

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Definisi Pembelajaran

Pengertian pembelajaran saling berhubungan dengan pengertian belajar. Pembelajaran yaitu suatu kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik. Suatu sistem pembelajaran akan terbentuk karena adanya proses belajar. Sistem pembelajaran terbentuk dari beberapa komponen pembelajaran yang saling berkaitan dan dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Dick dan Carey menyatakan bahwa ada beberapa komponen dalam system pembelajaran yaitu peserta didik, guru, materi pembelajaran dan lingkungan pembelajaran (Lamatenggo, 2020). Proses pembelajaran bisa berhasil jika dalam perencanaan pembelajaran bertolak ukur pada karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta mata pelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan di capai (Makki & Aflahah, 2019).

Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seorang guru untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan kekurangan dan kelebihan peserta didik (Kustandi & Darmawan, 2020). Pembelajaran yakni kegiatan yang dilaksanakan guru untuk mendampingi peserta didik tujuannya yaitu agar KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terlaksana lancar (Suardi, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilaksanakan seorang tenaga pendidik kepada peserta didik dengan memperhatikan kebutuhan dalam pembelajaran tujuannya yaitu untuk membantu peserta didik dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## 2. Definisi Media

Media berasal dari kata "*medius*" berarti tengah, pengantar atau perantara dari bahasa latin. Media dalam Bahasa arab berarti seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain. Media secara umum sudah biasa dan tidak asing pada kalangan manusia, Hampir semua berkaitan dengan media (Nurfadhillah & dkk, 2021).

Zaman dahulu manusia berkomunikasi dengan cara berbicara, kemudian manusia memanfaatkan gua untuk di gambar-gambar sebagai alat komunikasi. Seiring berjalannya waktu dan perubahan zaman maka media yang dulunya hanya biasa dan sekarang menjadi lebih modern, menarik dan kreatif sehingga memudahkan manusia untuk berkomunikasi.

Perkembangan media pada saat ini sudah sangat canggih dan sangat membantu dalam bidang pendidikan untuk menyampaikan informasi secara cepat kemana saja. Media yakni alat bantu yang dapat memudahkan untuk mencapai suatu hal yang diinginkan (Krisyuliani et al., 2021). Media yakni alat yang dipergunakan untuk tempat pesan oleh sumber dan akan dikirimkan kepada penerima, dengan maksud agar tujuan pembelajaran

akan tercapai (Kustandi & Darmawan, 2020). Media yaitu benda memiliki kesan bagus yang memuat materi bisa merangsang pikiran maupun tindakan peserta didik sesuai dengan materi yang disajikan saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) berlangsung (Ilham et al., 2023).

Berdasarkan definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan media adalah suatu benda yang bisa dipergunakan untuk menyampaikan materi dari tenaga pendidik kepada peserta didik tujuannya yaitu untuk memusatkan pikiran peserta didik. KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) dianjurkan menggunakan menerapkan media pembelajaran karena materi bisa tersampaikan secara maksimal..

### **3. Media Pembelajaran**

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

Pengertian media yaitu sebagai perantara tenaga pendidik dalam memberikan ilmu kepada peserta didik sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi. KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) ini melibatkan proses interaksi dengan cara berkomunikasi, maka dari itu untuk mempermudah komunikasi dengan menyampaikan pesan kepada orang lain dibutuhkan suatu media pembelajaran. Terdapat beberapa batasan dalam pengertian media pembelajaran diantaranya:

- 1) *Association Of Education Communication Technology* (AECT) media yakni semua benda yang bisa mengantarkan informasi.
- 2) *National Education Assocation* (NEA) mendefinisikan media adalah suatu alat yang dimanfaatkan dalam KBM (Kegiatan Belajar

Mengajar) dapat diaplikasikan, diraba, didengar, dilihat secara visual dan membuat pembelajaran menjadi efektif.

3) Menurut (Amka, 2018) mendefinisikan media pembelajaran yakni suatu alat bantu yang berbentuk fisik atau non fisik dimanfaatkan untuk memberikan materi pembelajaran.

4) Menurut (Tafonao, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting menyatu dan tidak dapat dipisahkan. Semua hal yang bisa dipergunakan menyampaikan materi untuk memusatkan pikiran, perhatian, perasaan dan minat belajar akan terangsang.

