

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar

IPAS adalah mata pelajaran inovatif yang memadukan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan pembelajaran. Melalui IPAS, siswa diajak untuk memahami fenomena alam sekaligus melihat bagaimana fenomena tersebut selalu terkait dengan kehidupan makhluk hidup dan interaksi sosial di sekitarnya (Nabila et al., 2025). Tujuan utama IPAS adalah membentuk pemahaman holistik pada siswa, sehingga mereka dapat melihat keterkaitan antara lingkungan, makhluk hidup, dan masyarakat secara utuh. Pendekatan pembelajaran IPAS menekankan berpikir ilmiah sekaligus kesadaran sosial, dengan metode berbasis inkuiri dan konteks nyata, sehingga siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga mampu menganalisis, mengamati, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut kemdikbudristek (2022) pembelajaran IPAS menggabungkan nilai-nilai sains dan sosial agar siswa mampu memahami fenomena alam dengan kehidupan sosial secara terpadu. Siswa diharapkan mampu berpikir kritis dan memiliki kesadaran terhadap pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem serta lingkungan hidup.

Berdasarkan Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022 tentang kurikulum pendidikan dasar dan menengah, mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif. IPAS bertujuan agar siswa mampu mengamati, bertanya, menganalisis, mencoba, dan mengkomunikasikan temuan mereka secara menyeluruh, dengan memadukan perspektif sains dan sosial. Dengan pendekatan ini, pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan teori, tetapi juga mendorong siswa untuk memahami konsep secara utuh dan mengaitkannya langsung dengan kehidupan sehari-hari. Melalui metode ini, siswa dilatih menjadi pembelajar aktif yang mampu berpikir kritis, kreatif, dan relevan dengan lingkungan mereka.

Dari berbagai pengertian tersebut dapat di simpulkan pembelajaran IPAS merupakan proses belajar yang menggabungkan konsep alam dengan sosial untuk mengembangkan keterampilan ilmiah, pengetahuan, serta sikap peduli akan pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem dan lingkungan makhluk hidup. Dengan demikian, teori IPAS berakar pada pandangan konstruktivistik yakni memandang pengetahuan sebagai hasil konstruksi individu yang berdasarkan pengalaman langsung di lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Media

Media secara umum memiliki definisi yakni alat komunikasi yang di gunakan untuk menyebarkan informasi kepada khayalak umum. Penggunaan media sendiri sangat penting pada dunia pendidikan, penggunaan media membantu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran yang dirancang oleh guru agar pesen pembelajaran mampu tersampaikan dengan baik kepada murid (Saleh et al., 2023). Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang perasaan, pikiran, serta kemauan siswa, sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan bermakna.

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari “medium”, yang secara harfiah berarti perantara. Dalam dunia pendidikan, media berperan sebagai saluran komunikasi yang menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan proses belajar antara pengajar dan peserta didik. Media dapat hadir dalam berbagai bentuk, baik berupa benda nyata atau konkret maupun platform digital, dan keduanya berperan penting untuk membuat pembelajaran lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

Menurut (Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina, 2025) kata media merupakan perantara untuk menyalurkan informasi yang ada dalam pikiran pembaca untuk memahami pesan dan makna yang terkandung pada informasi yang diterima. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, menumbuhkan interaksi dua arah, serta memfasilitasi pembelajaran. Dari teori tersebut menegaskan fungsi media bukan sekedar alat bantu, namun juga komponen dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari berbagai definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dari sumber kepada penerima. Media tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga merangsang emosi, pemikiran, dan perhatian siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Dengan peran yang begitu strategis, media menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia, tidak hanya sebagai perantara informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk pendidikan, hiburan, dan komunikasi sosial. Penggunaan media yang tepat dapat membuat proses belajar lebih hidup, interaktif, dan bermakna, sehingga pengalaman belajar menjadi tak terlupakan bagi siswa.

a) Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk membantu jalannya proses pembelajaran sehingga isi dan makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan mudah di pahami, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, efisien serta efektif (T, 2022). Media pembelajaran digunakan untuk memperjelas pesan dalam pembelajaran, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, serta meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Menurut Ali et al., (2025) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar baik bersifat digital maupun benda konkret atau nyata. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat membangkitkan motivasi belajar dan mempermudah pemahaman konsep pembelajaran yang abstrak serta membantu siswa memahami pengetahuan sendiri melalui pengalaman langsung. Penggunaan media pembelajaran menjadi komponen yang esensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Najwa Ammara Jauza & Meyniar Albina (2025), media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi. Dengan menghadirkan pengalaman belajar yang konkret, menarik, interaktif, dan bermakna, media pembelajaran menjadi sangat krusial, terutama bagi siswa yang berada pada tahap berpikir operasional

konkret, di mana keterlibatan langsung sangat diperlukan agar konsep yang dipelajari benar-benar dipahami.

Secara umum, media pembelajaran dapat dipahami sebagai seluruh bentuk alat atau perangkat bantu, baik berupa media nyata maupun digital, yang digunakan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, mudah dipahami, dan berkesan. Dengan pemanfaatan media yang tepat, proses belajar tidak hanya menjadi lebih efektif, tetapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa, menjadikan pembelajaran pengalaman yang hidup dan berkesan.

b) Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dikelompokkan berdasarkan bentuk, jenis, dan karakteristiknya, media di kelompokkan dengan tujuan memperjelas perbedaan serta fungsi dari setiap media itu sendiri, berikut jenis-jenis dari media diantaranya:

1) Media Visual diam (visual nonproyeksi)

Media visual diam merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan dalam bentuk visual atau gambar yang dapat dilihat tetapi tidak menampilkan gerakan atau perubahan dinamis. Media visual memiliki tujuan yakni memperjelas materi pembelajaran agar konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih tersusun dan terstruktur agar materi lebih mudah di pahami oleh murid, media ini sangat efektif digunakan di Sekolah Dasar karena siswa pada tahap usia 10-11 tahun lebih menyukai dan mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk nyata atau visual (Aisyah, 2022). Contoh-contoh media visual diam diantaranya:

- a. Gambar/foto
- b. Sketsa
- c. Diagram
- d. Bagan
- e. Grafik
- f. Kartun
- g. Poster
- h. Lukisan

- i. Peta dan Globe
- j. Papan Flanel
- k. Papan bulletin

2) Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang penyampaiannya hanya menggunakan Indera pendengaran tanpa disertai tampilan visual. Media audio memiliki fungsi dan tujuan membuat pengalaman belajar siswa yang lebih interaktif serta mengoptimalkan kemampuan pendengaran siswa, sehingga mereka dapat menangkap dan memahami isi materi secara efektif (Azzahra & Kharisma, 2025). Media audio memiliki ciri-ciri seperti, hanya melibatkan Indera pendengaran, tidak menampilkan visual atau gambar, cocok untuk menjelaskan materi berbentuk narasi, percakapan atau interaksi verbal, dapat digunakan dalam keadaan apapun karena hanya mengandalkan Indera pendengaran. Media audio memiliki contoh media di dalamnya, contoh dari media audio diantaranya:

- a. Radio pendidikan
- b. Podcast Edukatif
- c. Aplikasi audio digital
- d. Rekaman suara guru atau narasi pembelajaran

3) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah alat pembelajaran yang memadukan suara (audio) dan gambar (visual) untuk menyampaikan informasi secara terpadu. Dengan kombinasi audio dan visual dalam bentuk video pembelajaran, siswa dapat memahami materi dengan lebih jelas dan menarik. Media audio-visual sendiri terbagi menjadi dua jenis: audio-visual diam, di mana gambar tetap atau statis seperti film bingkai suara (sound slides), dan audio-visual bergerak, di mana gambar dapat bergerak seperti film atau animasi (Amaliyah et al., 2025). Keunggulan media audio-visual terletak pada kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan hidup, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat ilustrasi,

gambar, atau animasi yang mendukung pemahaman. Dengan begitu, konsep yang sebelumnya abstrak menjadi lebih konkret dan mudah diserap oleh siswa. Contoh media audio-visual antara lain:

- a. Video pembelajaran materi tentang ekosistem hutan
- b. Film Edukasi
- c. Animasi Pembelajaran
- d. Video Eksperimen sederhana
- e. Slide PowerPoint dengan narasi suara

4) Media Konkret

Media konkret adalah alat pembelajaran berupa benda-benda nyata yang dapat dilihat, diraba, dan diamati langsung oleh siswa (Destrinelli et al., 2018). Dengan memanfaatkan media konkret, proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, karena siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi dapat mengamati, menyentuh, mempraktekkan, dan bereksperimen secara langsung. Pendekatan ini membuat materi yang diajarkan menjadi lebih bermakna, mudah dipahami, dan melekat dalam ingatan siswa. Contoh media konkret yang efektif antara lain:

- a. Media terrarium
- b. Diorama
- c. Miniature tata surya
- d. Kerangka manusia
- e. Globe
- f. Miniature

5) Media Digital

Media digital merupakan segala bentuk media yang diakses menggunakan internet dalam penyampaian informasinya (Rindu berutu, 205 C.E.). Keunggulan media digital terletak pada penyajian materi dengan cara menarik, interaktif, dan komunikatif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta mempermudah pemahaman konsep materi pada siswa (Binaan & Kuripan, 2024). Berikut merupakan

contoh dari media digital yang digunakan dalam dunia Pendidikan, diantaranya:

- a. PowerPoint
- b. Learning Management System (LMS) (Classroom, Moodle, DLL)
- c. Aplikasi pembelajaran interaktif (Ruang guru, zenius, DLL)
- d. E-Modul dan E-Book
- e. Video pembelajaran
- f. Augmented reality (AR)

Dari berbagai jenis-jenis media yang telah di sebutkan dan jelaskan, media pada penelitian ini termasuk pada jenis media konkret atau media yang berupa benda nyata yang dapat diraba, di lihat, dan diamati secara langsung oleh siswa, yakni media terrarium ekosistem miniatur yang didalamnya terdiri dari tanaman, tanah, dan elemen alami lainnya, seperti batu kecil atau kayu. Media dalam konteks penelitian ini sebagai laboratorium mini sebagai tempat untuk bereksperimen dan mengamati aktivitas komponen biotik dan abiotik ekosistem.

2.1.3 Media Terrarium

Terrarium merupakan obyek ekosistem dari kaca transparan atau seperti akuarium mini, yang digunakan untuk penelitian di laboratorium serta digunakan sebagai miniature sebuah ekosistem serta hubungan interaksi dengan lingkungannya. Media terrarium digunakan siswa untuk membantu memahami keterkaitan antar komponen yang ada didalam ekosistem dengan bentuk konkret atau bentuk yang menyerupai ekosistem yang sebenarnya. (Zulfikar et al., 2022).

Menurut Syahri et al., (2025) terrarium merupakan ekosistem mikro yang diletakan di dalam wadah tranparan kecil seperti akuarium mini, serta terrarium menciptakan lingkungan ekosistem buatan dan mendukung pertumbuhan organisme untuk menghasilkan oksigen serta menyerap karbon dioksida. Media terrarium dalam pembelajaran berfungsi sebagai laboratorium mini, dimana siswa dapat mengamati secara proses ekosistem secara langsung tanpa harus berada di lingkungan alaminya yang luas.

Dapat disimpulkan media terrarium merupakan ekosistem mini yang terletak didalam wadah kaca yang menyerupai akuarium mini yang didalamnya

terdapat ekosistem mini dilengkapi komponen biotik dan abiotik yang disusun sedemikian rupa membentuk suatu ekosistem mini. Media terrarium berfungsi sebagai laboratorium mini karena memberikan pengalaman langsung dan melibatkan aktivitas observasi, pemeliharaan, serta eksperimen sederhana terhadap hubungan antar komponen tanpa harus berada di lingkungan alaminya yang luas.

2.1.4 Karakteristik Kelas V Sekolah Dasar

Siswa kelas V, berusia 10–11 tahun, berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis namun masih sangat bergantung pada hal-hal yang nyata dan dapat diamati. Pada usia ini, anak-anak mulai memahami hubungan sebab-akibat dan melakukan penalaran sederhana, tetapi masih mengalami kesulitan ketika menghadapi konsep yang bersifat abstrak tanpa bantuan media atau pengalaman langsung (Yuniarto, 2025).

Menurut Maulidatul Hasanah et al., (2024), pada fase ini, anak-anak sedang mengalami perkembangan fisik dan intelektual yang signifikan. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, senang belajar melalui aktivitas langsung dan bermain, serta cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang nyata, menarik, dan sesuai dengan karakteristik mereka menjadi sangat penting.

Dengan memahami karakteristik ini, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V berada dalam masa transisi dari berpikir konkret menuju berpikir formal. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran IPAS yang menarik, nyata, dan kontekstual, sehingga proses belajar sejalan dengan perkembangan kognitif dan kebutuhan anak, sekaligus mendorong mereka untuk aktif, berpikir kritis, dan memahami materi secara mendalam.

2.2 Kajian Peneliti yang Relevan

Judul penelitian ini Adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Terrarium sebagai Laboratorium Mini Materi Ekosistem Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Sekolah Dasar”. Serta kaitan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

NO.	Peneliti dan Tahun	Judul Penelitian	Persamaan dengan Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian
1.	(Maulidatul Hasanah et al., 2024)	Pengembangan Media Diorama Ekosistem pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember	1. Sama mengembangkan media pembelajaran materi ekosistem 2. Sama-sama menjadi kan kelas V sebagai sunyek penelitian 3. Sama-sama menekankan konsep pemahaman ekosistem melalui media konkret	1. Jenis media beda pada penelitian ini menggunakan diorama ekosistem 2. Media diorama yang digunakan bersifat statis sedangkan media peneliti yakni terrarium memiliki komponen hidup (tanah, air, dll) 3. Penelitian dilaksanakan di MI seandainya peneliti di SD
2.	(Irawan et al., 2014)	Pemanfaat Media Terrarium sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII MTs.N 1 Mataran Tahun Ajaran 2012-2013	1. Sama-sama menggunakan terrarium sebagai media pembelajaran. 2. Sama-sama berfokus pada materi ekosistem dan interaksi antar komponen makhluk hidup. 3. Sama-sama menunjukkan media pembelajaran terrarium meningkatkan hasil belajar siswa.	1. Perbedaan instansi penelitian, pada penelitian terdahulu di lakukan di MTS/SMP, sedangkan penelitian saat ini di SD kelas V. 2. Penelitian terdahulu berfokus untuk melihat aspek kognitif siswa, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran terrarium. 3. Pada penelitian terdahulu berfokus pada pemanfaatan sedangkan penelitian saat ini berfokus pada pengembangan.
3.	(Safitri & Ulfa, 2025)	Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Pembuatan Terrarium (ekosistem Mini) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Ekosistem Kelas X Mas Al-Washiliyah 26 Tinokkah	1. Sama-sama menggunakan media terrarium sebagai laboratorium mini untuk alat bantu. 2. Sama-sama meneliti pada materi ekosistem. 3. Sama-sama menekankan aktivitas langsung pada siswa/eksperimen	1. Perbedaan instansi penelitian, pada penelitian terdahulu di lakukan di SMA kelas X, sedangkan penelitian saat ini di SD kelas V. 2. Perbedaan tujuan penelitian penelitian terdahulu menekankan pada peningkatan kemampuan berpikir kritis, penelitian saat ini berfokus pada pengembangan media

sederhana pada proses pembelajaran.

pembelajaran dan kelayakan media pembelajaran terrarium. 3. Metode yang digunakan berbeda penelitian terdahulu menggunakan metode PJBL, sedangkan penelitian saat ini menggunakan *Research and Development* (R&D).

Dari beberapa hasil penelitian diatas, penelitian media pengembangan terrarium sudah pernah di lakukan oleh peneliti sebelumnya. Maka dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran terrarium sebagai laboratorium mini materi ekosistem yang sebelumnya pernah di teliti. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yakni sama-sama melakukan penelitian pengembangan media terrarium meskipun, perbedaannya dalam penamaan media, desain media, cara menggunakan, serta berbeda dari segi materi, pada penelitian ini menawarkan pembaharuan dari media peneliti sebelumnya di rancang berdasarkan kebutuhan serta estetika media yang dikembangkan. Pada media penelitian ini di buat semenarik mungkin berdasarkan unsur-unsur kesesuaian karakteristik yang telah di lampirkan sehingga pada pengembangan media ini dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas V Sekolah Dasar, serta dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran berbasis nyata atau kontekstual dapat meningkatkan hasil pembelajaran serta pemahaman murid.

2.3 Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pikir sendiri merupakan bagian yang penting untuk menggambarkan skema (rancangan) agar pembaca paham serta mengetahui maksud rancangan yang dilakukan peneliti. Kerangka piker sendiri memiliki tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur pemikiran dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Kerangka umum peneliti ini dapat dilihat dari bagan di bawah ini:

Kondisi Lapang

- a. Keterbatasan media konkret atau kontekstual yang disediakan oleh sekolah.
- b. Siswa merasa jenuh serta kurangnya motivasi belajar saat mengikuti proses pembelajaran

Harapan

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran terrarium sebagai laboratorium mini siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang, interaktif, serta bermakna dan meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran.

Analisis Kebutuhan

1. Analisis karakteristik siswa kelas V
 - a. Mudah bosan saat pembelajaran
 - b. Suka pembelajaran yang konkret
 - c. Butuh media visual dan praktik secara langsung
2. Analisis permasalahan pembelajaran
Keterbatasan media konkret dan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa.
3. Analisis kebutuhan akan media pembelajaran
 - a. Dibutuhkan media yang konkret dan kontekstual
 - b. Dibutuhkan media yang interaktif
 - c. Dibutuhkan media yang praktik langsung dengan siswa

Metode Pelaksanaan

1. Jenis Penelitian: *Research and Development* (R&D)
2. Model Penelitian: 4D (*define, design, develop, disseminate*)
3. Teknik Pengumpulan Data: observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket/kuesioner
4. Subyek penelitian: Kelas V SD sebanyak 21 siswa
5. Tempat Penelitian: SDN 2 Kasri
6. Jenis data: Kualitatif dan Kuantitatif

Hasil

Dengan demikian, dapat di simpulkan yakni mendeskripsikan mengenai pengembangan media pembelajaran terrarium sebagai laboratorium mini materi ekosistem pada mata Pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.