BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, maupun nilai positif. Pengertian belajar Ramadhani dkk, (2020:82-83) mengatakan bahwa "Belajar merupakan bagian dari suatu proses yang memungkinkan munculnya perubahan sebuah tingkah laku yang baru dari sebuah proses alami dan berdasarkan pengalaman.

Sedangkan Heinich dalam Gusnarib dan Rosmawati, (2021:5) mengatakan bahwa:

> Belajar adalah proses aktivitas pengembangan pengetahuan, keterampilan atau sikap sebagai interaksi seseorang dengan informasi dan lingkungannya sehingga dalam proses belajar diperlukan pemilihan, penyusunan dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan melalui interaksi pembelajar dengan lingkungannya.

> Hal yang sama juga diungkapkan oleh Gusnarid Wahab dan Rosnawati (2021:2) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tau menjadi tahu, dari yang tidak dapat berjalan menjadi dapat berjalan, tidak tidak dapat membaca menjadi dapat membaca dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa definisi dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktivitas untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan perubahan tingkah laku dari tahu menjadi tidak tahu menjadi memiliki sikap-nilai yang lebih baik dan memiliki keterampilan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pengajar dan peserta didik yang dirancang secara sistematis untuk menciptakan aktivitas belajar dalam individu. Pengertian pembelajaran Azhar dalam Albert Efendi Pohan (2020:1) mengatakan bahwa "Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dalam dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik."

Lalu pendapat pembelajaran oleh Winataputra dalam Gusnarid Wahab dan Rosnawati (2021:3) yang menyatakan bahwa "Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasikan, memfasilitasi dan meningkatkan intensitas dan kapasitas serta kualitas belajar pada diri peserta didik."

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses segala sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dalam dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik untuk meningkatkan intensitas, kapasitas, dan kualitas peserta didik.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh mencakup pemahaman, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang didapatkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Afiyahni dkk, (2019:4785) menyatakan bahwa "Hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh dan yang di dapatkan seseorang ketika seseorang tersebut telah belajar dan akan mengalami perubahan tingkah laku, pengetahuan dengan mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik." Sedangkan Simbolon Aris & Afina (2022:83) menjelaskan bahwa "Hasil belajar adalah suatu pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar." Diperkuat oleh Susanto (2018:83) menjelaskan bahwa "Hasil belajar siswa diperoleh melalui penilaian yang dilakukan guru setelah proses pembelajaran, beberapa aspek yang menentukan pencapaian hasil belajar siswa diantaranya rata-rata nilai, nilai tertinggi, nilai terendah, dan ketuntasan secara klasikal."

Berdasarkan beberapa definisi dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

A. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa tentu tidak terlepas dari beberapa pengaruh baik berasal dari diri siswa maupun dari luar siswa. Hasil belajar siswa salah satu pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Ine Rahayu Purnamaningsih dan Tedi Purbangkara (2022:5) mengatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu "1. Faktor Internal, 2. Faktor Eksternal. Selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

A. Faktor Internal : faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal terdiri dari:

1) Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
3) Faktor kelelahan.

B. Faktor Eksternal: faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari:

1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
2) Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan peserta didik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi serta mendukung proses belajar mengajar. Hartono dalam Mu'in (2024:5) menyatakan bahwa "Media pembelajaran adalah alat-alat grafis sebagai alat bantu mengajar berisi informasi dan pengetahuan yang bisa menyebabkan terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik secara efektif." Sedangkan Utami dkk, dalam Mu'in (2024:5) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan berupa isi pelajaran dan merangsang minat, perhatian, serta kemauan siswa dalam proses belajar." Selanjutnya Arifannisa dkk, dalam Mu'in (2024:5) menyatakan bahwa "Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien."

Berdasarkan beberapa definisi dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu mengajar perantara untuk menyampaikan pesan berupa isi pelajaran dan merangsang minat, perhatian, serta kemauan siswa dalam proses belajar sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.

a. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda, terdiri dari tiga kategori utama, yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, dan audio visual. Susanti & Zulfiana

(2018:12-13) menyatakan bahwa "Media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual." Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah:

1. Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.
2. Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
3. Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera penglihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film suara.