Berdasarkan beberapa persepsi terkait batasan pengertian media tersebut ditarik kesimpulan media pembelajaran yaitu semua hal yang mampu dipergunakan memberikan informasi sehingga dapat memusatkan perhatian, maka dari itu peserta didik akan menambah wawasan atau informasi yang baru dalam dirinya. Media pembelajaran yakni suatu alat pembelajaran bersifat fleksibel dipergunakan dalam pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan potensinya masing-masing (Lailiyah & Widiyono, 2023). Media pembelajaran diterapkan pada proses pembelajaran tujuannya yaitu untuk memudahkan peserta didik membantu peserta didik memahami materi (Widiyono et al., 2022).

Dari penjelasan tersebut ditarik kesimpulan media pembelajaran tidak hanya dipergunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar saja akan tetapi bisa menumbuhkan motivasi peserta didik untuk melakukan keinginan belajar. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam mengajar peserta didik menjadi menyenangkan dan tidak bosan dan peserta didik juga mudah dalam menerima materi. Untuk itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam bidang pendidikan terutama dalam proses pembelajaran.

#### b. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Tepat tidaknya suatu media pembelajaran di pengaruhi oleh kebutuhan lingkungan (baik guru, peserta didik dan fasilitas sekolah), materi, dan tujuan pembelajaran. Berikut dibawah ini terdapat beberapa landasan penggunaan media pembelajaran, diantaranya sebagai berikut: (Nasution et al., 2022).

##### 1) Landasan filosofis

Guru dianjurkan bisa memfasilitasi kebutuhan peserta didiknya melalui media pembelajaran. Guru menghargai media pembelajaran yang di pilih oleh peserta didik baik media di sudah modern atau yang masih lama. Kegiatan pembelajaran akan tetap dilakukan dengan menerapkan pendekatan humanisme.

## 2) Landasan psikologis

Dalam memilih media pembelajaran harus kompleks dan unik karena kegiatan dalam proses pembelajaran melibatkan fisik maupun pikiran dan karakteristik setiap peserta didik itu tidak sama dari aspek pemikiran, kemampuan, minat dan bakat. Peserta didik akan lebih mudah memahami sesuatu yang sifatnya nyata dari pada sesuatu yang abstrak karena dengan pengalaman langsung dan benda yang konkret peserta didik akan memperoleh pengalaman yang banyak.

## 3) Landasan teknologis

Teknologis dalam proses pembelajaran yakni suatu pembelajaran yang menyatu dan menyeluruh meliputi: manusia, metode, gagasan, organisasi dan fasilitas, dapat menganalisis suatu permasalahan, dan menyelesaikan masalah dalam kegiatan pembelajaran secara terkontrol.

## 4) Landasan empiris

Peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang maksimal jika dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakteristiknya.

Berdasarkan penjelasan di atas ditarik kesimpulan yakni guru dalam menentukan media pembelajaran dapat didasarkan pada empat landasan yaitu filosofis, psikologis, teknologis dan empiris.

Tujuannya yaitu agar guru memilih media pembelajaran yang tepat, efektif dan efisien.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach & Ely dalam (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa terdapat 3 ciri-ciri media pembelajaran, diantaranya:

1) Fiksatif

Media dapat menyimpan, merekam, mengamankan dan memuat objek atau peristiwa yang sedang terjadi. Objek atau peristiwa dapat di ulang kembali dengan media. Peristiwa atau objek yang direkam menggunakan kamera akan menjadi sebuah video dan dapat dilihat atau diputar kembali kapanpun saja. Dapat disimpulkan bahwa pada ciri-ciri fiksatif, media adalah rekaman peristiwa yang dapat di lihat ulang melalui video kapanpun saja.

2) Manipulatif

Maksud dari ciri manipulative ini media dapat di manipulasi misalkan suatu kejadian objek atau peristiwa yang terjadi melalui proses yang cukup lama dapat dipersingkat namun tidak mengurangi tahapan pada setiap prosesnya. Hal ini dapat dilakukan dengan cara melakukan rekaman fotografi. Contohnya dapat berupa video proses metamorfosa pada kupu-kupu. Begitu sebaliknya suatu peristiwa bisa di perlambat untuk mengamati apa yang terjadi pada setiap prosesnya, contohnya pada proses terjadinya hujan karena

pada setiap tahapan prosesnya tidak dapat dilihat langsung maka di perlukannya media untuk pembelajaran peserta didik.

### 3) Distributif

Pada ciri distributif ini media dapat di sajikan dalam suatu ruang tertentu bersama peserta didik dengan jumlah yang cukup banyak untuk merangsang pengalaman peserta didik. Pada zaman modern ini media dapat di distribusikan kemana saja dengan jangkuan yang cukup luas.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri media pembelajaran yakni media dapat disajikan kepada orang banyak dalam bentuk apapun dan dapat digunakan ketika kapan saja, objek atau peristiwa dapat dilihat berulang-ulang, informasi atau isi yang terkandung dalam media dapat dipertanggung jawabkan mirip dengan kondisi atau kejadian aslinya.

