

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran IPAS**

###### **a. Pengertian IPAS**

Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) dalam kurikulum Merdeka merupakan hasil dari integrasi antara mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu pengetahuan Sosial) yang disajikan secara terpadu. Penerapan kurikulum Merdeka membawa perubahan pada mata Pelajaran IPA, mengingat IPA memiliki peran penting dalam mengkaji keterkaitan antara manusia dan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam kurikulum Merdeka, IPA dikembangkan menjadi IPAS yang mengkombinasikan aspek keilmuan alam dan sosial. Mata Pelajaran IPAS menjadi sangat esensial karena membahas alam semesta serta berbagai fenomena yang terjadi didalamnya yang dikaji dan dikembangkan melalui proses ilmiah oleh para ahli. Atas dasar tersebut, IPAS diajarkan sejak jenjang sekolah dasar dengan tujuan agar peserta didik mampu memahami lingkungan sekitarnya serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari (Rosiyani et al., 2024).

IPAS merupakan mata Pelajaran yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan literasi sains pada peserta didik. Mata Pelajaran ini bertujuan membekali peserta didik agar memiliki dasar yang kuat dalam mengkaji ilmu alam dan ilmu sosial lebih mendalam pada jenjang SMP. Melalui pembelajaran tentang lingkungan, siswa diajak memandangi berbagai fenomena alam dan sosial sebagai satu kesatuan yang saling berhubungan. Selain itu, peserta didik dilatih untuk melakukan kegiatan pengamatan dan penelitian sederhana yang dapat mengembangkan keterampilan inkuiri, sebagai bekal penting sebelum melanjutkan Pendidikan ke Tingkat yang lebih tinggi (Hasanah et al., 2023). Pembelajaran IPAS menggunakan konsep-konsep yang

memadukan aspek alam, sosial, lingkungan, teknologi, geografi, sejarah, dan kebudayaan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. IPAS di SD bertujuan untuk mengembangkan kapasitas siswa secara rasional dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan inovatif melalui pengintegrasian materi IPA dan IPS.

Berdasarkan beberapa teori yang telah dikemukakan oleh para ahli, pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka mengintegrasikan IPA dan IPS menjadi satu mata pelajaran terpadu yang penting sejak SD. IPAS bertujuan membangun literasi sains dan keterampilan inkuiri siswa dengan menggabungkan konsep alam, sosial, lingkungan, teknologi, geografi, sejarah, dan kebudayaan. Pembelajaran ini dirancang agar siswa memahami fenomena yang saling terkait secara menyeluruh dan mampu menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang kreatif, menyenangkan, dan inovatif.

#### **b. Manfaat IPAS**

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menggabungkan ilmu alam dan ilmu sosial sehingga membantu siswa memahami dunia secara menyeluruh. Dengan cara ini, siswa belajar menghubungkan konsep dari biologi dan fisika dengan kehidupan sosial di sekitarnya. Selain itu, pembelajaran ini juga melatih siswa untuk bisa mengamati dan menganalisis hal-hal sekitar secara mandiri. Manfaat IPAS secara umum adalah membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis dengan mengeksplorasi berbagai tema dari ilmu alam dan sosial (Erwinda et al., 2024). Hal ini membuat siswa lebih sering bertanya dan mencoba memahami fenomena yang nyata. IPAS juga mengajarkan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu dan tekun dalam belajar. Selain itu, IPAS membantu siswa mengatur informasi yang kompleks dengan cara yang teratur dan sesuai konteks.

IPAS juga membentuk karakter siswa dengan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran alam dan sosial, sehingga siswa lebih bertanggung jawab terhadap lingkungan. Dalam kegiatan

kelompok, IPAS memperkuat kemampuan sosial siswa melalui kerja sama. IPAS juga mendukung keberagaman dengan menyesuaikan pembelajaran sesuai latar belakang siswa. Melalui pengalaman langsung, IPAS membantu siswa mengingat pelajaran lebih baik karena mereka menghubungkan teori dengan praktek sehari-hari. Pendekatan ini mengurangi pemahaman yang terpisah-pisah, sehingga siswa mendapatkan gambaran yang lebih lengkap. IPAS mempersiapkan siswa dengan dasar yang kuat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS memberikan fleksibilitas dalam merancang pembelajaran yang berfokus pada kebutuhan siswa dan lokal. IPAS juga mendukung penilaian berbasis kompetensi yang menekankan pencapaian secara menyeluruh dan memperkaya keterampilan abad 21 seperti pemecahan masalah (Anisa Aprina et al., 2024)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas Pembelajaran IPAS di sekolah dasar mengintegrasikan ilmu alam dan sosial untuk membantu siswa memahami dunia secara holistik. IPAS melatih kemampuan berpikir kritis, sikap ilmiah, dan karakter siswa dengan nilai-nilai Pancasila. Melalui pengalaman langsung dan kerja sama, pembelajaran ini memperkuat pemahaman, keterampilan sosial, dan menyesuaikan dengan keberagaman siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS memberi fleksibilitas dan mendukung penilaian kompetensi yang mengembangkan keterampilan abad 21.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan sebuah bentuk jamak dari kata medium, yang memiliki arti pengantar atau perantara. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk memberikan rangsangan agar siswa dapat menjalani proses belajar. Sedangkan media pembelajaran mencakup semua alat dan bahan yang bisa digunakan dalam pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, dan majalah. Dari penjelasan kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran adalah semua alat dan bahan yang berfungsi sebagai perantara atau pemberi rangsangan bagi siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan dan tujuan pembelajaran tercapai (Muryaningsih., 2021).