Sedangkan Satrianawati (2018:47) mengatakan bahwa "Secara umum jenis-jenis media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 4, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia." Penjelasannya sebagai berikut:

1) Media visual : media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar, tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
2) Media audio: media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contohnya: suara, musik, lagu, alat musik, siaran radio, kaset suara, atau CD dan sebagainya.
3) Media audio visual: media audio visual adalah media yang bisa di dengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini menggerakkan indra pendengaran dan pengelihatan secara bersamaan. Contohnya: media drama, pementasan, film, televisi dan VCD.
4) Multimedia: multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam pembelajaran adalah untuk membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan menarik, sehingga peserta didik dapat memahami konsep dengan lebih mudah. Fungsi media sangat penting dalam mendukung interaksi antara pengajar dan peserta didik serta membantu mencapai tujuan pembelajaran. Rasyid & Rohani (2018:2) menyatakan bahwa bahwa "Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran guru agar lebih produktif."

Sedangkan Wina Sanjaya dalam Nuritta, (2018:176) mengatakan bahwa ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran "1. Fungsi komunikatif, 2. Fungsi motivasi, 3. Fungsi motivasi, 4. Fungsi penyamaan persepsi, 5. Fungsi individualitas. Selanjutnya dijelaskan sebagai berikut:

1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga

dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran guru agar lebih produktif, sehingga meningkatkan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran berfungsi sebagai alat proses pembelajaran yang efektif dan menjadikan peran guru lebih produktif dalam mengajar.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran sangat beragam dan penting dalam membantu keberhasilan proses belajar-mengajar.

Nasution dalam Nurrita (2018:177-178) manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-semata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainnya.

Sedangkan Nurrita (2018:171) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Diperkuat oleh Azhar Arsyad dalam Nurrita (2018:178) memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan
melalui rekaman video, film, foto, slide.
3. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru adalah untuk belajar lebih menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar pada siswa, materi pembelajaran akan mudah dipahami dan memungkinkan siswa untuk mengontrol dan mencapai tujuan pembelajaran, dan metode pengajaran akan lebih variatif melalui komunikasi verbal dari guru penjelasan. Sementara itu, manfaat bagi peserta didik adalah meningkatkan minat dan hasil belajar mereka serta memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

2.1.5 Pengertian Media *Diorama*

Media *diorama* adalah alat pembelajaran yang berbentuk miniatur tiga dimensi, dirancang untuk menggambarkan suatu kejadian atau fenomena dengan cara yang konkret dan visual digunakan untuk memperlihatkan pemandangan alam, peristiwa sejarah, proses ilmiah, atau konsep-konsep abstrak lainnya agar mudah dipahami. Munadi Hendrik dkk, (2021:82) mengatakan bahwa "Media *diorama* adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas." Sedangkan Nursehah & Ristianingsih (2022:82) mengatakan bahwa "Media *diorama* adalah sebuah gambaran visual yang bertujuan untuk memanipulasi pemandangan sebenarnya yang disajikan dalam bentuk tiga dimensi." Pendapat lain dikemukakan oleh Maulana dkk, (2022:82), yang menyatakan bahwa "Media *diorama* digunakan sebagai alternatif untuk menggambarkan suatu peristiwa sebenarnya ke dalam bidang ilustrasi tiga dimensi yang lebih kecil."

Berdasarkan beberapa definisi dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media *diorama* adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas dan menggambarkan suatu peristiwa sebenarnya ke dalam bidang ilustrasi.

A. Langkah-langkah Pembuatan Media *Diorama*

Pembuatan media *diorama* memerlukan beberapa langkah agar hasilnya sesuai dengan tujuan pembelajaran dan menarik bagi siswa. Untuk membuat media *diorama* yang baik, perlu diperhatikan alat dan bahan serta langkah-langkah penting dalam proses pembuatannya. Berikut beberapa alat dan bahan yang perlu disediakan serta langkah-langkah dalam pembuatan media *diorama* perlu adalah sebagai berikut:

a. Alat dan Bahan Pembuatan Media *Diorama* Permukaan Bumi Litosfer, Hidrosfer, Atmosfer.
    1) Styrofoam berwarna biru
    2) Penggaris
    3) Gunting
    4) Lem tembak
    5) Cat warna
    6) Kuas
    7) Tusuk lidi
    8) Pohon-pohonan

9) Plastisin

10) Clay

11) Kain flanel berwarna hijau

12) Gabus putih

b. Langkah-langkah Pembuatan Media *Diorama* Permukaan Bumi Litosfer, Hidrosfer, Atmosfer.