#### d. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut S. Gerlach dan P. Ely dalam (Marlina et al., 2021) mengatakan bahwa, fungsi media pembelajaran yaitu memiliki sifat fiksatif, manipulatif dan distributif.

##### 1) Fiksatif

Media pembelajaran memiliki sifat mampu untuk menerima, menampung dan dapat menayangkan ulang suatu kejadian atau objek.



## 2) Manipulatif

Media pembelajaran dapat menayangkan ulang suatu kejadian atau objek dan dapat merubahnya dengan cara merekayasa sesuai dengan kebutuhan, contoh: ukuran, objek yang kecil dapat dibesarkan, warnanya dapat diubah-ubah, dan semuanya dapat diganti-ganti sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

## 3) Distributif

Media pembelajaran dapat digunakan untuk mencakup orang yang lebih banyak jumlahnya pada saat menyajikan materi dapat terjangkau semua meskipun hanya sekali.

Menurut Derek dalam (Marlina et al., 2021) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran, diantaranya:

- 1) Menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik.
- 2) Peserta didik akan merespon dan menanggapi setelah mendapatkan rangsangan dari media pembelajaran.
- 3) Dapat menerima informasi dengan lebih cepat.
- 4) Merangsang peserta didik untuk melakukan praktek langsung materi yang diajarkan, sehingga mendapatkan pengalaman secara langsung.

Menurut Harry dalam (Marlina et al., 2021) berpendapat bahwa fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran lebih efektif, praktis dan bersifat konkret atau nyata.

- 2) Peserta didik akan termotivasi dan lebih aktif.
- 3) Materi menjadi jelas dan dapat menumbuhkan keinginan tahu yang cukup tinggi terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat Wina Sanjaya, mengemukakan ada lima fungsi menggunakan media dalam proses pembelajaran yaitu: fungsi komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, individualitas, dapat dijelaskan berikut dibawah ini (Nurrita, 2018):

- 1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran dapat memudahkan orang dalam berkomunikasi untuk menyampaikan informasi kepada orang lain, sehingga komunikasi menjadi lebih mudah.

- 2) Fungsi motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran bisa membangun motivasi peserta didik. Dalam mengembangkan media pembelajaran tidak hanya mementingkan unsur keindahannya saja, namun juga mempertimbangkan kemudahannya.

- 3) Fungsi kebermaknaan

Menggunakan media pembelajaran tidak hanya mendapatkan informasi untuk menambah wawasan saja tetapi bisa menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk mendeskripsikan, menciptakan dan menganalisis dari informasi yang telah didapatkan.

#### 4) Fungsi penyamaan persepsi

Persepsi masing-masing peserta didik sama mengenai informasi yang telah di dapatkan. Sehingga tidak ada pandangan informasi yang berbeda.

#### 5) Fungsi individualitas

Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang tidak sama, baik dari gaya belajar pengalaman dan kemampuan peserta didik karena itu dengan menggunakan media pembelajaran dapat memfasilitasi kebutuhan peserta didik.

Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran bagi guru dan peserta didik, diantaranya (Marlina et al., 2021):

##### 1) Bagi guru

- a) Sebagai acuan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
- b) Menjelaskan materi pembelajaran secara terstruktur dan langkah pembelajaran dengan baik.
- c) Bisa mengajar dengan efektif dan efisien.
- d) Guru menjadi mudah dalam menjelaskan materi.
- e) Membantu guru lebih teliti dan cermat dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- f) Kualitas pembelajaran menjadi meningkat.

##### 2) Bagi peserta didik

- a) Motivasi belajar semakin meningkat.
- b) Proses pembelajaran menjadi bervariasi.

- c) Memudahkan kegiatan pembelajaran.
- d) Menyalurkan materi.
- e) Peserta didik akan terangsang fokus dan dapat menganalisis.
- f) Keadaan pembelajaran terlaksana secara menyenangkan tanpa ada tekanan.
- g) Peserta didik dapat menerima materi dengan sistematis yang diajarkan oleh guru.

Dapat ditarik kesimpulan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi dari sumber belajar (guru) kepada penerima (peserta didik). Untuk memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran karena peserta didik lebih mudah menerima materi.