Media pembelajaran merupakan semua bahan dan alat nyata yang digunakan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran serta memudahkan peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran (Mukarromah & Andriana, 2022). Peran media dalam pembelajaran adalah menyampaikan ide-ide dasar atau konsep penting, sehingga dengan adanya media yang tepat, siswa dapat lebih mudah mengerti konsep tersebut dan membuat kesimpulan berdasarkan apa yang mereka amati. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pendidikan secara efektif, memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi Pelajaran. Konsep ini menekankan peran media sebagai perantara yang menghubungkan pengalaman sensorik siswa dengan konsep abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman kognitif. Dalam konteks pendidikan dasar, media pembelajaran mencakup segala bentuk representasi visual, auditori, atau taktil yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat, metode, dan cara yang membantu komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif. Jadi, media pembelajaran adalah bagian penting dari pendidikan dan harus dikuasai oleh setiap guru dalam menjalankan tugas profesionalnya. Karena perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan perubahan sikap masyarakat, media pembelajaran kini memiliki arti dan fungsi yang lebih luas serta sangat penting dalam dunia Pendidikan (Yusup et al., n.d.).

Berdasarkan beberapa pendapat dari para ahli mengenai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan semua alat, bahan, metode, dan cara yang berfungsi sebagai perantara atau pemberi rangsangan untuk membantu proses belajar mengajar agar materi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran tercapai. Media

ini memfasilitasi komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, serta menghubungkan pengalaman sensorik dengan konsep abstrak, sehingga meningkatkan pemahaman siswa. Dengan perkembangan ilmu dan teknologi, media pembelajaran menjadi elemen penting yang harus dikuasai guru dalam pendidikan.

#### **b. Karakteristik Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dibuat untuk merangsang kemampuan indera, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, pengecap, dan penciuman. Khusus untuk media pembelajaran matematika, biasanya lebih banyak menggunakan kombinasi tulisan, suara (audio), dan gambar (visual) (Studi & Matematika, 2020). Karakteristik utama media pembelajaran adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara multisensori, sehingga merangsang berbagai indera siswa untuk memperkuat retensi pengetahuan. Media yang baik harus interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi aktif daripada hanya sebagai penerima pasif. Selain itu, karakteristik fleksibilitas memastikan media dapat disesuaikan dengan konteks kelas, seperti ukuran kelompok atau tingkat kesulitan.

Karakteristik media dapat dikelompokkan ke dalam dua fungsi utama, yaitu sebagai sarana penyaluran informasi dan sebagai sumber penyedia informasi. Penggunaan media pembelajaran perlu memperhatikan prinsip efektivitas dan efisiensi agar proses penyampaian materi dapat berlangsung lebih cepat serta mampu merangsang imajinasi guru dalam menerima informasi faktual melalui media. Media memiliki berbagai manfaat, di antaranya: (1) menghemat waktu dan tenaga, (2) mengurangi keterbatasan ruang dan waktu, (3) membantu mengatasi keterbatasan kemampuan indera manusia, serta (4) menjadikan konsep yang bersifat abstrak lebih konkret. Media pembelajaran dirancang untuk memberikan representasi nyata terhadap materi yang abstrak. Selain itu, sifat media yang dapat dimanipulasi memungkinkan guru memvisualisasikan konsep abstrak sehingga lebih mudah dipahami. (Budiyono, 2020). Karakteristik media pembelajaran meliputi tampilan yang menarik dan jelas, supaya bisa menjaga

perhatian siswa, terutama yang masih kecil. Media juga harus sesuai dengan budaya dan tidak mengandung hal-hal yang bisa membuat siswa sulit memahami. Selain itu, media harus kuat dan mudah dirawat agar bisa digunakan lama di sekolah.

