawah dengan menggunakan bidang tanah yang dikelilingi oleh dinding kiri, kanan dan belakang.

2) Diorama Lipat

Diorama lipat adalah diorama yang tiga dindingnya saling bertautan, dan dinding kiri dan kanannya dapat dilihat atau dibuka dan ditutup sesuai dengan peruntukannya. Tipe ini merupakan contoh model diorama yang paling sederhana karena mudah disimpan dan dibawa.

3) Diorama Terbuka

Diorama terbuka adalah diorama yang tidak memiliki dinding, karena bentuknya terbuka, jenis diorama ini menggunakan maket yaitu suatu gambaran sebuah objek yang berada diatas sebuah wadah yang bentuk bidang datar.

Oleh karena itu, ada tiga jenis diorama yaitu diorama tertutup dengan alas dibagian bawah, diorama terbuka dalam wadah tanpa pembatas dinding , dan diorama lipat yang terbuat dari lembaran kertas yang dapat dilipat untuk di simpan dan dibawa.

Media Diorama yang digunakan Peneliti yaitu jenis Media Diorama terbuka. Dimana diorama terbuka memberikan pengalaman belajar yang praktis dan langsung. Melalui interaksi dengan model yang dihadirkan secara visual, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diberikan.

c. Dampak positif penggunaan Media Diorama

Adapun dampak positif dengan menggunakan media diorama dalam pembelajaran adalah:

- 1) Memberikan dorongan semangat kepada siswa, karena dengan melihat tampilan media Diorama yang menarik dan unik dapat meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu mempertinggi kepekaan sosial, menaruh rangsangan untuk berpikir lebih kreatif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan keterampilan siswa untuk lebih aktif dalam berkreaitivitas menggunakan barang bekas.
- 2) Memberikan sumber informasi, dengan memanfaatkan media Diorama yang mempermudah siswa untuk terampil mengelolah barang bekas menjadi benda yang lebih berguna dalam pelajaran.
- 3) Dapat memberikan petunjuk kepada guru untuk bekerja sama dengan siswa, yang sama-sama saling berperan dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat penerima dan penyalur pesan.
- 4) Dapat meningkatkan skilss/keterampilan siswa dalam membuat sesuatu yang inovatif.

d. Kelebihan Media Diorama

- 1) Dengan menggunakan media diorama keterampilan siswa lebih bertambah untuk mengekspresikan sebuah pemandangan melalui kegiatan menggambar, melukis dan menghias.
- 2) Dapat memberikan sebuah wujud yang mirip dengan aslinya melalui pemandangan dalam ukuran kecil yang kecil.

- 3) Siswa dapat melihat secara langsung sebagian kecil dari pada dunia yang telah dibuat dalam ukuran kecil dan berbentuk 3D.
- 4) Siswa lebih aktif, terampil, mampu berpikir kritis, dan dapat menghasilkan sesuatu yang lebih unik, inovasi dan kreatif melalui barang menjadi prakarya yang lebih bernilai dan bermanfaat.

e. Manfaat Media Diorama

- 1) Mampu Menirukan bentuk sebenarnya dari suatu benda.
- 2) Kemampuan mengubah konsep abstrak menjadi konsep konkrit
- 3) Dapat menciptakan pemahaman bersama
- 4) Dapat menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman.
- 5) Memiliki pengaruh besar pada bahan jadi.

f. Penggunaan Media Diorama dalam Pembelajaran IPAS

Berikut langkah-langkah penggunaan media diorama dalam pembelajaran IPAS dengan mengacu pada prosedur penggunaan media secara umum menurut Multiana (2019:37) yaitu:

- 1) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Guru menyajikan materi pembelajaran Tumbuhan, Sumber, Kehidupan di Bumi dengan menggunakan Media Diorama
- 3) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 3 sampai 4 anggota kelompok.
- 4) Siswa yang telah dibagi berdasarkan kelompok. Dan setiap kelompok dibagikan topik permasalahan setelah itu siswa diarahkan untuk membuat

diorama untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami materi yang diajarkan

- 5) Guru membagikan LKS kepada setiap kelompok
- 6) Jika siswa telah menyelesaikan media diorama hasil pembuatan dapat dipresentasikan oleh siswa.
- 7) Guru membagikan lembar soal kepada setiap siswa
- 8) Guru mempersilakan siswa untuk menjawab soal dan memberikan waktu yang telah ditentukan
- 9) Guru mengumpulkan lembar jawaban ketika waktu yang ditentukan habis
- 10) Guru memberikan penilaian
- 11) Guru memberikan kesimpulan tentang apa yang dipelajari
- 12) Penutup

g. Langkah-langkah Pembuatan Media Diorama

- 1) Siapkan kardus /tempat kue kotak bekas atau sterofoam sebagai wadah.
- 2) Gunting semua bahan, yang telah di cetak sesuai dengan kelompoknya.
- 3) Pisahkan gambar-gambar sesuai dengan bagian tubuh tumbuhan.
- 4) Buat alas terlebih dahulu dengan menempelkan kertas berwarna yang diinginkan pada bagian alas kardus atau wadah kue kotak yang sudah tidak digunakan.
- 5) Buatlah gambar dalam ukuran mini dengan bahan karon atau sterofoam yang telah disediakan.
- 6) Gunakan pipet atau tusuk sate untuk menempelkan gambar-gambar bagian tumbuhan sesuai dengan jenisnya, agar gambar bisa berdiri tegak bila diletakkan di atas sterofoam.
- 7) Bila mendapatkan kesulitan saat menusukkan bahan pada pipet, gunakan plastisin agar gambar-gambar bagian tumbuhan dapat berdiri dengan tegak di atas wadah.

- 8) Sesuaikanlah letak gambar bagian tumbuhan pada sterofoam yang telah disediakan di pada sterofoam bekas.

3. Kurikulum Merdeka

Menurut Badan standar nasional pendidikan (BSNP). Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum baru untuk mempelajari yang dikaitkan dengan pendekatan kompetensi dan minat. Siswa dapat memilih mata pelajaran yang ingin dipelajari berdasarkan minat dan bakatnya. Sedangkan menurut Kemendibudristek, kurikulum merdeka juga akan meningkatkan capaian profil siswa pancasila yang dikembangkan sesuai mata pelajaran yang ditetapkan pemerintah (Hermanto,2022).

Berdasarkan hal di atas, disimpulkan bahwa kurikulum merdeka adalah program pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi dimana materi akan diatur dengan lebih baik sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mengenal konsep dan mengembangkan keterampilannya. Untuk menyesuaikan pembelajaran Guru bebas memilih dari berbagai alat peraga atau media untuk menyesuaikan pembelajaran agar sesuai dengan minat dan kebutuhan belajar siswanya. Selain itu, mata pelajaran dikelas tentu saja ditentukan oleh kurikulum. Kurikulum juga dapat mempengaruhi strategi pendidikan yang digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan setiap siswa. Untuk itu, kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah membuat kurikulum khusus sebagai bagian penting dari upayanya untuk meningkatkan pembelajaran dari krisis bersama.

4. IPAS

a. Definisi IPAS

IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS

merupakan kurikulum Sekolah Dasar yang disusun oleh Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi (Kemendikbuk Ristek) yang memadukan antara IPA dan IPS (SD), sedangkan pada periode KTSP kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara terpisah (Hermanto, 2022).

IPAS menggabungkan mata pelajaran sains tingkat dasar dan ilmu sosial. karena pada kenyataannya, siswa ingin melihat sesuatu secara holistik dan integratif. Selanjutnya, siswa masih berpikir dengan sederhana , level atau dasar dan tidak detail (Hermanto, 2022). Melalui kombinasi ilmu alam dan sosial, kita harus menguasai sepenuhnya lingkungan alam dan sosial.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Lewat pembelajaran IPAS, diharapkan siswa mampu berkembang sesuai profil pelajaran pancasila (Hermanto, 2022):

- 1) Siswa akan terdorong semangatnya untuk mempelajari fenomena disekitar manusia dan lingkungan alam serta keterkaitan dengan kehidupan manusia.
Bijak dalam menjaga, mengelolah Sumber Daya Alam serta melesarikan lingkungan alam sekitar.
- 2) Memahami diri sendiri serta lingkungan tempat tinggalnya sehingga mampu mencari makna perubahan hidup manusia dan masyarakat setiap waktu.
- 3) Melakukan aksi nyata untuk merancang rumusan hingga penyelesaian suatu masalah.

c. Karakteristik IPAS

Karakteristik IPAS menurut (Hermanto, 2022) yaitu:

- 1) Dinamis, setiap zaman ilmu pengetahuan mengalami perubahan karena itu

sangat dibutuhkan pengkajian.

- 2) Pendekatan holistik, penggunaan sudut pandang yang luas terhadap disiplin ilmu lainnya sangat diperlukan dalam mendapatkan pengetahuan baru.

5. Materi Bagian- Bagian Tumbuhan

Tumbuhan merupakan salah satu jenis makhluk hidup. Umumnya, tumbuhan terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji. Setiap bagian mempunyai fungsi atau kegunaan tertentu.

a. Akar

Akar terdiri atas rambut atau bulu akar dan tudung akar. Bulu akar berfungsi untuk menyerap air dan mineral dari dalam tanah ke tumbuhan. Tudung akar berguna untuk melindungi akar pada saat menembus tanah. Ada dua jenis akar, yaitu akar tunggang dan akar serabut. Akar serabut adalah akar yang berukuran kecil-kecil yang tumbuh di pangkal batang. Akar seperti ini dimiliki oleh tumbuhan, seperti rumput, padi, jagung, tebu, dan bambu.

Akar merupakan akar utama kelanjutan dari batang yang tumbuh lurus kebawah, sedangkan akar-akar yang lainnya merupakan cabang dari akar tunggang, yaitu mangga, jeruk, tomat, Durian. Fungsi akar adalah menunjang berdirinya tumbuhan, menyerap air dan mineral dari dalam tanah, menyerap air dan mineral dari dalam tanah dan bernafas

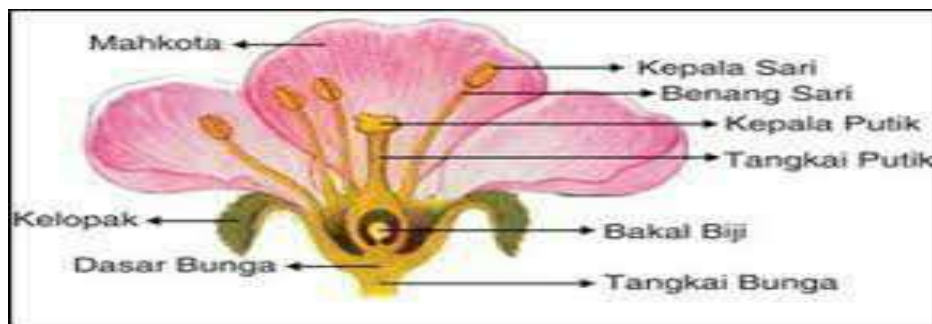
b. Batang

Tumbuhan selain memiliki akar juga memiliki batang. Pada umumnya batang tumbuh menuju cahaya matahari sehingga batang tumbuhnya berlawanan dengan akar. aman akan segar.

Batang berfungsi mengangkut air dan garam-garam mineral dari akar ke daun dan tunas. Pada batang, tumbuh tunas-tunas cabang dan ranting. Daun, bunga, dan buah tumbuh di cabang dan ranting batang tersebut.

c. Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bunga sangat penting untuk perkembangbiakkan tumbuhan karena pada bunga terdapat alat-alat reproduksi, yaitu putik dan benang sari



Gam

bar 2.2 Materi. Sumber lampiran

- 1) tangkai bunga merupakan bagian yang berada pada bagian bawah bunga. Tangkai ini berperan sebagai penopang bunga dan sebagai penyambung antara bunga dan batang atau ranting.
- 2) Kelopak bunga Merupakan bagian bunga yang paling luar. Kelopak biasanya berwarna hijau seperti daun atau berwarna warni seperti mahkota.
- 3) Mahkota bunga Mahkota bunga umumnya memiliki warna bermacam-macam sehingga disebut perhiasan bunga. terletak di sebelah dalam kelopak dan biasanya mempunyai warna yang beraneka ragam. Mahkota bunga berguna untuk menarik serangga lain untuk datang membantu penyerbukan.
- 4) Putik Merupakan alat kelamin betina. Putik terdapat di bagian tengah-tengah bunga. Biasanya, putik dikelilingi oleh benang sari. Putik terdiri atas kepala

putik dan tangkai putik. Pada bagian dasar tangkai putik terdapat bagian yang kelak akan menjadi buah dan biji. Apabila serbuk sari berhasil menempel pada bagian kepala putik maka terjadi proses penyerbukan. Proses penyerbukan merupakan awal dari perkembangbiakan pada tumbuhan.

- 5) Benang sari Benang sari terdapat pada bagian tengah bunga yang berdekatan dengan mahkota bunga. Benang sari berfungsi sebagai alat kelamin jantan. Benang sari terdiri atas tangkai sari dan kepala sari.

d. Buah

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji. Buah ada yang berdaging, contohnya buah mangga dan buah apel. Buah terdiri atas daging buah dan biji. Bagian yang kamu makan biasanya daging buahnya.

e. Biji

Biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik. Jika biji ditanam akan tumbuh menjadi tumbuhan baru. Biji itu berkeping. Biji ada yang berkeping satu dan ada yang berkeping dua. Biji berkeping satu disebut monokotil dan biji berkeping dua disebut dikotil.



Gambar 2.3 Media Diorama Terbuka
Sumber. Dokumentasi Pribadi

6. Hasil Belajar

a. Pengertian belajar

Belajar merupakan suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi peningkatan kemampuan individu, karena dengan belajar seorang individu mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari tidak mengalami menjadi mengalami dan merasakan sesuatu yang berbeda Hamalik (2017,:36), menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Sedangkan menurut Febryananda (2019) menyatakan bahwa belajar merupakan sebuah penguasaan yang didapat siswa atau seseorang selepas dapat menyerap dari sebuah pengalaman.

b. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar, (Rusmono (2017). Hasil belajar adalah suatu pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dari proses belajar, (Aris & Afina,2022).

Belajar siswa dapat diukur dengan menggunakan alat hasil belajar yakni tes, baik tes uraian, (esai) maupun tes objektif. Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa dalam bentuk lisan dalam bentuk tulisan.

Dengan mengetahui apakah hasil belajar yang telah sesuai dengan tujuan

yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi menurut sunal Susanto, (2019), evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Hasil belajar siswa dapat diukur terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penugasan beban pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Namun dalam bidang efektif dan psikomotorik

Menurut Anitah, dkk (2021) bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu:

- 1) Faktor dari dalam diri siswa (intern) yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
- 2) Faktor dari luar (ekstern) yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah lingkungan fisik dan nonfiksi (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan). Lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah.

c. Indikator Hasil Belajar Siswa

Menurut Moore Ricardo & Meilani, (2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- a) Ranah Kognitif, diantaranya, pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b) Ranah Afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.

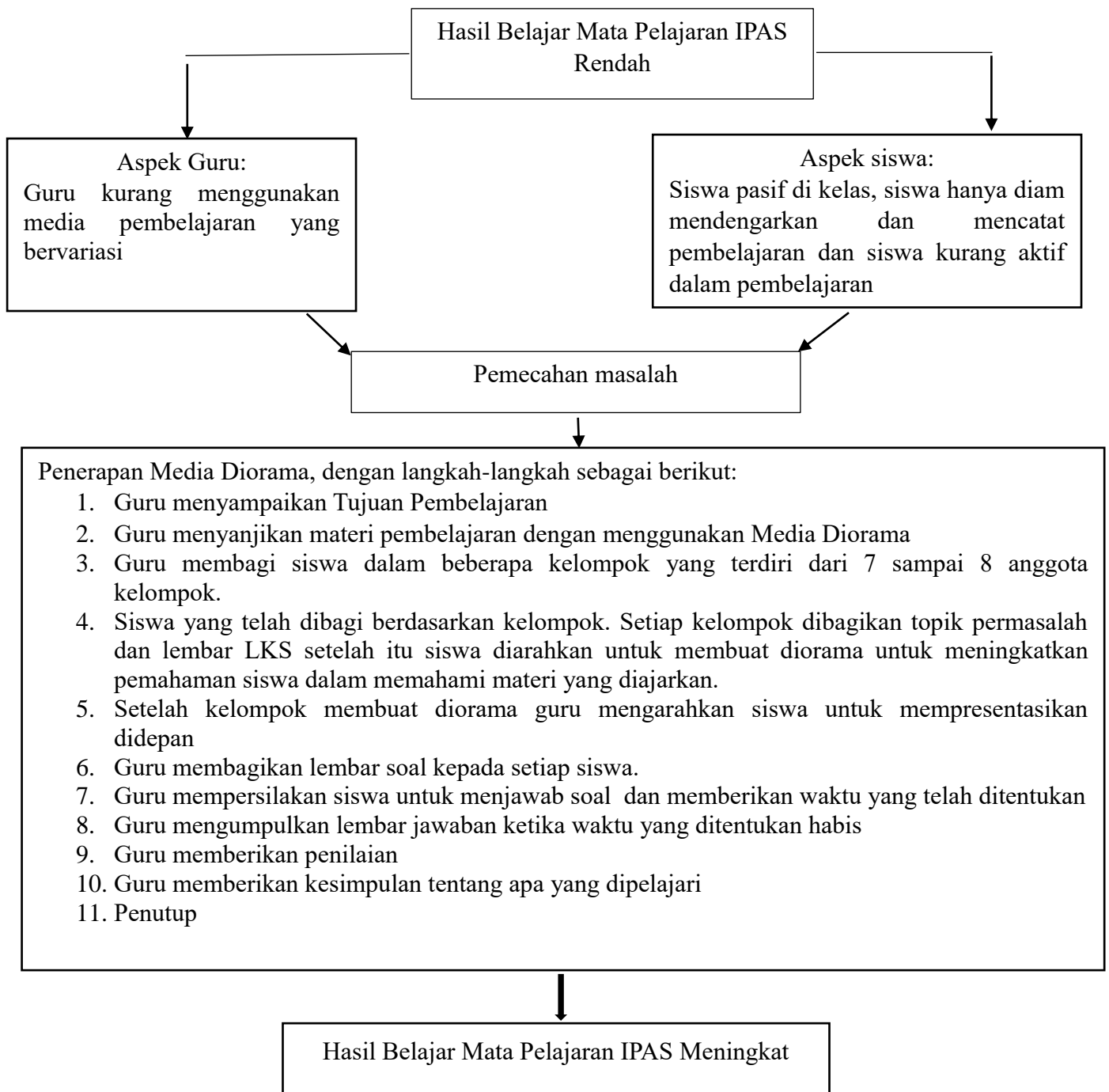
- c) Ranah Psikomotorik, meliputi, fundamental movement, generik movent, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham (dalam Ricardo & Meilani, 2017) adalah:

- a) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun menyampaikan informasi.
- b) Ranah efektif berkaitan dengan sifat, nilai, keyakinan, yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c) Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

B. Kerangka Pikir

Rendahnya hasil belajar IPAS di sebabkan karena siswa lebih banyak yang belajar secara pasif, terlalu malas untuk bertanya, hanya menuliskan materi, karena Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran menjadi pasif, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa hanya diam mendengarkan dan mencatat pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa dikelas sangat penting untuk menyediakan perangkat pembelajaran seperti media pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat digambarkan melalui bagan berikut ini:



Gambar 2.4 Bagan Kerangka Pikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan Hipotesis tindakan, yaitu “jika media pembelajaran Diorama diterapkan dengan baik dalam proses pembelajaran IPAS Khususnya pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi maka akan meningkatkan Hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPT SDN 8 Saluputti”