#### e. Manfaat Media Pembelajaran

Ada empat manfaat penggunaan media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar, antara lain (Marlina et al., 2021):

- 1) Pesan atau informasi dapat disajikan dengan jelas dan hasil belajar menjadi meningkat jika menggunakan media pembelajaran yang tepat.
- 2) Peserta didik akan terpusat pikirannya dan perhatiannya menjadi bertambah pada pembelajaran.
- 3) Digunakan untuk mengatasi suatu hal yang tidak dapat dijangkau dengan waktu dan ruang dalam proses pembelajaran. Misalnya

peristiwa atau objek yang kejadiannya tidak dapat di lihat, dapat ditayangkan langsung di kelas dengan film, foto, gambar atau ilustrasi benda konkret.

- 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menambah pengalaman dengan berinteraksi pada lingkungan sekitar, guru, masyarakat, teman dan lainnya.

Sedangkan menurut (Satrianawati, 2018) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat bermanfaat bagi guru dan peserta didik, sebagai berikut:

- 1) Bagi guru
  - a) Guru mudah menyampaikan materi.
  - b) Materi pembelajaran yang sifatnya abstrak menjadi lebih nyata atau konkret.
  - c) Pembelajaran menjadi efektif dan efisien, mengajarkan materi hanya pada waktu tertentu saja.
  - d) Menumbuhkan rasa belajar dan mengajar yang tinggi bagi guru.
  - e) Proses pembelajaran menjadi interaktif karena adanya komunikasi antara tenaga pendidik dengan peserta didik.
  - f) Menciptakan hasil belajar yang berkualitas.
- 2) Bagi peserta didik
  - a) Mudah memahami materi pembelajaran.

- b) Konsep materi yang di sampaikan oleh guru dapat di pahami secara konkret baik media maupun pemahamannya.
- c) Peserta didik memiliki waktu lebih luas untuk mendalami materi pembelajaran.
- d) Dapat menumbuhkan minat belajar.
- e) Lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- f) Proses pembelajaran menjadi lebih fokus dan terstruktur.

Dapat ditarik kesimpulan manfaat media pembelajaran tidak hanya dimanfaatkan peserta didik saja, akan tetapi juga untuk guru membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

#### **4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Melihat banyaknya media pembelajaran, maka diperlukannya pengelompokan untuk memudahkan orang lain dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai. Menurut (Magdalena, 2021) mengemukakan bahwa jenis-jenis media pembelajaran diantaranya:

- a. Dilihat dari jangkauannya media di bagi menjadi tiga, antara lain:
  - 1) Media yang digunakan untuk jangkauan yang luas dan dilakukan secara serentak tanpa memerlukan ruangan tertentu. Contoh: televisi dan radio.
  - 2) Media dengan jangkauan tempat dan ruang yang terbatas. Media ini tidak bisa digunakan untuk menyampaikan pesan secara serentak

dengan waktu yang sama karena media ini memiliki keterbatasan ruang, waktu dan tempat. Contohnya: video dan film.

3) Media digunakan untuk pembelajaran ini biasanya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Contoh: komputer yang digunakan untuk pemrograman modul ajar.

b. Dilihat dari cara mendapatkan dan cara pembuatannya, media dibagi menjadi dua sebagai berikut:

1) Media sederhana merupakan media dengan harga yang murah, mudah untuk didapatkan, dan cara pembuatannya tidak sulit.

2) Media kompleks merupakan media dengan harga yang mahal, alat dan bahannya sulit ditemukan serta cara membuatnya rumit.

c. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi menjadi 4 yakni:

1) Media visual

Media visual yakni media yang dapat dilihat oleh indra mata.

Ciri-ciri dari media ini salah satunya yaitu dapat menampilkan suatu gambar. Contoh: koran, komik, foto, buku, majalah miniature, diorama, dan sebagainya.

2) Media audio

Media audio yakni media yang dapat didengarkan dan mengutamakan telinga sebagai perantaranya. Contoh: lagu, musik, radio, CD dan lainnya. Media ini tidak bisa digunakan untuk tuna rungu.

### 3) Media audiovisual

Media audiovisual yakni gabungan dari media audio dan media visual artinya media ini bisa didengarkan dan dilihat dengan waktu yang sama. Media audiovisual ini dapat dikatakan media yang mempunyai keunggulan yang lebih baik. Contoh: video, drama, film, televisi.

### 4) Multimedia

Multimedia merupakan seluruh media yang digabung menjadi satu. Contoh: internet, baik secara langsung maupun jarak jauh peserta didik dapat menggunakan internet, dengan seperti itu seluruh media dapat diaplikasikan.