1) Siapkan alat dan bahan seperti styrofoam berwarna biru, gunting, plastisin, clay, kain flanel hijau, gabus, dan pohon-pohonan.
2) Styrofoam yang pertama digunakan sebagai alas untuk pembuatan lapisan bumi litosfer dan hidrosfer, bentuk plastisin dan clay membentuk bagian-bagian litosfer (daratan) seperti gunung, pegunungan, bukit, dan lembah. Lalu bentuk bagian-bagian hidrosfer (perairan) seperti danau, laut, dan pantai.
3) Selanjutnya styrofoam yang kedua digunakan sebagai alas untuk lapisan bumi atmosfer, lalu gunting gambar lapisan atmosfer yang sudah di print dan tempelkan di atas gabus, setelah itu bentuk gabus sesuai dengan gambar yang sudah ditempelkan hal ini bertujuan agar gambar menjadi lebih timbul dan menarik
4) Selanjutnya styrofoam yang pertama yang berisi lapisan litosfer (daratan) dan hidrosfer (perairan) sebagai alas dan styrofoam yang kedua yang berisi lapisan atmosfer gabungankan berdirikan dengan tegak, agar berdiri tegak dengan kokoh gunakan tusuk lidi dibagian kanan kiri stryrofoam.

B. Langkah-langkah Penggunaan Media *Diorama*

Langkah-langkah penggunaan media *diorama* Suci Cahya Ningtias dkk, (2023:91-92) adalah sebagai berikut:

1) Langkah Persiapan

a. Guru memastikan bahwa *diorama* sudah disiapkan dan dalam kondisi siap pakai. Periksa apakah semua elemen *diorama* sudah lengkap, kokoh, dan mudah dilihat oleh seluruh siswa. Jika diperlukan, guru dapat membuat catatan tambahan atau bahan penunjang untuk menjelaskan bagian-bagian tertentu dari *diorama*.

b. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *diorama.*

b. Guru mengemukakan alasan dilaksanakannya melaksanakan penggunaan media *diorama* dalam pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan

a. Guru menyampaikan cakupan materi pembelajaran dengan menggunakan media *diorama.*

b. Peserta didik memperhatikan materi yang dijelaskan guru dengan menggunakan media *diorama.*

c. Guru memberikan kesempatan agar peserta didik dapat memberikan pertanyaan terkait materi yang dijelaskan guru dengan menggunakan media *diorama*.

d. Guru membagi kelompok belajar siswa yang berjumlah 4-6 siswa perkelompok.

e. Guru mengarahkan agar masing-masing ketua kelompok mengambil satu kertas yang berisi tugas yang akan dijelaskan setiap kelompok untuk memaparkan hasil pemahaman siswa dengan menggunakan media *diorama* tersebut.

d. Guru membimbing dan mengarahkan siswa memaparkan hasil kerja masing-masing kelompok ke depan kelas secara bergantian guna melatih siswa belajar untuk bekerja sama, meningkatkan keterampilan komunikasi, dan membantu siswa merasa lebih percaya diri dalam berbicara di depan kelas.

3) Tahap Penutup Pembelajaran

a. Guru dan siswa merefleksikan pembelajaran hari ini.

b. Guru menyimpulkan materi yang telah dipelajari.

c. Guru mengaitkan materi ke dalam kehidupan nyata siswa dan menanamkan karakter baik ke dalam diri siswa.

d. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam penutup.

B. Kelebihan Media *Diorama*

Dalam pembelajaran menggunakan media *diorama* terdapat kelebihan. Amanda & Istianah (2022:1631) menyatakan media *diorama* memiliki kelebihan sebagai berikut:

1) Dengan bentuk 3 dimensi dapat menarik perhatian siswa.
2) Bisa diperagakan bagian-bagiannya.

3) Menggambarkan pemandangan peristiwa yang sebenarnya.
4) Mempunyai warna-warna yang cerah.
5) Dapat menghemat pengeluaran karena dapat digunakan secara berkali-kali.

D. Kekurangan Media *Diorama*

Dalam pembelajaran menggunakan media *diorama* terdapat kekurangan. Berikut ini adalah kekurangan media *diorama* (dalam Rahmawati Matondang, 2021, hlm.106) sebagai berikut:

1) Tidak semua peserta didik kreatif
2) Alat-alat yang digunakan sangat rumit dan membutuhkan kesabaran yang tinggi dalam membuatnya.
3) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar.
4) Dalam pembuatannya membutuhkan waktu dan biaya.
5) Membutuhkan kreativitas guru maupun peserta didik.

2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS di SD diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memahami konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam, serta memperluas pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Trianto (dalam Dewi et al. 2021:2), menyatakan bahwa IPAS merupakan proses yang dipergunakan untuk mempelajari suatu objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori IPAS akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Sedangkan Putu Yulia Angga Dewi (2022:22) menyatakan bahwa IPAS adalah sekumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang berupa fakta-fakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah. Selain dari pendapat diatas Marsetio dalam Muh. Rahmad (2024:2) menyatakan bahwa IPAS adalah ilmu tentang dunia zat, baik mahkluk hidup maupun benda mati yang diamati.

Berdasarkan beberapa definisi dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa IPAS adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya, berupa fakta-fakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah untuk mempelajari suatu objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori IPAS akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

A. Tujuan Pengetahuan Alam (IPAS)

Adapun tujuan pembelajaran IPAS di SD Laksmi dalam Pratiwi (2021:9-10) pendidikan IPAS di sekolah mempunyai tujuan, antara lain:

a. Memberikan pengetahuan kepada siswa tentang dunia dan bagaimana bersikap.
b. Menanamkan sikap hidup ilmiah.
c. Memberikan keterampilan untuk melakukan pengamatan.
d. Mendidik siswa mengetahui cara kerja serta menghargai para penemu.
e. Menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.

B. Materi Pembelajaran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan para ilmuwan, ternyata bentuk permukaan Bumi tidaklah datar dan mulus, melainkan bermacam-macam bentuknya. Ada daerah yang menonjol, ada daerah yang cekung, ada yang terisi oleh air, dan ada juga yang kering. Selain itu, ada daerah yang penuh dengan tanaman dan ada juga yang gersang.

Gambar 2.1 Bentang alam disekitar kita.

Bumi kita yang luas ini banyak bagian dari alam yang bisa kita amati. Bagian dari alam tersebut ada yang di daratan, di lautan dan juga di udara. Dalam bahasa ilmiah, bagian Bumi bisa dibagi menjadi tiga, yaitu litosfer, hidrosfer, dan atmosfer. Di setiap bagian tersebut, kita bisa menemui bagian alam yang berbeda-beda.

1. Litosfer (daratan)

Coba kalian ingat kapan terakhir kali kalian melakukan perjalanan jauh, perjalanan ke luar kota atau ke luar daerah menggunakan moda transportasi darat.

Gambar 2.2 Gunung Merapi dan Gunung Fuji.

Gunung adalah bagian daratan yang menonjol dibandingkan dataran lainnya. Biasanya, gunung berukuran sangat besar. Jadi, kalian bisa melihat gunung dengan sangat jelas walaupun dari jarak jauh. Beberapa gunung ada yang bersifat aktif (bisa meletus) atau yang lebih sering dikenal sebagai gunung berapi. Namun, ada juga beberapa gunung yang sifatnya pasif (tidak dapat meletus).

Gambar 2.3 Area perbukitan.

Kalian juga bisa melihat bukit, dataran yang menjulang tinggi namun ukurannya jauh lebih kecil dibandingkan gunung. Jika gunung di ibaratkan sebagai ibu/ayah maka bukit sebagai anaknya. Oleh karena bukit tidak terbentuk karena aktivitas vulkanik maka tidak ada bukit yang bisa meletus.

Gambar 2.4 Lembah Bukit Sikunir.

Selain gunung dan bukit, kalian juga bisa menemukan lembah. Lembah adalah dataran landai yang terbentuk akibat adanya dua bukit atau dua gunung. Bentuknya seperti cekungan. Di daratan, kalian juga bisa menemui dataran tinggi dan dataran rendah. Sesuai namanya,

dataran tinggi adalah daerah daratan yang ketinggiannya lebih dari 200 meter di atas permukaan laut. Adapun dataran rendah adalah bagian daratan yang ketinggiannya antara 0 - 200 meter di atas permukaan air laut. Kalian juga bisa menemukan daerah yang bernama plato. Daerah ini memiliki permukaan lebih tinggi dibandingkan daerah lain di sekitarnya. Namun, daerah ini datar tidak seperti gunung yang terjal atau perbukitan yang menonjol seperti gambar di bawah ini:

Gambar 2.5 Kenampakan alam di daratan.

2. Hidrosfer (perairan)

Hidrosfer adalah lapisan perairan yang menyelimuti permukaan Bumi. Meskipun sepertinya daerah dataran di Bumi sangat luas, ternyata pada kenyataannya daerah permukaan Bumi yang digenangi air lebih besar. Sekitar 71% dari permukaan Bumi tertutup air, baik air yang ada di lautan, danau, sungai maupun rawa-rawa. Di permukaan Bumi, kalian bisa melihat lautan dan danau. Berbeda dengan lautan yang tidak memiliki tepi, danau memiliki tepian. Danau adalah daerah daratan yang tergenang air atau dengan kata lain, danau adalah genangan air yang dikelilingi oleh daratan. Danau ada yang terbentuk secara alami, tapi ada juga yang terbentuk karena dibuat oleh manusia.

Gambar 2.6 Danau.

3. Atmosfer Bumi

Selain bentuk permukaan Bumi yang ada di daratan (litosfer) dan lautan (hidrosfer), di Bumi juga ada yang namanya atmosfer. Atmosfer adalah udara yang menyelimuti permukaan Bumi. Di dalam atmosfer terdapat udara yang bisa dihirup dan digunakan oleh makhluk hidup

untuk bernapas. Ada oksigen yang digunakan manusia, hewan, dan tumbuhan untuk bertahan hidup. Ada juga gas karbon dioksida yang membantu tanaman menghasilkan energi. Selain itu, ada juga gas nitrogen yang membantu tumbuhan mendapatkan nutrisi untuk kehidupan.

Gambar 2.7 Lapisan atmosfer bumi.

Di atmosfer terdapat lapisan-lapisan udara, yaitu troposfer, stratosfer, mesosfer, termosfer, dan eksosfer. Setiap lapisan udara dibedakan berdasarkan temperaturnya dan ketinggiannya dari permukaan Bumi. Troposfer merupakan lapisan paling dekat dengan Bumi. Di dalam troposfer terdapat gas oksigen, nitrogen, uap udara, dan awan. Bahkan, asap bekas polusi kendaraan terdapat di lapisan tersebut. Ketinggian setiap lapisan dapat kalian pelajari selengkapnya pada gambar di atas. Ada juga lapisan udara yang bernama ozon. Ozon membantu mengurangi intensitas sinar ultraviolet (UV) dari cahaya Matahari yang masuk ke Bumi, Jika lapisan ini tidak ada atau rusak, maka cahaya Matahari yang masuk ke Bumi dapat merusak kehidupan di muka Bumi. Manusia dapat dengan mudah terkena kanker kulit. Tumbuhan dan hewan akan mati dalam waktu singkat. Oleh karena itu, penting bagi kita untuk menjaga agar lapisan ozon tidak rusak. Materi pembelajaran terlampir dalam Ghaniem dkk, (2021: 108).

2.2. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dan tentunya mendapatkan hasil belajar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran IPAS siswa masih memiliki hasil belajar yang belum maksimal dikarenakan penerapan pembelajaran IPAS yang diterapkan oleh guru kelas dilakukan dengan mode konvensional dan metode ceramah hal tersebut dapat bersifat membosankan, tidak menarik dan meyebabkan siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu hal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kemampuan guru dalam menyampaikan mata pelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilator yang dituntut untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Oleh karena itu diperlukan proses pembelajaran untuk lebih mengoptimalkan hasil belajar siswa dan menarik perhatian siswa dalam proses belajar

IPAS dengan cara penggunaan media dalam proses pembelajaran salah satu media pembelajaran itu ialah *diorama*. Dengan menggunakan media pembelajaran *diorama* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak dengan lebih baik, karena memberikan referensi visual yang konkret. Media *diorama* dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan karena memberikan siswa pengalaman langsung atau semi nyata, memperlihatkan suatu proses, peristiwa, sistem kerja dan merangsang imajinasi siswa terhadap objek yang diamati. Proses ini pada akhirnya dapat mengoptimalkan hasil belajar IPAS. Dengan demikian, media *diorama* tepat digunakan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPAS khusunya tentang materi permukaan bumi Litosfer, Hidrosfer, Atmosfer pada kelas V di SD Negeri 058324 Pungai.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan Media *Diorama* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V materi Permukaan Bumi Litosfer, Hidrosfer, Atmosfer di SD Negeri 058324 Pungai.

2.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang bervariasi dan membangun pemahaman yang seragam mengenai variabel-variabel penelitian, maka penulis merumuskan definisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yakni:

1. Belajar adalah proses aktivitas untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan perubahan tingkah laku dari tahu menjadi tidak tahu menjadi memiliki sikap-nilai yang lebih baik dan memiliki keterampilan. Pembelajaran adalah suatu proses segala sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dalam dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik untuk meningkatkan intensitas, kapasitas, dan kualitas peserta didik.
2. Pembelajaran adalah suatu proses segala sesuatu yang dapat membawa pengetahuan dalam dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik untuk meningkatkan intensitas, kapasitas, dan kualitas peserta didik.
3. Hasil belajar adalah suatu pencapaian dalam bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

4. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar perantara untuk menyampaikan pesan berupa isi pelajaran dan merangsang minat, perhatian, serta kemauan siswa dalam proses belajar sehingga proses belajar dapat berjalan secara efektif dan efisien.
5. Media *diorama* adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas dan menggambarkan suatu peristiwa sebenarnya kedalam bidang ilustrasi.
6. IPAS adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isinya, berupa fakta-fakta yang diperoleh dari gejala-gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah untuk mempelajari suatu objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan.

2.5 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Ariski Septian dan Jintar Tampubolon (2020) dengan judul "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) terhadap Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Kelas Xi Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh". Berdasarkan pengujian hipotesis diperoleh bahwa terdapat perbedaan hasil belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak antara siswa yang diajarkan dengan Media Tiga Dimensi (3D) dengan media pembelajaran konvensional berupa *Power Point*, dimana nilai rata-rata Gambar Konstruksi Bangunan siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran Media Tiga Dimensi (3D) yakni 88,60 lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media Konvensional yakni 72,80. Dengan demikian mengajarkan materi Menggambar dengan perangkat Lunak akan lebih baik menggunakan media Tiga Dimensi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran Konvensional. Penelitian ini dapat memberikan masukan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran 3 dimensi maka pembelajaran menjadi lebih efektif.

2. Penelitian kedua yang dilakukan oleh Ulfia. Intan Safiah, dan Suci Fitriani (2022) yang berjudul"Pengaruh Model Pembelajaran *Make a Match* Berbantuan Media *Diorama* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 62 Banda Aceh". Di dalam penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan peneliti sebelumnya dengan sekarang. Persamaannya yaitu terletak pada materi yang diajarkan dan perbedaannya yaitu terletak pada model pembelajaran yang digunakan dan design penelitian yang digunakan yaitu *Posttest Only Control*. Hasil penelitian menyatakan

bahwa Hasil pengujian hipotesis didapat nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000< 0,05 maka kriteria pengambilan keputusan yaitu H_a diterima dan H_o ditolak jadi disimpulakAN adanya pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan media *diorama* terhadap hasil belajar peserta didik pada materi siklus air di kelas V SDN 62 Banda Aceh.

3. Penelitian yang ketiga yang dilakukan oleh penelitian I kadek Dwi Putra dan Ni Wayan Suniasih (2021) dengan judul "*Media Diorama* Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar". Persamaan nya yaitu produk yang digunakan sama yaitu media *diorama* dan perbedaan nya terletak pada penggunaan metode penelitian yang dipakai yaitu metode *ADDIE*. Hasil penelitian menyatakan bahwa produk media *diorama* ini layak digunakan pada pembelajaran muatan materi IPA Kelas V. Hal ini dibuktikan dengan hasil pengukuran menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dengan hasil ahli isi muatan IPA memperoleh skor 100 dan ahli desain intruksional memperoleh akor 100 dengan kualifikasi sangat baik, ahli media pembelajaran skor 94,44 dan hasil uji coba perorangan 95,33 dengan kualifikasi sangat baik.