Setelah meninjau beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dirancang untuk merangsang berbagai indera siswa melalui penyajian informasi multisensori seperti tulisan, suara, dan gambar. Media yang baik bersifat interaktif, fleksibel, dan mampu menyesuaikan dengan konteks pembelajaran. Media berfungsi sebagai penyalur dan penyedia informasi yang efektif dan efisien, membantu menghemat waktu, mengatasi keterbatasan ruang dan indera, serta membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Selain itu, media harus menarik, sesuai budaya, kuat, dan mudah dirawat agar tahan lama dalam penggunaan di sekolah.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pendidikan yang kini lebih dikenal sebagai media pembelajaran memiliki dua peran pokok dalam kegiatan belajar mengajar. Pertama, sebagai alat bantu audio visual (Audio Visual Aids/AVA), media berfungsi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi peserta didik. Mengingat bahasa memiliki sifat abstrak, pendidik perlu memanfaatkan sarana pendukung seperti gambar, model, maupun objek nyata agar materi yang disampaikan dapat dipahami secara lebih jelas oleh siswa. Keberadaan media pembelajaran membantu mengurangi tingkat keabstrakan penjelasan guru sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah diterima. Kedua, media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan penyampai pesan (komunikator atau sumber) dengan penerima pesan (audiens) melalui aktivitas membaca, melihat, atau mendengarkan. Media tersebut dapat berupa modul, film, slide presentasi, OHP, dan bentuk lainnya yang berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Berbeda dengan komunikasi langsung, proses ini melibatkan media sebagai perantara antara

penyampai dan penerima pesan (Wulandari et al., 2023). Media berperan sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media itu sendiri, sehingga menjadi sumber belajar yang sangat penting. Selain itu, media juga memiliki beberapa fungsi lain, seperti memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik, menyampaikan informasi, dan mendorong terjadinya diskusi.

Menurut Rowntree, media pembelajaran memiliki enam manfaat utama dalam proses belajar mengajar. Media mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, terutama bagi mereka yang sebelumnya merasa bosan akibat pembelajaran yang bersifat monoton, sehingga suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media berperan dalam membantu peserta didik mengingat kembali materi yang telah dipelajari agar tidak mudah terlupakan. Media juga berfungsi sebagai stimulus yang mendorong peserta didik untuk berpikir lebih aktif serta menumbuhkan rasa ingin tahu. Penggunaan media turut meningkatkan keterlibatan siswa dengan memunculkan respon aktif selama pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, media dimanfaatkan guru untuk memberikan umpan balik melalui pertanyaan guna mengetahui tingkat pemahaman peserta didik, sehingga kesalahan yang muncul dapat segera diperbaiki. Media pembelajaran juga digunakan sebagai sarana latihan maupun evaluasi untuk menilai pencapaian belajar peserta didik. (Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta et al., n.d.). Menguasai media pembelajaran termasuk dalam kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan guru untuk mengelola dan melaksanakan proses pembelajaran, melakukan evaluasi, serta mengembangkan peserta didik agar dapat mengaktualisasikan potensi yang dimiliki. Kemampuan dalam merencanakan pembelajaran ini dapat dilihat dari beberapa indikator, seperti merumuskan tujuan pembelajaran, memilih dan mengorganisasikan materi ajar, menentukan sumber belajar atau media pembelajaran, memilih metode pembelajaran, serta menyusun rencana penilaian yang sesuai dengan

tujuan pembelajaran lengkap dengan instrumen penilaian (Putrianingsih et al.,2021).

Berdasarkan beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli media pembelajaran memiliki dua fungsi utama, yaitu sebagai alat bantu mengajar yang memberikan pengalaman nyata untuk memperjelas materi dan sebagai sarana komunikasi yang menghubungkan pembuat media dengan peserta didik. Media tidak hanya membantu menjelaskan tujuan pembelajaran, memotivasi, dan menyampaikan informasi, tetapi juga mendorong interaksi serta diskusi aktif di kelas. Menurut Rowntree, media pembelajaran bermanfaat untuk meningkatkan motivasi, mengulang materi, merangsang pemikiran, mengaktifkan respon siswa, memberikan umpan balik, dan mendukung evaluasi. Penguasaan media pembelajaran merupakan bagian penting dari kompetensi pedagogik guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran agar potensi peserta didik dapat teraktualisasi secara optimal.

#### **d. Jenis Media Pembelajaran**

Media dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya menjadi media auditif, visual, dan audiovisual. Media auditif merupakan media yang hanya mengandalkan indera pendengaran, seperti radio, pemutar kaset, dan MP3. Media visual hanya mengandalkan indera penglihatan dengan menampilkan gambar atau simbol bergerak, seperti film strip, foto, gambar, atau lukisan. Sedangkan media audiovisual adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan media visual maupun auditif. Selain itu, terdapat dua jenis media pembelajaran lainnya, yaitu media realia (benda nyata) dan multimedia. Media realia dikategorikan sebagai media pembelajaran karena unsur-unsur seperti tumbuhan, hewan, serta berbagai benda alam kerap dimanfaatkan secara langsung untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Arief Miftah., 2021). Adapun Multimedia memiliki cakupan pengertian yang lebih luas dibandingkan dengan video. Multimedia tidak hanya mencakup multimedia linier

seperti video, tetapi juga meliputi multimedia interaktif, misalnya aplikasi pembelajaran, laman web, serta lingkungan virtual.