## 5. Media Diorama

### a. Pengertian Diorama

Diorama merupakan suatu benda yang bersifat konkret atau nyata digunakan oleh tenaga pendidik untuk mengajar peserta didik. Diorama ini termasuk jenis media pembelajaran tiga dimensi yang berukuran kecil, tujuannya yaitu untuk menggambarkan kondisi yang sebenarnya dengan ukuran yang disesuaikan dengan gambar aslinya (Aprilia & Putri, 2020). Media diorama merupakan sebuah tiruan benda tampak mirip seperti bentuk benda aslinya baik benda hidup maupun benda mati (Fardiana et al., 2023). Diorama yaitu sebuah media diam dan tidak bergerak yang dirancang untuk digunakan dalam menyampaikan pesan, informasi dan pengetahuan terkait peristiwa



nyata yang terjadi di peristiwa lampau maupun sekarang atau kejadian peristiwa yang akan datang (Pribadi, 2017).

Ditarik kesimpulan media diorama yakni sebuah media pembelajaran yang dirancang sebagai tiruan benda nyata berbentuk 3 dimensi yang dapat dipergunakan untuk mengilustrasikan kondisi yang sebenarnya.

Ilustrasi benda dirancang dan ditempatkan didepan untuk mengilustrasikan suatu kondisi atau peristiwa dalam keadaan yang sebenarnya. Untuk memberikan efek yang lebih nyata pada kondisi yang sebenarnya, dapat memberikan latar belakang yang sesuai. Dalam proses pembelajaran media diorama digunakan oleh guru yaitu untuk menggambarkan atau mempelajari suatu materi tertentu. Desain pada media diorama disarankan dibuat secara menarik dan estetik karena untuk menumbuhkan daya tarik orang lain terhadap diorama tersebut. Selain itu, juga menekankan dari segi isi informasi atau kesesuaian materi. sehingga media diorama dapat menambahkan rasa motivasi peserta didik untuk menambah pengalaman belajar.

Hal yang perlu ditekankan dalam menggunakan media diorama yakni guru paham dan menguasai isi materi ketika menggunakan media diorama. Jika guru paham dalam menyampaikan materi, peserta didikpun juga mudah ketika menerima materi yang dijelaskan oleh tenaga pendidik. Benda-benda yang ada di dalam media diorama hendaknya

menggunakan ukuran yang mungkin bisa di jangkau oleh mata. Untuk itu, ketika membuat media diorama harus detail dan jangan terlalu sulit.

b. Manfaat diorama

Media pembelajaran diorama dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran untuk menumbuhkan suasana menjadi menyenangkan sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan aktif. Dapat meningkatkan minat belajar, kreativitas dan kegiatan di kelas menjadi aktif (Sapitri et al., 2021). Membuat tenaga pendidik semakin imajinatif dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Yunanto & Minawati, 2022).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media diorama yaitu untuk menumbuhkan minat belajar guru dan peserta didik serta guru menjadi kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga situasi dalam proses pembelajaran menjadi aktif.

c. Kelebihan diorama

Media pembelajaran diorama dapat digunakan untuk mengurangi rasa bosan dan jenuh ketika pembelajaran di dalam kelas. Dapat memberikan ilustrasi peristiwa atau kejadian yang nyata dalam bentuk mini, sehingga mudah dalam memahami topik yang dibahas (Aprilia & Putri, 2020). Diorama ini benda yang dapat menirukan benda aslinya sehingga media ini efektif jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Handayani, 2018). Media pembelajaran diorama ini cocok digunakan pada semua mata pelajaran dan dapat menggambarkan

sesuai dengan kondisi aslinya, oleh karena itu peserta didik lebih mudah memahami mata pelajaran yang di sampaikan oleh guru (Suhana & Wardani, 2022).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas ditarik kesimpulan bahwa kelebihan media diorama yaitu sebuah benda tiruan yang berukuran kecil yang dapat dijangkau oleh mata untuk mengilustrasikan benda atau kondisi yang sebenarnya tujuannya agar peserta didik mendapatkan suatu gambaran materi yang di sampaikan oleh guru dan media ini cocok digunakan pada semua mata pelajaran karena dinilai efektif.

d. Kekurangan diorama

Guru harus kreatif dalam membuat media dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah di dapatkan dan harga yang mungkin dapat dijangkau (Aprilia & Putri, 2020). Media diorama ini membutuhkan guru dan peserta didik yang kreatif, kurang menjangkau sasaran dalam jumlah yang banyak, menggunakan waktu yang tidak sedikit untuk membuat media diorama dan membutuhkan biaya besar (Maknunah et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kekurangan dari media diorama yaitu media diorama ini tidak dapat menjangkau dalam skala yang besar, dalam pembuatannya memerlukan waktu lama dan biaya banyak.

