

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran IPAS**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran IPAS**

Media bentuk jamak dari kata Medium, yang berasal dari kata latin Medius, secara harfiah berarti "Tengah", "Perantara" atau "Pengantar". Jadi, Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu seperti bahan (*software*) dan alat *hardware* (Nizwardi 2016). Media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. media berdasarkan fungsinya dibagi menjadi dua yaitu : media dalam arti luas merupakan segala bentuk benda yang digunakan oleh seseorang untuk melakukan perubahan dengan harapan perubahan tersebut bertahan lama yang terjadi melalui pengalaman langsung maupun tidak langsung. Media pembelajaran digunakan guru dalam proses belajar mengajar di kelas untuk menyelesaikan masalah atau untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati 2018).

Media pembelajaran dapat menjadi perantara atau jembatan dalam penyampaian materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPAS. Media pembelajaran IPAS sangat penting bagi siswa karena siswa dapat terbantu dengan pemahaman konsep IPAS yang cukup sulit. Pada pembelajaran IPAS memang penting digunakan media pembelajaran karena siswa dapat mengetahui konsep materi dalam pembelajaran IPAS khususnya materi wujud zat yang abstrak. Sehingga siswa dapat

merepresentasikan ke dalam pikiran mereka dan dapat membayangkannya. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Kurniawan dkk., 2024).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas yang ada dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan ketika melakukan proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berbentuk banyak hal yang dapat menjadi jembatan perantara guru ketika menyampaikan materi kepada siswa. Dan juga dikarenakan pada proses pembelajaran IPAS juga dibutuhkan media yang dapat menunjang proses pemahaman siswa secara nyata agar siswa lebih mudah memahami.

## **2. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pengajaran pada hakekatnya adalah untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pengajaran. Dengan bantuan media, siswa menggunakan indranya semaksimal mungkin untuk mengamati, mendengar, merasakan, menyerap, dan menghayati, dan akhirnya memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan tertentu dalam belajar (Wulandari, 2023). Penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik menemukan sesuatu yang baru dan memberi pengalaman yang berarti kepada siswa (Rohmah dkk, 2022)

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaan media diorama ini, diantaranya adalah menjadikan sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif. Selain itu, media pembelajaran berupa diorama mampu memberi efek menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajarannya karena dikaitkan dalam kehidupan sehari-hari,

sehingga siswa mampu dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh para pendidik (Wulandari, 2023)

### 3. Jenis Media Pembelajaran IPAS

Berikut ini jenis-jenis media pembelajaran yang digunakan menurut (Nasaruddin, 2018):

- 1.) Media visual dua dimensi tidak transparan yaitu media yang dapat dilihat tetapi tidak dapat disentuh dan bersifat semu. Adapun contoh media visual dua dimensi tidak transparan antara lain: Grafik, Chart atau bagan, Peta, Diagram, Poster
- 2.) Media visual dua dimensi yang transparan yaitu media yang dapat dilihat dan dapat disentuh. Adapun contoh media visual dua dimensi transparan antara lain: Film slide / bingkai (film transparan yang umumnya berukuran 35 mm), OHP (*Overhead projector*) /OHT(*Overhead transparency*), Film strip, Micro film.
- 3.) Media visual tiga dimensi yaitu media yang dapat dilihat. Adapun contoh media visual tiga dimensi antara lain: Benda sesungguhnya, Model, Specimen, Diorama
- 4.) Media audio yaitu suatu media yang dapat digunakan melalui indra pendengaran. Adapun contoh media audio antara lain : Radio, Audio tape recorder, Alat music modern / tradisional, CD player
- 5.) Media audio visual yaitu media yang dapat digunakan melalui indra pendengaran dan indra penglihatan. Adapun contoh audio visual antara

lain : Televisi, Video system, Sinema film, VCD ditampilkan atau yang diajarkan.

6.) Multimedia adalah media yang mempunyai multifungsi artinya multimedia ini merupakan suatu media yang dapat dilihat, didengar, dan dapat diotak-atik sesuai dengan keinginan penggunanya. Adapun contoh multimedia antara lain: Computer, Laptop

Pada penelitian ini, diperlukan sebuah media untuk membantu memperjelas informasi dari guru kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari. Media yang dipilih adalah diorama karena melihat karakteristik siswa SD yang suka bermain dan pada tahap operasional konkret. Hal ini sependapat dengan (Hamzah & Widodo, 2021) yang menegaskan bahwa pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa seringkali lebih tertarik pada sesuatu yang mudah dimainkan dan bisa disentuh, berwarna cerah, dan memiliki gambar miniature yang menarik. Dari pernyataan tersebut, maka penelitian ini akan menggunakan sebuah media pembelajaran diorama yang dapat memenuhi beberapa aspek kebutuhan media tersebut.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu lancarnya kegiatan belajar mengajar. Manfaat media pembelajaran yakni memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Menurut (Rahmawati dkk., 2022) hasil belajar siswa yang baik diperoleh dari proses pembelajaran yang baik sehingga diperlukan pemilihan kriteria media

pembelajaran yang tepat yang perlu dipertimbangkan oleh guru. Berbagai macam kriteria pemilihan media pembelajaran diantaranya:

a) Ketepatan atau kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran.