Menurut ((Batubara, n.d.) dapat dipahami bahwa jenis media pembelajaran dibagi menjadi tujuh bagian sebagai berikut:

1. Benda nyata (realia) merupakan objek yang benar-benar ada di lingkungan sekitar dan dapat diamati secara langsung oleh manusia, misalnya tumbuhan, hewan, dan objek nyata lainnya.
2. Manusia mengacu pada seseorang yang berperan sebagai penyampai atau pemeraga informasi tertentu, seperti wartawan, instruktur, atau pelatih senam.
3. Model adalah representasi atau tiruan suatu benda dalam bentuk tiga dimensi yang dapat disentuh dan diamati, contohnya miniatur hutan, globe, serta bentuk tiruan lainnya.
4. Teks merupakan rangkaian huruf atau angka yang digunakan untuk menyampaikan informasi, seperti yang terdapat dalam buku pelajaran, cerita, dan bahan bacaan lainnya.
5. Visual adalah media grafis yang berfungsi menyampaikan pesan atau informasi melalui indera penglihatan, misalnya gambar, foto, bagan, dan diagram.
6. Audio merupakan media yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran, contohnya radio, pemutar MP3, podcast, dan media suara lainnya.
7. Multimedia adalah media berbasis teknologi komputer yang mengintegrasikan beberapa jenis media, seperti teks, audio, dan gambar bergerak, ke dalam satu kesatuan produk, misalnya video pembelajaran, animasi, simulasi, aplikasi pembelajaran, situs web, serta kelas virtual.

Sedangkan menurut (Neni et al., 2020) Jenis-jenis media pembelajaran terbagi menjadi empat kategori, yaitu:

1. Media visual adalah media yang dapat dilihat, biasanya berupa foto, gambar, poster, majalah, dan sejenisnya yang dapat

diterima oleh indera penglihatan. Media ini disusun dengan gambar yang jelas agar mudah dipahami oleh peserta didik.

2. Media audio adalah media yang dapat didengar, umumnya meliputi musik, siaran radio, dan lain-lain. Media ini harus menyampaikan suara yang jelas agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan.
3. Media audio visual adalah media yang bisa dilihat dan didengar sekaligus, biasanya berupa drama, pertunjukan, dan media sejenis.
4. Multimedia adalah media yang menggabungkan media visual, audio, dan audio visual secara bersamaan, seperti internet yang mencakup berbagai jenis media dalam satu platform.

Berdasarkan teori dari beberapa peneliti media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenisnya menjadi beberapa kategori utama. Pertama, media auditif yang menggunakan indera pendengaran, seperti radio dan pemutar MP3. Kedua, media visual yang mengandalkan indera penglihatan dengan menampilkan gambar atau simbol, seperti foto dan lukisan. Ketiga, media audiovisual yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga lebih efektif dibandingkan media visual maupun auditif. Selain itu, terdapat media realita (benda nyata) yang terdiri dari objek nyata seperti tumbuhan dan hewan, serta multimedia yang lebih luas, mencakup multimedia linier seperti video dan multimedia interaktif seperti aplikasi pembelajaran dan dunia virtual.

### **3. Diorama**

#### **a. Pengertian Diorama 3D**

Diorama merupakan sebuah miniatur bentuk tiga dimensi (3D) yang berfungsi untuk menggambarkan pemandangan yang nyata. Adegan-adegan yang mendukung kegiatan pembelajaran bisa ditampilkan dalam diorama dengan memperlihatkan kejadian sesungguhnya, seperti tokoh sejarah, tokoh yang terlibat, kondisi lingkungan alam, atau suasana kota.

Media diorama adalah sebuah panorama miniatur tiga dimensi yang dibuat dengan tujuan untuk memvisualisasikan panorama dari dunia nyata (Budiani et al., 2023).

Diorama adalah papan tiga dimensi yang menggambarkan objek yang ingin dijelaskan di dalamnya. Diorama merupakan sebuah pemandangan tiga dimensi berukuran kecil yang dibuat untuk menampilkan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menggambarkan suatu aktivitas. Dalam diorama terdapat benda-benda tiga dimensi seperti miniatur orang, pohon, rumah, dan lain-lain yang tampak menyerupai dunia nyata. Diorama merupakan media tiga dimensi yang menyajikan suasana atau gambaran secara nyata dan konkrit (Destini et al., 2024). Media diorama termasuk ke dalam jenis media tiruan dan dianggap efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Kelebihan media tiga dimensi ini, antara lain, siswa menjadi lebih kreatif dalam mengekspresikan pemandangan, pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, membawa sebagian kecil dunia nyata dalam bentuk miniatur tiga dimensi ke dalam kelas, memberikan pengalaman langsung, penyajian yang konkrit, serta mengurangi penggunaan kata-kata berlebihan.

Berdasarkan teori beberapa ahli Diorama adalah media pembelajaran berupa miniatur tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan atau kejadian nyata secara konkrit. Media ini efektif untuk memvisualisasikan berbagai objek dan fenomena dengan menghadirkan suasana dunia nyata dalam bentuk miniatur, sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik, memberikan pengalaman nyata secara langsung, dan mengurangi penggunaan kata-kata berlebihan.