## 6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Kurikulum baru yang ada di Indonesia saat ini yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka yakni kurikulum pembelajaran yang memberikan keluasan peserta didik untuk belajar dengan tenang, menyenangkan, tidak merasakan tekanan sehingga peserta didik dapat menumbuh kembangkan minat dan bakat yang ada dalam masing-masing diri peserta didik (Rahayu et al., 2019). Tujuan kurikulum ini yaitu untuk meningkatkan standar pendidikan di Indonesia. Peserta didik tidak merasa terbebani oleh tugas yang diberikan guru karena kurikulum ini disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Budiwati et al., 2023).

Terdapat inovasi baru pada mata pelajaran yang ada di kurikulum Merdeka yaitu mata pelajaran IPAS. IPAS mempelajari tentang interaksi antara makhluk hidup maupun benda mati yang ada di alam dan mempelajari tentang manusia sebagai makhluk individu maupun sosial untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga dapat diterapkan pada semua jenjang sekolah (Afifah et al., 2023).

Materi pada pembelajaran ini dirancang secara terpadu tujuannya yaitu membantu peserta didik memahami materi secara holistik, sehingga ilmu yang didapatkan dari mempelajari materi tersebut bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Nadhifah et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPAS merupakan inovasi baru dari kurikulum merdeka yang mempelajari kehidupan dialam dan interaksi antara makhluk hidup sebagai

mahluk sosial. Manfaat mempelajari mata pelajaran IPAS yaitu dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari sesuatu yang ada di lingkungannya.

## 7. Siklus Air

Ruang lingkup mata pelajaran IPAS sangat luas dan tidak semua materi dapat dijangkau atau berada pada lingkungan sekitar peserta didik, misalnya pada materi siklus air (Yanti & Huda, 2023). Siklus air merupakan perputaran air dalam suatu ekosistem, air akan berpindah tempat dan berubah wujudnya (Lestari & S, 2017). Terdapat beberapa tahapan proses siklus air yang tidak dapat dilihat langsung oleh kasat mata, untuk itu materi ini bagus untuk dipelajari oleh peserta didik (Kusniawati & Subayani, 2023). Berikut dibawah ini ada empat tahapan siklus air di alam:

### a. Evaporasi

Evaporasi merupakan penguapan proses penguapan air ke atmosfer atau udara. Pada tahap pertama proses siklus air terjadi karena adanya pemanasan air dipermukaan bumi oleh cahaya matahari. Air yang terdapat di permukaan bumi seperti air yang berada di laut, sungai, daratan, rawa dan danau akan memanaskan karena terkena cahaya matahari.

### b. Transpirasi

Tahap transpirasi hampir sama dengan evaporasi, akan tetapi penguapan air berasal dari tanah dan tumbuhan. Jadi air yang terkandung dalam tanah dan tumbuhan akan menguap ke atmosfer ketika terkena sinar matahari.

c. Kondensasi

Proses pengembunan uap air menjadi awan ini disebut dengan tahap kondensasi. Air yang terkumpul di atmosfer suhunya menjadi rendah dan akan berubah menjadi partikel atau butiran-butiran es yang sangat kecil, sehingga lama-lama partikel es akan saling berdekatan dan menggumpal menjadi awan. Awan akan berpindah tempat karena terbawa oleh angin.

d. Presipitasi

Presipitasi adalah proses turunnya air hujan dari awan menuju bumi. Jika terlalu banyak air yang terkondensasi di atmosfer, maka awan tidak kuat untuk menahannya. Oleh karena itu terjatuhlah air menuju bumi yang dapat disebut dengan air hujan.

e. Infiltrasi

Infiltrasi yakni air hujan di serap oleh tumbuhan dan meresap ke dalam tanah. Air yang ada di dalam tanah akan keluar lewat sumur dan juga merembes ke sungai atau danau. Sedangkan air hujan yang turun di danau atau sungai akan bertambah banyak pada tempat itu. Setelah itu, air yang ada di sungai akan mengalir ke laut.