Ketepatan ini maksudnya yaitu media pembelajaran yang akan dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu sudah berisi kemampuan berpikir yakni kognitif, afektif, dan psikomotor (taksonomi bloom).

b) Dukungan dengan isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, dan prinsip.

Bahan dan isi pelajaran harus bersifat fakta yaitu nyata, konsep yakni berupa gagasan yang jelas, dan prinsip yakni pedoman atau dasar berpikir. Artinya adalah media pembelajaran harus sesuai dengan isi pelajaran jadi tidak menyimpang dari materi yang akan diajarkan.

c) Kemudahan dalam memperoleh media

Media pembelajaran yang akan dibuat dan diimplementasikan pada siswa harus mudah diakses dan mudah diperoleh. Apabila media pembelajaran berbasis digital atau abstrak, maka media dapat mudah diakses dan mudah dipahami oleh siswa di semua jenjang khususnya jenjang SD. Oleh karena itu, siswa dapat mengoperasikan dan mengakses media dengan optimal dan dapat membantu menguatkan minat siswa untuk belajar.

d) Waktu dalam menggunakan media

Waktu dalam penggunaan media pembelajaran harus efektif dan efisien. Akan lebih baik apabila media pembelajaran dapat digunakan pada pembelajaran daring maupun luring.

e) Kesesuaian media dengan taraf berpikir anak

Media pembelajaran yang baik harus sesuai dengan taraf berpikir siswa. Baik tampilan, cara pengoperasian, maupun isi materi yang terkandung dalam media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa dan mudah diterima sesuai dengan jenjang pendidikan masing-masing.

## **B. Diorama**

### **1. Pengertian Diorama**

Media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain (Evitasari & Aulia, 2022). Yudhi Munadi mengemukakan bahwa diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Selain pemilihan diorama sebagai media pembelajaran, diorama juga dapat digunakan sebagai alternatif pemecahan masalah terkait dengan pemenuhan kebutuhan media tentang lingkungan (Darajat 2016). Penggunaan benda nyata di dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu, atau aspek-aspek lainnya yang diperlukan (Yashinta 2013).

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya yang menggambarkan suasana nyata atau konkret dengan ukuran kecil untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan suatu kejadian peristiwa nyata yang terjadi. Baik di masa lalu, sekarang, maupun yang akan datang. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian. Diorama sebagai media pembelajaran terutama berguna untuk mata pelajaran ilmu bumi, ilmu hayat sejarah, dan bahkan dapat digunakan untuk berbagai macam mata pelajaran.

## 2. Kriteria Diorama

Diorama merupakan sebuah media pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain (Eviatasari & Aulia, 2022). Berikut kriteria diorama.

- a) *Sensory Feedback*. Merupakan penyampaian informasi melalui pengguna dengan memanfaatkan media diorama yang sudah dibuat sebelumnya dapat berupa miniature.
- b) *Interactivity*. Merupakan respon pengguna yang muncul saat menggunakan diorama atau reaksi pengguna karena pengguna merasa seperti nyata.

Berdasarkan kriteria yang sudah disebutkan diatas, diorama mempunyai tujuan untuk pengguna lebih enjoy, menyenangkan, dan tentunya membantu pengguna khususnya dalam diorama dalam pembelajaran.

## 3. Manfaat Diorama

Media diorama mempunyai berbagai macam manfaat ataupun kegunaan. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Musril dkk., (2020) diantaranya sebagai berikut.

- a) Media diorama bersifat 3 dimensi
- b) Memiliki dimensi panjang dan lebar
- c) Bersifat seperti miniatur
- d) Menggambarkan keadaan sebenarnya dengan rasio yang lebih kecil

## C. Wujud Zat Padat, Cair, dan Gas

- 1) Zat Padat

Merupakan salah satu dari tiga wujud zat, selain zat cair dan gas. Ciri khas utama dari zat padat adalah bentuk dan volumenya yang tetap, berbeda dengan zat cair dan gas yang dapat berubah bentuk sesuai tempatnya. Di dalam kehidupan sehari-hari, kita dapat menemukan berbagai bentuk zat padat di sekitar kita, mulai dari benda-benda sederhana hingga struktur yang kompleks dalam kehidupan manusia. Secara umum, zat padat dapat didefinisikan sebagai materi yang memiliki bentuk dan volume yang tidak dapat berubah. Hal ini dikarenakan partikel-partikel yang membentuk zat padat terikat kuat satu sama lain dan berada pada jarak yang sangat dekat. Artinya, meskipun zat padat dapat mengalami perubahan kondisi—seperti pemanasan atau pendinginan—bentuk dan volumenya tetap konsisten selama tidak ada gaya eksternal yang diterapkan (Sudjana, 2021). Contoh zat pada antara lain adalah meja, kursi, balok kayu.

## 2) Zat Cair

Zat cair merupakan salah satu wujud utama dalam ilmu pengetahuan yang memiliki sifat unik yang membedakannya dari zat padat dan gas. Persentase zat cair yang terdapat di bumi sangat signifikan, memberikan dampak besar terhadap kehidupan di planet ini. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), pemahaman tentang zat cair sangat penting untuk membantu siswa memahami fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar mereka. Zat cair adalah materi yang memiliki volume tetap tetapi tidak memiliki bentuk tetap. Artinya, zat cair akan mengisi wadah yang ditempatinya, mengikuti

bentuk wadah tersebut, namun tetap mempertahankan volumenya. Partikel-partikel dalam zat cair terikat satu sama lain dengan gaya yang lebih lemah dibandingkan dengan zat padat, sehingga mereka dapat bergerak bebas namun tetap saling berdekatan (Hartono, 2021). Contoh umum zat cair di sekitar kita adalah air, susu, minyak, dan berbagai larutan kimia. Zat cair memiliki karakteristik yang memengaruhi perilaku dan penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 3) Zat Gas

Zat gas merupakan salah satu bentuk wujud materi yang memiliki sifat menonjol dan unik yang berbeda dari zat padat dan cair. Zat gas mendominasi sebagian besar volume atmosfer bumi dan berperan vital dalam berbagai proses alami. Pemahaman mengenai zat gas sangat penting dalam pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk memberikan siswa pengetahuan yang komprehensif tentang dunia di sekitar mereka. Zat gas adalah materi yang tidak memiliki bentuk maupun volume tetap. Berbeda dengan zat padat yang memiliki bentuk tetap dan zat cair yang memiliki volume tetap, zat gas sepenuhnya mengikuti bentuk dan volume wadah di mana ia ditempatkan. Hal ini disebabkan oleh kelemahan gaya tarik antar partikel dalam zat gas, yang memungkinkan partikel-partikel bergerak bebas dan jauh satu sama lain (Mustika, 2018). Contohnya, udara yang kita hirup adalah campuran berbagai gas, seperti nitrogen, oksigen, dan karbon dioksida. zat gas dapat

ditemukan dalam berbagai keadaan di alam dan memiliki banyak aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.

#### D. Kajian Penelitian Yang Relevan

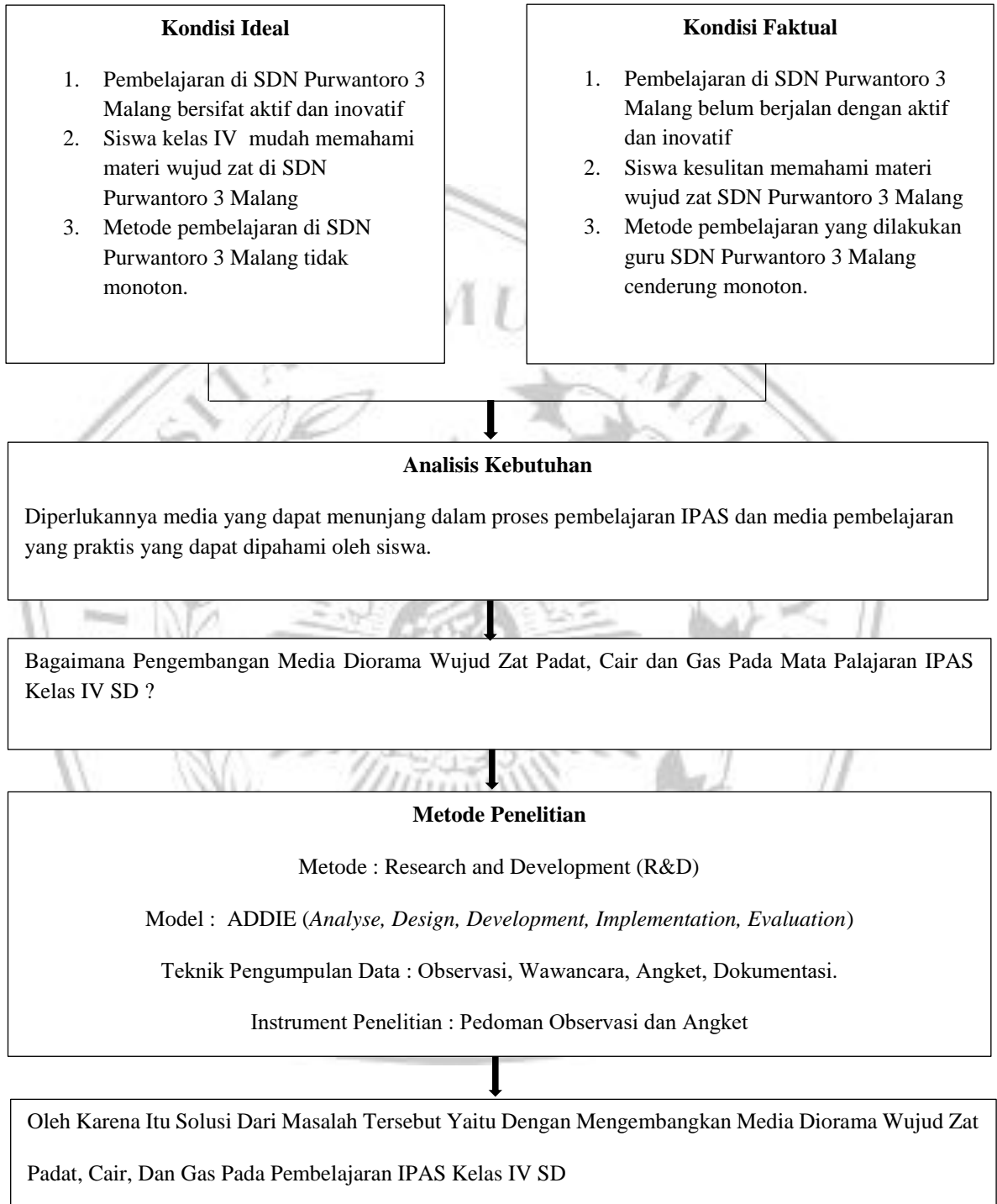
No.	Peneliti	Judul	Perbedaan	Hasil Penelitian
1.	(Miftah Devi Amalia, Dkk. (2017)	Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.	-Materi tematik -Ada uji efektivitas	Penelitian ini menggunakan metodologi research dan development (R&D). Adapun hasil dari analisis data bahwa kevalidan dari ahli media sebesar 79%, dan ahli materi sebesar 88,3%. Sedangkan pengembangan pada media diorama dilakukan uji coba kepada siswa dengan hasil 92% respon siswa dan 87,5% respon guru. Dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama layak digunakan di sekolah dasar.

No.	Peneliti	Judul	Perbedaan	Hasil Penelitian
2.	( Candra Kurniawan dan Hidayati. (2019).	Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air Dan Dampaknya Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Untuk Kelas V SDN JETIS II	-Materi siklus air - Model pengembangan 3D	Menggunakan model pengembangan 3D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Summel. Berdasarkan Penilaian Ahli Materi mendapatkan skor 3,84 termasuk dalam kategori Baik, Berdasarkan Penilaian Ahli Media dengan kategori baik mendapatkan skor 3,41, Berdasarkan hasil uji coba terbatas media ini termasuk dalam kategori Baik dengan skor 3,67 dan hasil uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 4,03 dengan kategori Baik.
3.	( Ayu Dandini Kisma, dkk. (2020)	Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD Negeri 2 Hadipolo	- Untuk meningkatkan pemahaman konsep - Lokasi penelitian berbeda	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil tes pemahaman konsep pada siklus I peroleh rata-rata 73,72 dengan kriteria Perlu Bimbingan dan pada siklus II peroleh rata-rata 85,05 dengan kriteria Baik. Jadi, media diorama dapat meningkatkan

pemahaman  
siswa.

No.	Peneliti	Judul	Perbedaan	Hasil Penelitian
4.	( Raudhatul Munawaroh, dkk. (2020)	Respon Siswa Terhadap Media Diorama Tema 8 Kelas IV.	- Model pengembangan Borg and Gall - Mengukur respon siswa	Pengembangan media mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Hasil Validasi Media peroleh rata-rata 98,0% (Valid), Validasi Bahasa peroleh rata-rata 91,11% (Valid), Validasi RPP peroleh rata-rata 85,4% (Valid) dan Validasi Materi peroleh rata-rata 96,0% (Valid), Berdasarkan Hasil Angket Siswa Kemenarikan Media Pembelajaran Diorama Peroleh Nilai Sebesar 98,12% (Sangat Baik).

### E. Kerangka Pikir



**Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**