#### **b. Manfaat Diorama**

Diorama berfungsi sebagai alat untuk menggambarkan suatu objek yang akan menjadi fokus dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, diorama juga dapat menampilkan adegan yang merepresentasikan peristiwa nyata, seperti kejadian sejarah, tokoh-

tokoh tertentu, kondisi alam, atau situasi kota yang menunjang proses pembelajaran. Diorama merupakan representasi mini tiga dimensi yang bertujuan untuk memperlihatkan pemandangan asli secara visual. Biasanya, diorama terdiri dari berbagai bentuk sosok atau objek yang ditempatkan di atas panggung dengan latar belakang lukisan yang disesuaikan dengan tema penyajian (Sapitri et al., 2021).

Diorama tidak sekadar berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai penghubung yang mengaitkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata peserta didik. Oleh karena itu, penerapan diorama dalam pembelajaran IPAS di Indonesia dapat menawarkan wawasan baru tentang cara memanfaatkan alat bantu visual untuk meningkatkan hasil belajar di tingkat sekolah dasar (Ayuningtyas et al., n.d.). Penggunaan media diorama memiliki berbagai kelebihan, antara lain: (1) sangat tepat digunakan untuk mengajar mata pelajaran seperti fisika, biologi, sejarah, serta pelajaran lainnya; (2) mampu menyajikan gambaran kondisi objek secara nyata, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami dan menghayati materi tersebut (Lestari et al., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat dapat diketahui bahwa Diorama berperan sebagai alat bantu visual tiga dimensi yang menggambarkan objek atau adegan nyata guna mendukung proses pembelajaran. Selain memperlihatkan pemandangan asli secara visual, diorama juga menghubungkan konsep abstrak dengan pengalaman nyata peserta didik. Penggunaannya dalam pembelajaran, khususnya IPAS di sekolah dasar, membantu meningkatkan pemahaman materi dengan cara yang lebih konkret dan mudah dihayati. Diorama efektif digunakan dalam berbagai mata pelajaran seperti fisika, biologi, dan sejarah karena mampu menyajikan gambaran kondisi objek secara realistis.

### **c. Kelebihan & Kekurangan Diorama**

Diorama memberikan pengalaman belajar yang bersifat semi langsung, sehingga peserta didik dapat mengamati objek dalam bentuk tiga dimensi secara berurutan, misalnya seperti proses metamorfosis

kupu-kupu dan katak. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna jika melibatkan pengalaman langsung atau simulasi konkrit. Menurut (Mahmudah Puspitasari et al., 2025). Keunggulan media diorama tidak hanya terletak pada tampilannya yang menarik, tetapi juga pada perannya sebagai alat bantu dalam memahami konsep secara mendalam. Dengan adanya media ini, proses pembelajaran menjadi lebih beragam sehingga minat belajar peserta didik meningkat. Penggunaan media diorama juga dapat menambah kekayaan pengalaman belajar visual dan secara signifikan meningkatkan pemahaman konsep. Diorama sangat efektif untuk menjelaskan proses atau sistem kerja yang kompleks melalui miniatur yang mudah dipahami. Media diorama ini memiliki keunggulan, antara lain menggunakan bahan-bahan yang sederhana dan mudah diperoleh, dapat digunakan berulang kali, mampu menggambarkan kondisi sebenarnya, serta menampilkan hal-hal yang sulit dilihat secara langsung. Siswa dapat mengamati diorama yang telah dibuat oleh guru secara langsung. Dengan media diorama dalam pembelajaran IPAS, guru dapat membuat miniatur yang menggambarkan alam atau fenomena alam menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat. Media pembelajaran diorama juga memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam proses belajar dan memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan (Destini et al., 2024).

Kelemahan media pembelajaran diorama adalah keterbatasannya dalam menjangkau banyak peserta didik sekaligus, sehingga jika digunakan oleh kelompok besar, penggunaannya harus dilakukan secara bergantian. Selain itu, proses pembuatannya memerlukan waktu dan biaya yang relatif besar. Secara umum, diorama memiliki kelemahan dalam hal daya tahan bahan penyusunnya, karena komponen fisik seperti kertas atau plastik rentan mengalami kerusakan akibat pemakaian yang berulang di lingkungan kelas. Keterbatasan ini berpotensi mengganggu kelangsungan proses pembelajaran apabila perawatan rutin tidak dilakukan, terutama pada sekolah yang memiliki

fasilitas terbatas (El et al., 2023). Selain itu, pembuatan diorama membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga dapat menjadi beban tambahan bagi guru dalam menyusun materi yang sesuai dengan kaidah ilmiah. Dalam hal pemanfaatannya, diorama memiliki keterbatasan dalam hal skala penggunaan untuk kelas dengan jumlah siswa besar, dimana hanya sebagian siswa yang dapat berinteraksi secara bersamaan, sehingga berisiko menimbulkan ketimpangan dalam partisipasi siswa. Kondisi ini kurang selaras dengan prinsip pembelajaran yang inklusif, dimana siswa yang bersifat pasif bisa saja tidak memperoleh pengalaman interaktif yang optimal. Selain itu, diorama kurang memberikan kemudahan dalam hal modifikasi secara cepat sehingga menjadi kurang adaptif terhadap perubahan kurikulum yang mendadak.