Berdasarkan penjelasan proses siklus air tersebut dapat dijelaskan bahwa banyaknya air yang berada di bumi ini tetap sama dan tidak akan habis, akan tetapi hanya wujud dan tempatnya yang berbeda atau berubah. Proses siklus air tersebut akan terjadi berulang kali seperti proses tersebut. Jika siklus air tidak terjadi dengan lancar, maka ekosistem makhluk hidup

dan alam tidak seimbang. Ketika musim hujan dan musim kemarau proses siklus air juga akan berbeda.

#### 1) Musim hujan

Pada saat musim hujan air tidak terserap sempurna oleh tanah sehingga terjadilah gangguan pada siklus air. Danau dan sungai akan dialiri oleh air hujan ketika tanah tidak meresap air hujan. Air yang ada di sungai terlalu banyak, maka air meluap ke daratan sehingga terjadilah banjir. Keadaan ini akan bertambah parah jika terdapat sampah yang menyumbat aliran sungai dan aliran sungai menjadi tidak lancar. Penyimpanan air yang ada di dalam tanah akan berkurang disebabkan karena tanah tidak dapat menyerap air dengan sempurna.

#### 2) Musim kemarau

Ketika musim kemarau air hujan akan berkurang dan air yang berada dipermukaan bumi akan surut atau berkurang. Air yang ada pada permukaan bumi ini seperti air sungai, danau dan laut. Ketika air dipermukaan bumi berkurang, maka air yang menguap ke atmosfer untuk membentuk awan juga berkurang. Akhirnya curah hujan semakin berkurang. Hal ini dapat menyebabkan ekosistem di alam tidak seimbang karena kekurangan air. Banyak makhluk hidup hewan-hewan yang mati karena kesulitan menemukan sumber air, pohon akan layu dan mati, tanah menjadi kering. Sehubungan dengan itu, terjadilah kekeringan dan kelangkaan air.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Media pembelajaran diorama sudah banyak dikembangkan oleh penelitian terdahulu, namun terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan. Berikut dibawah ini terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

**Tabel 2. 1 Kajian Penelitian yang Relevan**

No.	Nama, Tahun	Judul	Hasil
1.	Putra & Suniasih. (2021)	Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar	Hasil penelitian pada jurnal ini yaitu menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan ADDIE ( <i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i> ). Penelitian ini menyatakan bahwa analisis data yang di peroleh dengan persentase rata-rata skor dari ahli materi pada mata pelajaran IPA 100 dengan kategori “sangat baik”, ahli desain 100 dengan kategori “sangat baik”, ahli media pembelajaran 94,44 dengan kategori “baik”, dan uji coba perorangan 95,33 dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan, media diorama yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan pada materi pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.



Lanjutan Tabel 2.1 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Nama, Tahun	Judul	Hasil
2.	Aan Widiyono et al., (2022)	Pengembangan <i>Diology Water Cycle</i> Dalam Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar	Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg and Gall dan hasil analisis data mendapat nilai 136 (90, 6%) validasi dari ahli media dengan kategori “sangat valid”, 65 (86, 65) validasi dari ahli materi dengan kategori “sangat layak”, 74,7%; 4) hasil survei karakter Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P4) dan (64%) rata-rata nilai posttest serta (82%) rata-rata nilai posttes, ada peningkatan dengan jumlah 18%. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan yaitu media <i>diology water cycle</i> layak digunakan dalam proses pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar.
3.	Sapitri et al., (2021)	Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar	Hasil penelitian pada jurnal ini yaitu menggunakan metode <i>Research and Development</i> (R&D) dengan model pengembangan 4D ( <i>Define, Design, Develop, Disseminate</i> ). Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli praktisi serta uji terbatas didapatkan hasil sebagai berikut: (1) Validasi oleh ahli materi terhadap media diorama yaitu 91,67% dengan katagori sangat layak ; (2) Validasi oleh ahli media terhadap media diorama yaitu 94.67% dengan katagori sangat layak ; (3) Validasi oleh praktisi terhadap media diorama yaitu 95 % dengan katagori sangat layak; (4) Validasi uji coba terbatas terhadap media diorama yaitu 88.69% dengan katagori sangat layak.

(Sumber: Olahan peneliti)

Penelitian ini berpedoman pada penelitian terdahulu yaitu pertama, (Putra & Suniasih, 2021). Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran yang berjudul *Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar*. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu produk yang dikembangkan sama berupa media pembelajaran diorama. Perbedaannya yaitu pada penelitian terdahulu menggunakan kurikulum 2013 dengan muatan pembelajaran IPA pada kelas V sekolah dasar sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan kurikulum merdeka dengan muatan pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.

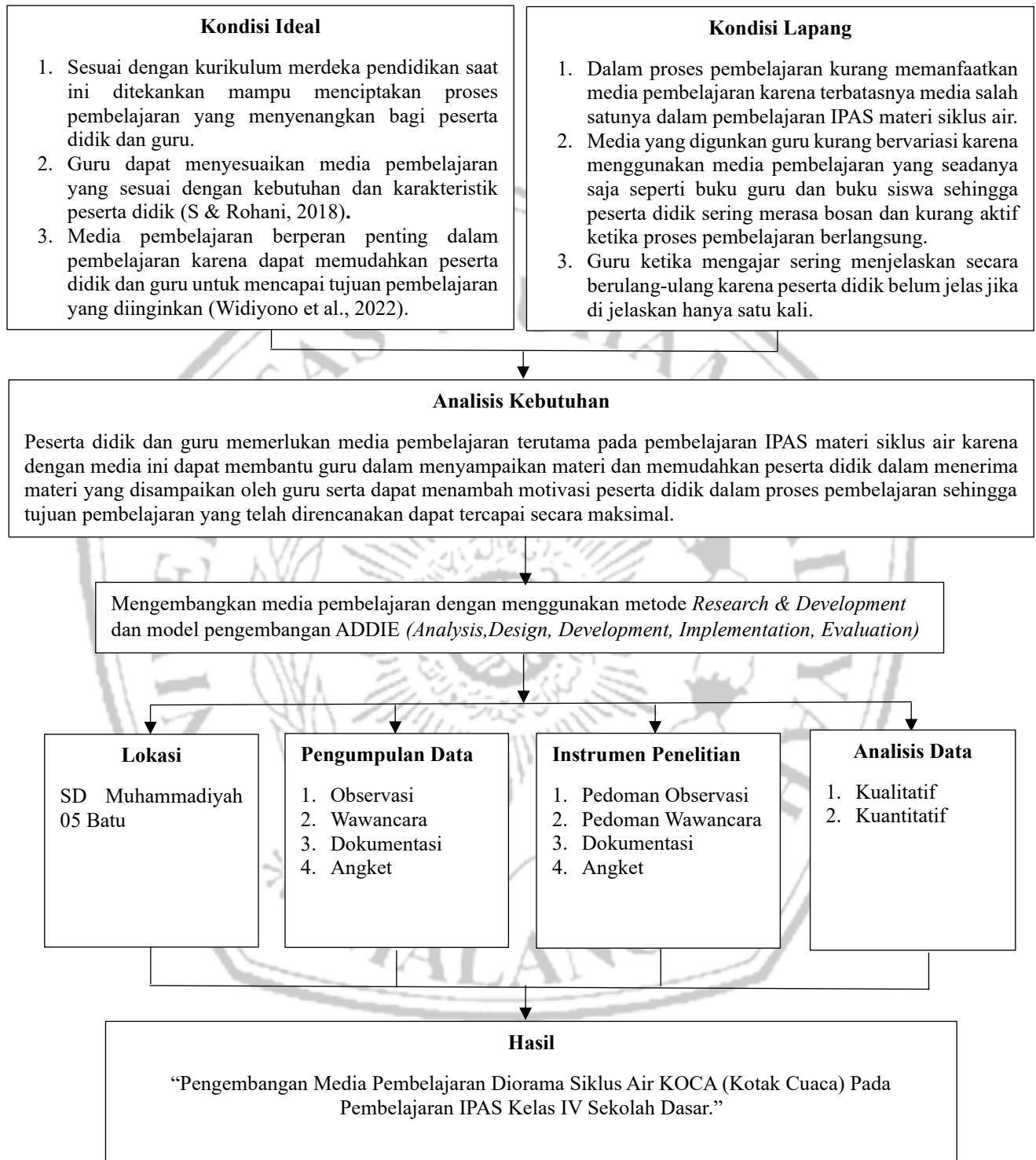
Kedua, (Widiyono et al., 2022). Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan yang berjudul *Pengembangan Diology Water Cycle Dalam Memperkuat Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar*. Persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu produk yang akan dikembangkan sama yaitu media pembelajaran diorama. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan subjek penelitian di kelas V sekolah dasar, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan subjek penelitian di kelas IV sekolah dasar.

Ketiga, (Sapitri et al., 2021). Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berjudul *Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajarn IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan

dilakukan yaitu produk yang dikembangkan sama yaitu media pembelajaran diorama dan subjek penelitiannya sama di kelas IV Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu pada penelitian ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), menggunakan kurikulum 2013 sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan kurikulum merdeka, diujicobakan pada 23 siswa sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan diujicobakan kepada 9 peserta didik.



### C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir