

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu komponen sistem pembelajaran adalah media. Sebagai komponen, media harus dianggap sebagai bagian dari suatu pembelajaran dan harus disusun secara sistematis (Nurfadilla dkk., 2021). Saat diberikan materi terlebih pada suatu materi yang membutuhkan pemahaman lebih lanjut oleh peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting yang terdapat pada proses pembelajaran (Firda Olyvia & Istianah, 2022). Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk tujuan menyampaikan informasi (bahan pembelajaran), dengan maksud untuk membangkitkan perhatian, ketertarikan, cara berpikir dan perasaan peserta didik gunatercapainya tujuan pembelajaran.

Untuk memberikan pengalaman secara langsung pada peserta didik, pendidik dapat merujuk pada bahan atau objek secara fisik yang dapat disebut dengan benda konkrit. Penggunaan media konkret mampu menciptakan suasana baru sehingga peserta didik dapat memahami sesuatu dengan lebih menyenangkan. Dalam meningkatkan minat peserta didik, penggunaan media yang efektif menjadikan kunci berhasilnya suatu pembelajaran.

Salah satu sarana yang dapat menyampaikan informasi saat proses pembelajaran mencakup penggunaan buku, teknologi dan media pembelajaran dalam ruang kelas. Bahkan, materi yang susah dimengerti secara verbal oleh peserta didik mampu dijelaskan dengan bantuan media.

Keterampilan dan pengetahuan yang didapatkan peserta didik telah diatur secara sistematis, bersama dengan dukungan media pembelajaran, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan keterampilan dengan menyeluruh dan terpadu.

Berdasarkan pandangan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting karena berperan sebagai penunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan visual, auditif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik pada saat memahami konsep-konsep yang sulit.

b. Prinsip Media Pembelajaran

Perlu dipilih media pembelajaran yang tepat dengan mempertimbangkan kondisi peserta didik dan lingkungan belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Pemilihan media yang sesuai akan membuahkan hasil yang efektif, sesuai sasaran dan selaras dengan kemampuan peserta didik. Ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran, menurut Pagarra Hamzah et al., (2022) hal berikut harus dipertimbangkan, yakni:

1. Tidak ada media yang yang mampu mengatasi keseluruhan keperluan pembelajaran. Semua media mempunyai kecocokan tertentu pada tujuan pembelajaran, namun tidak selalu sesuai untuk tujuan pembelajaran lainnya.
2. Media merupakan suatu bagian yang tidak terpisahkan dan sangat diperlukan pada keberhasilan pembelajaran, bukan hanya sebagai alat bantu pendidik. Hal ini mengindikasikan bahwa media tidak hanya sebagai pendukung pendidik saat mengajar, melainkan bagian esensial yang menjadi bagian dari proses pembelajaran. Pemilihan media harus selaras dengan komponen pendukung lainnya dalam suatu rancangan pembelajaran.
3. Sasaran akhir dari penggunaan media adalah untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar. Kriteria utama dalam memilih dan menggunakan suatu media haruslah berorientasi pada kemudahan belajar peserta didik
4. Dalam menggunakan berbagai macam media pada satu kegiatan pembelajaran tidak sekadar untuk mengisi waktu ataupun memberikan hiburan, namun memiliki tujuan yang terintegrasi dengan proses pembelajaran itu sendiri.
5. Dalam memilih media sebaiknya bersifat objektif, yaitu ditentukan oleh tujuan pembelajaran juga tidak didasarkan preferensi pribadi pendidik.
6. Penggunaan berbagai media dengan bersamaan dapat menyulitkan peserta didik. Dalam menggunakan media multimedia bukan

memiliki artian banyak media digunakan dengan bersama, melainkan pemilihan media tujuan tertentu dan menggunakan jenis media lain dengan tujuan yang lain pula.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Hamzah et al., (2022) media pembelajaran berperan sebagai sebagai penghubung dalam komunikasi pendidik dengan peserta didik yang tedapat beragam fungsi, diantaranya:

1. Media pembelajaran yang dirancang dan disusun secara efektif memiliki peran sebagai pusat fokus perhatian peserta didik, terutama pada tingkat sekolah dasar. Hal ini lebih efektif jika media tersebut dapat interaktif, menarik, serta mengenalkan sebuah konsep baru
2. Media pembelajaran dengan presentasi yang kreatif, seperti gambar menarik dan penggunaan audio visual dapat membangkitkan emosi dan motivasi pada peserta didik. Penggunaan media ini membantu peserta didik mendapatkan pemahaman materi dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan temotivasi untuk belajar.
3. Media pembelajaran visual yang terstruktur dengan baik seperti diagram, bagan, grafik, dan tabel dapat mendukung peserta didik dalam mengorganisir materi pembelajaran. Menyajikan materi dalam format yang menarik dapat mempermudah peserta didik memahami dan meningkatkan kemampuan mereka untuk mengingat informasi dalam jangka waktu tertentu..
4. Banyak konsep abstrak yang perlu dipahami oleh peserta didik, terutama pada tingkat sekolah dasar dimana mereka tengah

menghadapi banyak materi baru. Salah satu pendekatan efektif untuk menyampaikan konsep abstrak ini adalah dengan membantu peserta didik dengan menghadirkan media pembelajaran yang konkret. Dengan menyajikan informasi secara konkret, persepsi peserta didik dapat diharmonisasikan, berbeda dengan penyampaian verbal abstrak yang dapat menghasilkan persepsi yang beragam diantara peserta didik.

5. Proses pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan kurangnya motivasi dan keaktifan peserta didik. Dengan penggunaan berbagai media pembelajaran yang sesuai tujuan pembelajaran mampu mengatasi tantangan tersebut, menghasilkan respon positif dari peserta didik mendorong partisipasi aktif pada proses pembelajaran. Adanya rencana serta implementasi yang baik, media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk menggali informasi sendiri sebelum mendapatkan konfirmasi dari pendidik.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Secara keseluruhan, manfaat media pembelajaran yang didapatkan ialah memiliki keuntungan dalam memfasilitasi interaksi pendidik dan peserta didik, yang berujung pada peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Secara spesifik, terdapat manfaat yang ada pada media pembelajaran menurut (Pagarra Hamzah et al., 2022) sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan kejelasan dalam menyampaikan pesan dan informasi, selanjutnya mendukung kemudahan dan peningkatan dalam proses serta hasil pembelajaran
2. Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk meningkatkan fokus dan menarik minat peserta didik. Dengan demikian, media ini dapat memfasilitasi interaksi langsung peserta didik dengan lingkungan.
3. Dalam mengatasi pembatasan yang terkait dengan indra, ruang dan waktu maka digunakan media pembelajaran.
 - a. Gambar, foto, film, radio, atau model diorama dapat menjadi pengganti benda atau objek yang berukuran sangat besar untuk dipresentasikan secara langsung di dalam ruang kelas.
 - b. Dengan bantuan mikroskop, film, gambar atau slide dapat menjadi pengganti objek yang berukuran sangat kecil hingga tidak terlihat oleh penglihatan mata manusia.
 - c. Tampilan melalui rekaman video, film atau
 - d. Dengan adanya film, gambar, atau simulasi komputer dapat ditampilkan secara konkret untuk menjelaskan proses maupun objek rumit, misalnya peredaran darah.
 - e. Tampilan melalui media seperti film, gambar, video dapat memperlihatkan suatu objek atau kejadian yang dapat membahayakan.
 - f. Rekaman seperti *time lapse*, film, video, diorama dan gambar dapat menampilkan peristiwa alam letusan gunung ataupun hujan

serta memperlihatkan metamorfosis pada hewan dan pertumbuhan pada tumbuhan yang memakan waktu lama.

4. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik dapat memberikan pengalaman yang serupa mengenai peristiwa dalam lingkungan sekitar, serta memfasilitasi interaksi antara pendidik dengan masyarakat dan lingkungan tersebut.

e. Media Konkret

Media konkret adalah alat peraga nyata yang dapat diterapkan pendidik untuk mentransmisikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dan merangsang pembelajaran menjadi lebih senang. Media konkret juga memiliki kemampuan untuk menarik minat peserta didik karena dirancang semenarik mungkin dan menyerupai objek aslinya. Hal ini berpengaruh pada semangat sekaligus peningkatan keterampilan peserta didik pada pembelajaran. Menurut Destrinelli et al., (2018) penggunaan media konkret dalam pembelajaran pada kelas rendah dianggap sebagai dukungan yang signifikan, karena dapat membuat materi yang diajarkan lebih jelas, oleh karena itu peserta didik dapat lebih mudah memahami isi pelajaran. Penggunaan media konkret sering kali menjadi pilihan dalam pembelajaran karena ketersediaannya yang mudah ditemukan dan digunakan. Selain itu, media konkret juga memiliki potensi untuk mendorong peserta didik yang pasif menjadi aktif terlibat dalam menentukan pengalaman belajar secara langsung (Salsabila et al., 2022).

2. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Media Diorama adalah media pembelajaran dalam ukuran mini yang berbentuk tiga dimensi dan bersifat konkret atau nyata yang digunakan untuk memperlihatkan suatu kejadian atau fenomena ((Firda Olyvia & Istianah, 2022). Diorama terdiri dari berbagai elemen yang mempresentasikan objek atau kejadian tertentu dengan melibatkan berbagai miniatur untuk memberikan gambaran secara visual.

Penggunaan media diorama dimanfaatkan untuk membantu dalam memahami suatu materi maupun konsep, memberi pengalaman langsung, meningkatkan keterlibatan selama pembelajaran, membantu peserta didik tetap fokus saat mendapat materi dari pendidik dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik (Wafa & Rizkyana, 2019). Diorama dapat digunakan sebagai alat interaktif dalam pembelajaran, dimana siswa dapat menggeser, mengubah ataupun menambahkan elemen lainnya untuk mengeksplorasi berbagai skenario dalam diorama itu.

b. Manfaat Media Diorama

Menurut (Matondang et al., 2021) manfaat dari penggunaan media diorama adalah sebagai berikut:

1. Duplikasi Objek: Media diorama memungkinkan pembuatan duplikasi yang realistis dari objek asli, memberikan visualisasi yang nyata dan detail.

2. Konsep Abstrak menjadi Konkret: Diorama membantu merubah konsep abstrak menjadi konsep konkret melalui representasi tiga dimensi, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
3. Kesamaan Persepsi: Dengan menggunakan diorama, kesamaan persepsi antara guru dan siswa dapat ditingkatkan, memastikan pemahaman yang seragam terhadap topik tertentu.
4. Suasana Belajar Menyenangkan: Penggunaan diorama dalam pembelajaran menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran.
5. Kesan Mendalam: Diorama mampu memberikan kesan yang mendalam pada materi yang disajikan, memperkaya pengalaman belajar siswa melalui pengalaman visual yang lebih kuat dan interaktif.

c. Jenis Media Diorama

Media pembelajaran diorama terdapat beberapa jenis menurut (Saputri, 2022) sebagai berikut:

1. Diorama yang tertutup

Diorama jenis ini hanya dapat diamati dari sisi depannya. Ini disebabkan oleh alas atau dasar, dinding samping kanan, belakang, dan kiri, dan kaca transparan atau bening di bagian depannya. Museum seperti Museum Satwa di Batu, Monumen Yogya Kembali, dan Monas Jakarta sering menggunakan model tertutup

ini. Model pemandangan sawah dengan latar belakang awan dan gunung dapat dibuat dalam bentuk yang sederhana untuk tingkat sekolah dasar. Ini dapat dibuat dengan menyusunnya di bidang dasar dan membatasinya dengan dinding di kanan, kiri, dan belakang.

2. Diorama lipat

Media diorama ini terdiri dari lembaran kertas yang dapat menyatu atau membentuk sudut ruangan. Sesuai dengan kebutuhan, dinding atau ruangan samping kanan dan kiri dapat dilipat, baik dibuka maupun ditutup. Diorama jenis ini merupakan model yang sangat praktis karena lipatannya memungkinkan kemudahan dalam penyimpanan dan pengangkutan. Selain itu, dikarenakan pola harus ditempelkan dengan tepat pada kertas dinding, pembuatan diorama ini sangat sulit dan membutuhkan kesabaran.

3. Diorama terbuka

Diorama terbuka merupakan jenis diorama yang tidak memiliki pembatas pandangan dalam bentuk dinding, berbeda dengan kedua jenis sebelumnya. Karakteristik diorama terbuka hampir serupa dengan maket, di mana suatu objek digambarkan di atas bidang datar. Maket adalah representasi tiga dimensi dari suatu objek atau tempat yang direplikasi dalam bentuk miniatur. Berbeda dengan diorama, maket tidak selalu terkait dengan latar alam atau lingkungan tertentu, dan sering kali digunakan untuk

memvisualisasikan desain arsitektur, model bangunan, atau konsep konstruksi dalam skala yang lebih kecil.

3. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

Kebijakan Kurikulum Merdeka dianggap sebagai solusi untuk mengatasi ketertinggalan pendidikan di Indonesia (Kemendikbudristek, 2022). Salah satu hal yang mencolok pada perubahan kurikulum merdeka ialah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS. Diharapkan bahwa penggabungan pelajaran IPA dan IPS akan meningkatkan kemampuan anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersamaan, yang mulai diajarkan pada Fase B. Pemahaman IPAS (sains dan sosial) adalah komponen utama pembelajaran IPAS yang berperan mengembangkan teori, menggabungkan pengetahuan ilmiah yang relevan untuk menjelaskan fakta atau fenomena dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam hukum, prinsip, konsep, fakta, dan teori yang telah dikembangkan oleh para ilmuwan. Selanjutnya keterampilan proses adalah sebuah proses dengan melakukan mengkritisi suatu eksperimen, menemukan informasi, mendebat rekan sejawat dan lain sebagainya dengan pembelajaran berbasis inkuiri sesuai dengan keterampilan inkuiri.

4. Siklus Air

Siklus air adalah topik yang harus dipelajari di sekolah dasar. Siklus air digambarkan sebagai air yang bergerak ke udara dari laut, lalu ke permukaan bumi yang berbentuk hujan, lalu mengalir kembali ke laut (Limantara, 2018, p. 3). Siklus air yang terus-menerus tersebut melalui proses kondensasi, presipitasi, evaporasi, dan transpirasi, yang dikenal

sebagai siklus hidrologi. Siklus tersebut tidak pernah berhenti. Berikut adalah tahapan yang terjadi pada siklus air menurut (Salsabila Annisa & Nugraheni Irma Lusi, 2020):

- a. Evaporasi ialah proses penguapan air atau hilang dari tanah dan badan air (abiotik). Radiasi matahari dan faktor lingkungan lainnya memberikan energi yang diperlukan untuk mengubah molekul air dari fase cair ke fase uap. Ini adalah saat proses dimulai. Gaya penggerak adalah perbedaan tekanan antara tekanan udara atmosfer dan tekanan uap air di permukaan penguapan. Jika udara basah tidak dipindahkan ke atmosfer selama proses evaporasi, udara sekitar secara bertahap akan menjadi jenuh. Jika tidak, proses ini akan menjadi lambat atau bahkan berhenti. Kecepatan angin, kelembapan udara, suhu udara, dan radiasi surya adalah komponen iklim penting yang mempengaruhi proses evaporasi karena kecepatan angin sangat memengaruhi pergerakan antara udara jenuh dan udara kering.
- b. Pengembunan ialah istilah lain untuk kondensasi. Kondensasi adalah transformasi dari gas berubah ke cair. Tiga bentuk kondensasi yang paling umum adalah embun, kabut, dan awan. Embun adalah bentuk pertama, embun ialah tetesan air yang dibuat oleh uap air di permukaan yang relatif dingin. Suhu suatu benda biasanya meningkat ketika turun di bawah titik embun. Kedua, Kabut terjadi ketika hujan turun dari massa udara yang hangat ke massa udara yang lebih dingin, memungkinkan uap air melewati titik jenuh dari udara dingin. Sebagai contoh ialah kabut yang terjadi di sekitar lereng pegunungan. Jenis

kabut ini terjadi karena udara lembap yang mengalir dari sisi berangin dari lereng gunung atau bukit. Ketiga, Uap air yang tidak terlihat di udara diubah menjadi tetesan air yang terlihat atau kristal es melalui proses kondensasi, yang menghasilkan awan.

- c. Kondensasi, atau pengembunan, adalah proses yang merupakan kebalikan dari evaporasi dan transpirasi, di mana uap air berubah menjadi tetesan air. Bentuk kondensasi secara umum terbagi menjadi tiga, yaitu embun, kabut, dan awan. Proses ini mengubah gas menjadi cair. Pertama, embun ialah tetes air dari uap air di permukaan yang relatif dingin, hal tersebut terjadi apabila suhu benda turun di bawah titik embun. Kedua, Ketika uap air dari massa udara hangat bertemu dengan massa udara yang lebih dingin dan mencapai titik jenuh, kabut terbentuk. Ini terjadi di daerah di mana udara lembap mengalir dari sisi angin dari lereng bukit atau gunung. Ketiga, Ketika uap air di udara yang tidak terlihat mengalami kondensasi dan menjadi tetesan air yang terlihat atau kristal es, awan terbentuk.
- d. Presipitasi ialah proses air dari atmosfer turun ke permukaan bumi. Air yang turun dapat berupa hujan atau salju tergantung pada lokasi dan kondisi atmosfer saat presipitasi terjadi. Presipitasi biasanya berupa curah hujan di wilayah tropis, seperti Indonesia. Di wilayah beriklim sedang, hujan atau salju juga dapat terjadi. Oleh karena itu, bab ini akan membahas presipitasi secara khusus dalam bentuk curah hujan.

- e. Infiltrasi ialah ketika air masuk melalui permukaan tanah secara vertikal. Saat air hujan jatuh ke permukaan, sebagian atau seluruhnya akan meresap melalui pori-pori tanah. Proses infiltrasi ini dipengaruhi oleh gaya gravitasi dan kapiler tanah. Gaya gravitasi membatasi aliran air hujan secara vertikal melalui profil tanah, sementara gaya kapiler mengalir air dalam arah horizontal dan vertikal.
- f. Transpirasi adalah proses di mana air keluar dari tanaman (biotik) karena fotosintesis dan respirasi. Dalam proses ini, cairan atau air menguap dari jaringan tanaman dan kemudian ditransfer ke atmosfer. Transpirasi terjadi ketika air menguap dari daun tanaman ke udara. Stomata, yaitu saluran kecil yang terdapat pada permukaan daun, memungkinkan tanaman kehilangan air melalui proses ini, di mana air berubah menjadi gas. Hanya sebagian kecil air yang diserap akar dan digunakan tanaman, tetapi sebagian besar nutrisi diserap oleh akar dan disebarkan ke seluruh tanaman.

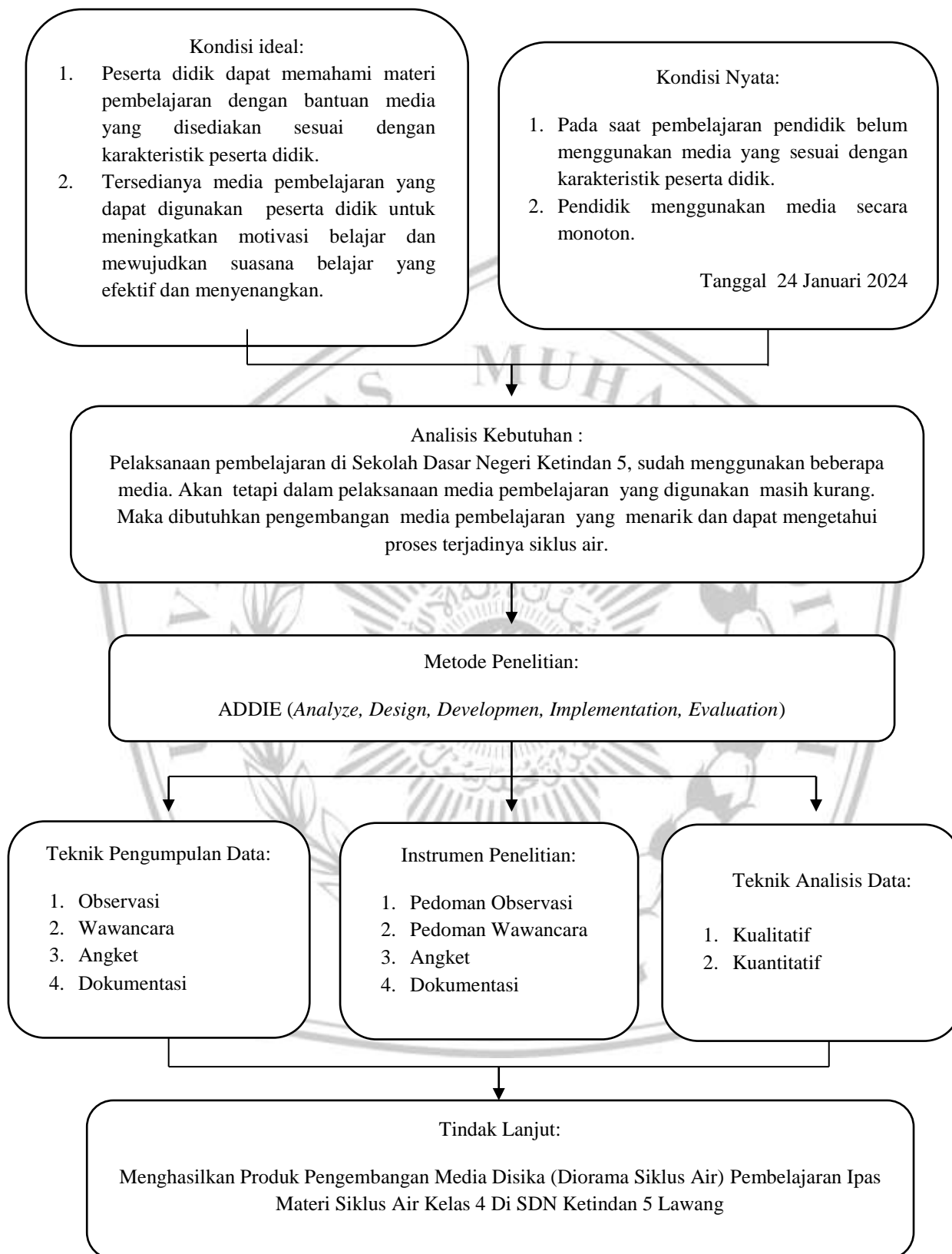
B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian sebelumnya mengenai tema pembuatan media diorama siklus air, terdapat perbedaan dalam penyajian dan konten yang dihasilkan. Berikut ini ialah contoh persamaan dan perbedaan antara penelitian sebelumnya dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini:

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan

Judul dan Identitas Peneliti	Persamaan	Perbedaan
Annisa Wijariyah, A Syachruroji, Nana Hendracipta (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Panggung Siklus Hidrologi Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V”.	Mengembangkan media panggung siklus hidrologi IPA.	Penelitian terdahulu menggunakan kurikulum K13, tetapi penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka.
Lady Alfie Kurnia, Sylvia Lara Syaflin dan Kabib Sholeh (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Berbasis Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.	Mengembangkan media siklus air	Peneliti terdahulu mengembangkan media berbasis digital, sedangkan peneliti akan mengembangkan media secara konkret.
Dewi Nur Afifah, Aan Widiyono, dan Syailin Nichla Choirin Attalina (2022). “Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”.	Mengembangkan media siklus air	Peneliti terdahulu menggunakan model <i>Research and Development</i> (R&D) sedangkan peneliti akan menggunakan model ADDIE.

C. Kerangka Pikiran



Gambar 2. 1 Kerangka Pikiran