Menurut pendapat para peneliti dapat diketahui bahwa diorama sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman semi langsung yang memungkinkan peserta didik mengamati objek tiga dimensi secara urut, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik. Media ini efektif dalam menjelaskan konsep kompleks, meningkatkan minat belajar, menyediakan pengalaman belajar visual, dan memudahkan guru mencapai tujuan pembelajaran dengan bahan yang sederhana dan bisa digunakan berulang kali. Namun, diorama memiliki kelemahan seperti keterbatasan kapasitas penggunaan dalam kelompok besar, waktu dan biaya pembuatan yang cukup besar, daya tahan bahan yang rentan rusak, serta kurangnya fleksibilitas dalam modifikasi cepat dan adaptasi terhadap perubahan kurikulum. Selain itu, penggunaan diorama dapat menimbulkan ketimpangan partisipasi siswa, sehingga kurang mendukung prinsip pembelajaran inklusif.

#### **4. Fenomena Cahaya**

##### **a. Pengertian Fenomena Cahaya**

Pada pembelajaran IPAS, salah satu topik yang dipelajari adalah sifat-sifat cahaya, di mana selama proses pembelajaran siswa hanya mengandalkan membaca buku dan mendengarkan penjelasan guru di kelas. Materi tentang sifat cahaya, seperti materi sains lainnya, masih

bersifat abstrak sehingga memerlukan media konkret agar siswa dapat memahami konsep-konsep yang abstrak tersebut. Terlebih lagi, siswa sekolah dasar dengan tahap pemikiran yang masih sederhana membutuhkan pembelajaran yang disusun dan disajikan menggunakan metode yang sesuai untuk memudahkan pemahaman konsep-konsep sains (Seyra et al., 2024).

Fenomena cahaya dalam konteks sekolah dasar pada umumnya didefinisikan sebagai radiasi elektromagnetik yang merambat dengan kecepatan tetap di ruang hampa, memungkinkan transmisi informasi visual melalui foton atau gelombang. Cahaya yang berasal dari sumber seperti matahari atau bohlam menghasilkan spektrum tampak yang terdiri dari berbagai panjang gelombang, menciptakan warna dasar melalui proses dispersi. Dalam pembelajaran IPAS, cahaya dikenalkan sebagai bentuk energi penting untuk penglihatan dan berbagai proses biologis, dengan observasi dasar berupa bayangan yang terbentuk akibat terhalangnya Cahaya (Wijayanti et al., 2023). Fenomena cahaya mencakup pemantulan teratur pada permukaan halus yaitu sudut datang sama dengan sudut pantul, serta pembiasan cahaya saat melewati medium dengan indeks bias. Pengembangan pembelajaran cahaya di SD menggunakan alat sederhana seperti prisma untuk menunjukkan spektrum pelangi, membantu siswa memvisualisasikan proses pemisahan cahaya putih menjadi berbagai warna.

Berdasarkan uraian dari beberapa peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran IPAS khususnya tentang sifat-sifat cahaya di sekolah dasar, metode pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan penjelasan guru kurang efektif karena konsep cahaya bersifat abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media konkret dan metode yang sesuai sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep tersebut dengan lebih baik. Fenomena cahaya meliputi berbagai aspek seperti pemantulan, pembiasan, dan penyerapan warna, yang dapat dijelaskan secara praktis dengan alat sederhana seperti prisma.

Pendekatan ini dapat memperjelas pemahaman siswa tentang sifat cahaya dan membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

#### **b. Sifat – Sifat Cahaya**

Secara umum, materi sifat-sifat cahaya di sekolah dasar membahas cahaya sebagai bentuk energi yang bergerak lurus melalui udara atau ruang kosong, dan bagaimana cahaya bisa menghasilkan warna saat berinteraksi dengan benda (Fitriya & Rinanda Saputri, 2023). Cahaya berasal dari sumber seperti matahari atau lampu, di mana panjang gelombangnya menentukan warna yang kita lihat, seperti merah atau biru, sehingga siswa bisa memahami ini melalui contoh sederhana seperti cahaya pelangi. Dalam pelajaran IPAS, materi ini diajarkan dengan melihat bagaimana cahaya membuat bayangan saat diblokir, yang membantu siswa belajar dasar-dasar energi cahaya dalam kehidupan sehari-hari.

Cahaya merupakan salah satu dari banyaknya bentuk energi yang memiliki banyak kegunaan. Benda-benda yang memancarkan cahaya disebut sumber cahaya. Sumber cahaya berasal dari banyak hal yang ada disekitar seperti matahari, lampu, senter, dan lain-lain. Cahaya matahari merupakan sumber utama bagi bumi dan semua makhluk yang hidup di dalamnya. Cahaya memiliki beberapa sifat, seperti merambat secara lurus, dapat menembus benda bening, memantul, mengalami pembiasan, serta dapat diuraikan (Kumalasari et al., 2024). Oleh karena itu, cahaya menjadi fenomena yang menarik untuk dipelajari karena siswa mengalaminya setiap hari dan berkaitan dengan berbagai objek dalam kehidupan sehari-hari. Sumber cahaya ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu sumber cahaya alami yang menghasilkan cahaya secara alami tanpa campur tangan manusia, contohnya seperti matahari yang mampu memancarkan cahaya secara mandiri. Sedangkan sumber cahaya buatan, seperti senter dan lampu, memerlukan campur tangan manusia untuk menghasilkan Cahaya.

Setelah menganalisis para pendapat peneliti materi sifat-sifat cahaya di sekolah dasar mengajarkan bahwa cahaya adalah bentuk energi yang

bergerak lurus dan dapat menghasilkan warna saat berinteraksi dengan benda. Siswa belajar tentang sumber cahaya alami, seperti matahari, dan sumber cahaya buatan, seperti lampu dan senter. Selain itu, siswa mempelajari sifat dasar cahaya seperti merambat lurus, memantul, menembus benda bening, serta fenomena bayangan dan pembiasan yang dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari. Materi ini penting karena cahaya merupakan energi yang sangat berperan dalam kehidupan dan dapat dijelaskan dengan contoh sederhana yang mudah dipahami siswa.



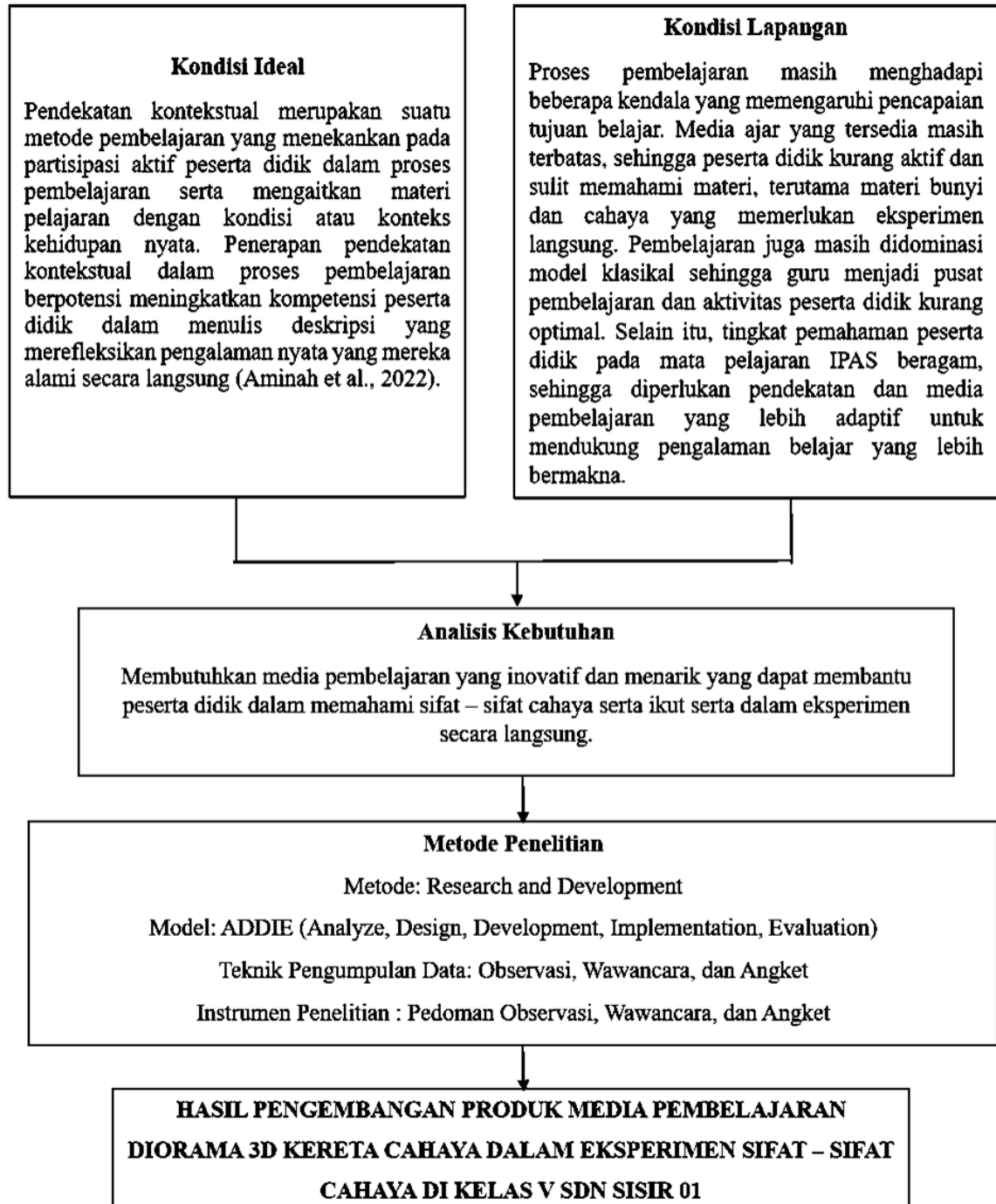
## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu

No.	Judul/Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan Media Pembelajaran Light House pada Materi Sifat-sifat Cahaya dalam Mata Pelajaran IPAS (Nurul Aulia Putri, DKK.) Jurnal Pendidikan Indonesia 1 (3), 155-160, 2025	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Light House memperoleh skor validasi sebesar 91%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Baik." Dengan memanfaatkan pengalaman belajar langsung, media ini secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penelitian pengembangan media diorama.</li> <li>2. Fokus pada materi Sifat-Sifat Cahaya dalam mata pelajaran IPAS.</li> <li>3. Mengembangkan sarana pembelajaran inovatif guna membantu peserta didik dalam memahami sifat-sifat cahaya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada Penelitian relevan menggunakan model 4D, sedangkan pada penelitian ini menggunakan model ADDIE.</li> <li>2. Pada penelitian yang relevan bentuk diorama berupa sebuah rumah, sedangkan pada penelitian berbentuk papan dengan kereta di atasnya.</li> <li>3. Penelitian yang relevan dilaksanakan dalam skala yang luas yakni di beberapa sekolah yang terbatas fasilitas Pendidikan sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Sisir 01, Kota Batu.</li> </ol>
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Sicabox Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa (Ahmad Syaipul, DKK.) <i>Jurnal Pengabdian Masyarakat</i> , 4 (1), 126-136.	Berdasarkan hasil tes yang terdapat pada tabel 5 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang belum menggunakan media SICABOX adalah memiliki rata - rata 56,5, yang maknanya nilai mereka belum memenuhi KKM. Sedangkan hasil belajar siswa setelah mengaplikasikan media SICABOX memiliki nilai rata - rata yaitu 95 yang berarti mendekati nilai yang sempurna, yang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Metode yang digunakan yakni <i>Research and Development</i>.</li> <li>2. Fokus pada materi Sifat-Sifat Cahaya dalam mata pelajaran IPAS.</li> <li>3. Mengembangkan sarana pembelajaran inovatif guna membantu siswa memahami sifat-sifat cahaya.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pada penelitian yang relevan Mengembangkan media berbentuk kotak eksperimen cahaya (Sicabox), sedangkan pada penelitian ini Mengembangkan diorama tiga dimensi berupa miniatur kereta.</li> <li>2. Pada penelitian yang relevan fokus utama untuk meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah sedangkan pada penelitian ini Fokus pada meningkatkan pemahaman</li> </ol>

No.	Judul/Penulis	Hasil	Persamaan	Perbedaan
		membuat pembelajaran menjadi jauh lebih efektif lagi.		konsep dan keterlibatan siswa melalui visualisasi konkret dan menarik. 3. Pada Penelitian yang relevan dilaksanakan di SD Al-Jamaiyah, Sumatera Utara. sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Sisir 01, Kota Batu.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi (Ppt) Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Ipa Materi S I F A T - S I F A T Cahaya Kelas Iv Sd Negeri 060971 Medan Tuntungan T.A 2022/2023 (Sindi Candora.) UNIVERSITAS QUALITY 2023.	Hasil penelitian menunjukkan kevalidan dilihat dari keseluruhan validator berupa lembar validasi dengan nilai rata-rata 91% dan termasuk kategori “sangat valid” serta kepraktisan dapat dilihat dari angket respon guru terhadap media pembelajaran Power Point multimedia menunjukkan hasil validasi yaitu 97% dan dinyatakan “sangat praktis”.	1. Fokus pada materi Sifat-Sifat Cahaya dalam mata pelajaran IPAS. 2. Bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik peserta didik dan membuat mereka aktif dalam proses belajar. 3. Metode yang digunakan yakni <i>Research and Development</i> .	1. Pada penelitian yang relevan Media pembelajaran yang dikembangkan yakni media digital berupa PPT Multimedia sedangkan pada penelitian berupa diorama 3D. 2. Pada Penelitian yang relevan dilaksanakan di SD Negeri 060971 Medan, sedangkan pada penelitian ini dilaksanakan di SDN Sisir 01, Kota Batu. 3. Pada penelitian yang relevan bertujuan Mengatasi masalah media Power Point yang sudah ada namun masih sederhana dan kurang menarik sehingga siswa bosan dan kurang aktif sedangkan pada penelitian ini Fokusnya adalah pengembangan media baru yang bersifat eksperimen.

### C. Kerangka Pikir Penelitian



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir