

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau dengan kata lain disengaja. Makna aktivitas disini yaitu berupa keaktifan individu dalam menggunakan aspek mental dimana hal ini dapat memungkinkan terjadi perubahan pada individu tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana (dalam Suzana, 2021) yang mengemukakan bahwa belajar selalu beriringan dengan perubahan-perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, apakah hal tersebut mengarah kepada yang lebih baik atau yang kurang baik, direncanakan atau tidak direncanakan. Hal lain yang berkaitan dalam belajar yaitu pengalaman, contohnya seperti pengalaman yang berbentuk interaksi dengan orang lain atau lingkungan sekitar.

Menurut Sutikno (dalam Harefa, 2023:21), pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam mendapatkan suatu perubahan yang kemudian baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan merupakan sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) serta bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Belajar merupakan proses kegiatan inti dalam penyelenggaraan pendidikan. Belajar secara garis besar dapat dimaknai sebagai bentuk edukasi yang menjalin interaksi antar pendidik dengan peserta didik. Adapun yang dimaksud interaksi ialah berupa kesadaran antara kedua pihak. Dari segi keilmuan belajar dapat didefinisikan sebagai usaha sadar dalam mengubah tingkah laku yang bersifat positif dan terarah (Suzana dan Jayanto, 2021:1).

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat diartikan bahwa belajar adalah kegiatan seseorang untuk memahami Informasi agar dapat mengalami perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (dalam Maruwae, 2022:17) hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada mahasiswa yang diimplementasikan melalui proses belajar mengajar. Pendapat ini menempatkan proses pembelajaran sebagai aktualisasi dalam mencapai tujuan pendidikan. Dalam hal ini, hasil belajar yang diperoleh melalui proses pembelajaran merupakan realisasi dari pencapaian tujuan pendidikan.

Sukmadinata (dalam Windiarti, 2023:18) memaparkan bahwa pengertian hasil belajar adalah: “Hasil belajar atau achievement merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motorik. Di sekolah, hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan peserta didik akan mata pelajaran yang ditempuhnya”.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah suatu nilai yang didapat seseorang setelah belajar, nilai ini memiliki beberapa kriteria tergantung tujuan masing-masing.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, bahan pelajaran, metode mengajar, strategi pembelajaran, dan sumber serta media belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pendapat ini didukung dengan pernyataan Chalil, yang mengemukakan bahwa “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar” Suzana dan Jayanto, (2021:20).

Menurut Hermawan (dalam Rabecca, 2025:8) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara pendidik dengan peserta didik, maupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya, untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat diartikan bahwa Pembelajaran adalah interaksi yang dilakukan oleh beberapa orang untuk saling memberi dan

menerima informasi, sebagai upaya perubahan tingkah laku.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Menurut Saeful (dalam Rabecca, 2025:8), menyampaikan bahwa mengajar merupakan sebagai penanaman pengetahuan kepada peserta didik, penyampaian suatu kebudayaan kepada peserta didik, suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadinya proses belajar, membimbing aktivitas peserta didik, dan membantu peserta didik berkembang serta menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Maswan (dalam Rabecca, 2025:8), mengajar adalah memberi pelajaran kepada peserta didik dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Mengajar adalah sebuah seni yang membutuhkan keterampilan, kreativitas, dan dedikasi. Dalam dunia pendidikan modern, yang semakin berkembang dan kompetitif, kemampuan untuk mengajar dengan cara yang memikat dan menarik perhatian pelajar menjadi sangat penting. Sebuah pelajaran yang disampaikan dengan cara yang menarik dan melibatkan pelajar tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka, tetapi juga membangun minat dan antusiasme terhadap subjek yang diajarkan. (Elen Claudia, 2024:10)

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka dapat diartikan bahwa Mengajar adalah kegiatan yang dilakukan satu individu dalam memberikan informasi guna merubah tingkah laku seorang dalam lingkup pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (dalam Maruwae, 2022:18) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal:

1. Faktor Internal

- a. Faktor fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah, dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

- b. Faktor psikologis, setiap individu dalam hal ini peserta didik, pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.
2. Faktor Eksternal
 - a. Faktor lingkungan, faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar, faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada siang hari di ruangan yang minim sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan memiliki perbedaan saat proses pembelajaran dilakukan pada pagi hari saat kondisi lingkungan masih segar serta memiliki sirkulasi udara yang cukup.
 - b. Faktor instrumental, faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan, serta dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan dosen.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Nurfadhillah, 2021:10, menyatakan media merupakan salah satu alat pendukung dalam proses pembelajaran untuk mencapai keberhasilan, yang mana dalam penggunaannya akan dapat menghubungkan antara pemberi (guru) dan juga penerima informasi (peserta didik). Pembelajaran yang menggunakan media akan lebih efektif karena pesan dapat tersalurkan dengan baik kepada peserta didik meski ada beberapa hal yang harus tetap diperhatikan

Menurut Gagne (dalam Nurfadhillah, 2021:15) pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Munadi (dalam Dewi, 2022:37) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga

tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat diartikan bahwa Media Pembelajaran adalah berupa alat yang membantu atau mewakilkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara ringkas maupun konkret.

2.1.7 Fungsi Media Pembelajaran

Levie (dalam Nurfadhillah, 2021:44), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif

Dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

3. Fungsi kognitif

Terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

2.1.8 Pengertian Media Diorama

Media diorama adalah media yang berupa tiga dimensi membentuk suatu pemandangan atau adegan. Media ini cukup menarik untuk menumbuhkan semangat belajar peserta didik karena menunjukkan suatu karya yang dapat dilihat

dan diraba oleh peserta didik.

Menurut Rahmawati (dalam Mushfi, 2023:2943), Diorama merupakan gambaran tiga dimensi dari suatu pemandangan atau adegan yang direplikasi dalam ukuran yang lebih kecil dengan maksud untuk mengilustrasikan sebuah peristiwa atau situasi tertentu, dengan tujuan untuk memperlihatkan aktivitas yang sesuai dengan kejadian nyata atau sebenarnya.

Menurut Rivai (dalam Rabecca, 2025:13), Media diorama adalah suatu kotak yang didalamnya berisi dengan tiruan pemandangan atau suatu benda yang lengkap dengan suatu benda yang berada dilingkungan sekitarnya. Kesemuanya tersebut dibuat lebih kecil dari pada keadaan aslinya. Diorama biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian dan atau suatu proses supaya yang melihatnya tertarik untuk mengasah kreativitasnya. Media ini banyak digunakan dalam pembelajaran yang tidak dapat secara langsung kita amati atau kita sentuh. (Mayuni, 2023:149).

Media diorama merupakan media yang bisa memberikan pengetahuan atau pemahaman yang bisa diperlihatkan secara langsung dari seluruh arah dan serupa dengan keadaan yang sebenarnya (Agustina dalam Mushfi 2023:2952). Menurut (Sherly, 2022:536), Diorama merupakan media konkret berupa miniatur sebuah objek yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah suatu tiruan pemandangan tiga dimensi sehingga dapat memberikan suatu pengalaman yang nyata



Gambar 2.1 Contoh Gambar Media Diorama

<https://share.google/images/ZqR1a2McPIFaTEIn>

2.1.9 Tujuan Media Diorama

Menurut Daryanto (dalam Rabecca, 2023:13) tujuan dari media diorama adalah sebagai berikut:

1. Mengatasi kesulitan dalam mempelajari suatu objek yang terlalu besar atau sulit untuk dipahami.
2. Agar dapat mempelajari suatu objek yang tidak terjangkau oleh fisik.
3. Agar dapat mempermudah mempelajari suatu objek yang terjadi pada masa lalu.
4. Untuk mempelajari suatu objek yang mudah dijangkau namun tidak menjelaskan keterangan yang memadai. Misalnya: mata manusia, telinga dan lainnya.
5. Agar dapat mempermudah mempelajari konstruksi yang abstrak.
6. Untuk menjelaskan suatu proses dari objek yang luas.

Disimpulkan bahwa tujuan dari media diorama adalah untuk mempermudah suatu pembelajaran dalam mempelajari benda-benda yang tidak terjangkau oleh indra manusia.

2.1.10 Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

1. Media diorama memiliki kelebihan diantaranya adalah sebagai berikut:

Menurut Moedjiono (dalam Rabecca, 2023:13) kelebihan media diorama adalah sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajian secara jelas dan konkret.
- c. Dapat menampilkan objek secara utuh dan menampilkan cara kerjanya.
- d. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Sedangkan menurut Amanda (dalam Rabecca, 2023:14) kelebihan media diorama adalah sebagai berikut:

- 1) Media diorama yang memiliki bentuk 3 dimensi dapat menarik perhatian peserta didik
- 2) Dapat diperagakan bagian-bagiannya menunjukkan suatu gambar pemandangan kejadian yang nyata.

- 3) Memiliki warna-warna yang cerah.
- 4) Dapat menghemat pengeluaran karena media diorama ini dapat dipakai berulang-ulang.

Menurut Rahmawatti (dalam Rabecca, 2023:14) media diorama juga memiliki kekurangan yaitu sebagai berikut:

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

Namun, kekurangan tersebut dapat diatasi dengan mengajak peserta didik untuk belajar membuat media diorama agar peserta didik dapat lebih kreatif. Alat-alat yang ingin digunakan dibuat dengan lebih sederhana dan mudah untuk dibuat. Media diorama dibuat lebih besar agar menjangkau sasaran yang lebih banyak. Dan mengajak peserta didik untuk menunjukkan kreativitas dalam membuat media diorama ini.

2.1.11 Pengertian IPAS

IPAS merupakan ilmu yang mengkaji mengenai makhluk hidup dan benda mati yang ada pada alam semesta ini beserta interaksinya dan juga mengkaji mengenai kehidupan sosial dan interaksinya dengan lingkungan. Mata pelajaran IPAS ini dipelajari secara terpisah IPA dan IPS namun saling berhubungan antara lain sehingga peserta didik dapat memahami aspek alamiah dan sosial yang saling terkait dalam kehidupan sehari-hari. Pada IPAS ini terdapat dua elemen utama yaitu pemahaman IPAS (sains dan sosial) dan Keterampilan proses. Dalam menghadapi kebaruan tersebut guru dituntut cepat beradaptasi dengan pembelajaran IPAS ini, dan juga memiliki pemahaman bagaimana penerapan pembelajaran tersebut.

Guru harus menerapkan strategi yang tepat dalam mencapai elemen khusus pada IPAS dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, kemampuan berpikir kritis serta kemampuan menganalisa dan mampu menyesuaikan kebutuhan

peserta didik, dengan menggabungkan semua variasi karakteristik peserta didik agar terciptanya pembelajaran yang sesuai atau yang dikenal dengan pembelajaran diferensiasi yang pembelajarannya diterapkan diluar maupun didalam kelas (Hasanah, 2025:3). Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi, Buku IPAS, (2022:4).

2.1.12 Materi Pelajaran

A. Pengertian Rantai Makanan

Rantai makanan adalah suatu rangkaian dari proses makan dan dimakan dari makhluk hidup berdasarkan urutan yang ditentukan, terdiri dari peran produsen, konsumen dan dekomposer (pengurai) untuk kelangsungan hidup. Secara sederhana rantai makanan dapat dilihat secara berurutan dari produsen, konsumen dan pengurai.



Gambar 2.2 Contoh Gambar Rantai Makanan

Sumber: <https://share.google/EtEE721Aigtw8CEHI>

Kehadiran rantai makanan merupakan sebuah wujud dari keseimbangan alam semesta. Terjadi kerusakan pada rantai makanan dapat menyebabkan ekosistem yang ada menjadi rusak. Contohnya rantai makanan di sawah terdapat ular dan ular tersebut dibasmi, maka tikus tidak ada yang memangsa.

B. Proses Rantai Makanan

Proses dalam rantai makanan ini terjadi secara terus-menerus dengan mengikuti perannya masing-masing, seperti produsen, konsumen, dan pengurai atau dekomposer. Berikut adalah penjelasan dari proses rantai makanan:

1. Produsen

Produsen adalah organisme yang dapat membuat makanannya sendiri. Contoh dari produsen adalah tumbuhan hijau. Produsen ini ada, tidak bergantung pada ketersediaan makanan, tetapi bergantung pada keseimbangan alam. Produsen tidak memakan makhluk lain, tapi malah dimakan oleh makhluk lainnya. Biasanya produsen dapat membuat makanannya dari suatu proses fotosintesis.



Gambar 2.3 Contoh Gambar Produsen

Sumber: <https://share.google/PXVZ8hJwS1QsTyE9h>

2. Konsumen

Konsumen adalah makhluk hidup yang masih bergantung pada makhluk lainnya karena konsumen ini tidak dapat membuat makanan sendiri seperti produsen. Peran konsumen di dalam ekosistem adalah hewan. Konsumen ini

memiliki beberapa tingkatan, diantaranya sebagai berikut:

a) Konsumen primer (pertama)

Konsumen primer adalah pemakan produsen dan konsumen primer ini termasuk golongan herbivora. Contoh konsumen primer adalah sapi, kelinci, dan lainnya.



Gambar 2.4 Contoh Gambar Konsumen Primer

Sumber: <https://share.google/vIISPeYk1ISDsjsQ>

b) Konsumen sekunder

Konsumen sekunder termasuk golongan karnivora yang masih dapat dimangsa hewan lain. Contoh konsumen ini adalah ular, laba-laba dan lainnya.



Gambar 2.5 Contoh Gambar Konsumen Sekunder

Sumber: <https://share.google/fFRYSnEfpfA3NnsOw>

c) Konsumen tersier

Konsumen tersier adalah konsumen yang terakhir yang dapat disebut sebagai konsumen puncak. Konsumen ini tidak dapat dimakan oleh hewan lainnya. Contoh konsumen ini adalah singa, elang, dan lainnya.



Gambar 2.6 Contoh Gambar Konsumen Tersier

Sumber: <https://share.google/p6Kb7qqe3LMzAwQH8>

3. Dekomposer atau Pengurai

Pengurai adalah organisme yang paling akhir dalam rantai makanan. Karena pengurai ini dapat mengubah zat organik menjadi zat anorganik. Dekomposer ini mampu mengurai tumbuhan yang mati lalu mengembalikan nutrisinya ke dalam tanah yang digunakan untuk berfotosintesis agar rantai makanan dapat dimulai lagi. Contoh pengurai adalah jamur dan bakteri pengurai.



Gambar 2.7 Contoh Gambar Dekomposer (Pengurai)

Sumber: <https://share.google/images/5K886UO3B2YGoPYUG>

4. Matahari

Matahari menyediakan panas yang diperlukan untuk menjaga suhu ekosistem agar tetap stabil dan mendukung termoregulasi pada hewan berdarah dingin seperti reptil, yang bergantung pada panas matahari untuk mengatur suhu tubuh mereka. Energi matahari membantu tumbuhan sebagai produsen melakukan fotosintesis. Matahari juga merupakan sumber energi terbarukan yang ramah lingkungan dan berperan dalam mendorong keberlanjutan kehidupan di Bumi.



Gambar 2.8 Contoh Gambar Matahari

Sumber: <https://share.google/images/00FLJg9bL1j786zof>

5. Air

Air memiliki komponen penting dalam Ekosistem Rantai Makanan. Air memberikan sumber energi bagi tumbuhan dan hewan. Tanpa adanya air maka Seluruh Rantai makanan akan terputus.



Gambar 2.9 Contoh Gambar Air

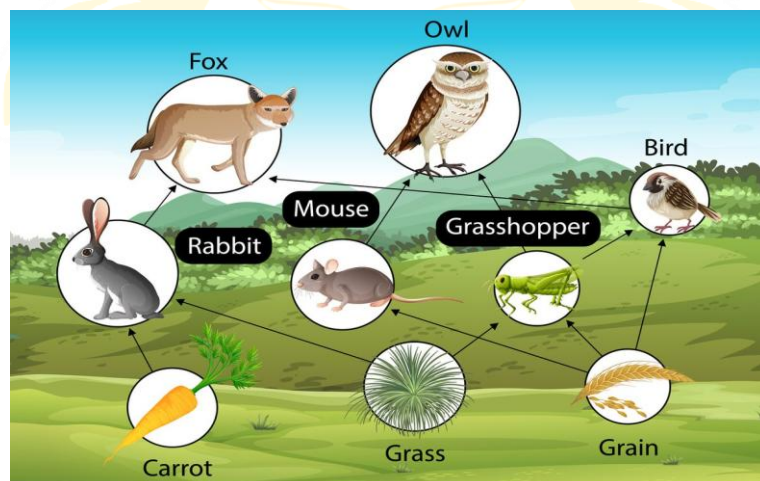
Sumber: <https://share.google/swTH8kvaVEIceHZt8>

C. Contoh Rantai Makanan Berdasarkan Ekosistemnya

1. Contoh rantai makanan di darat padi – tikus – ular – elang – pengurai.
2. Contoh rantai makanan di gurun energi matahari – rumput – rusa – hiena – pengurai.
3. Contoh rantai makanan di laut phytoplankton – ikan kecil – anjing laut – hiu – decomposer.
4. Contoh rantai makanan di danau fitoplankton – zooplankton – ikan kecil – burung pemakan ikan – pengurai.
5. Contoh rantai makanan di sungai energi matahari – alga atau lumut – udang – ikan – ular sungai – pengurai.
6. Contoh rantai makanan di savana energi matahari – rumput – zebra – harimau – pengurai.

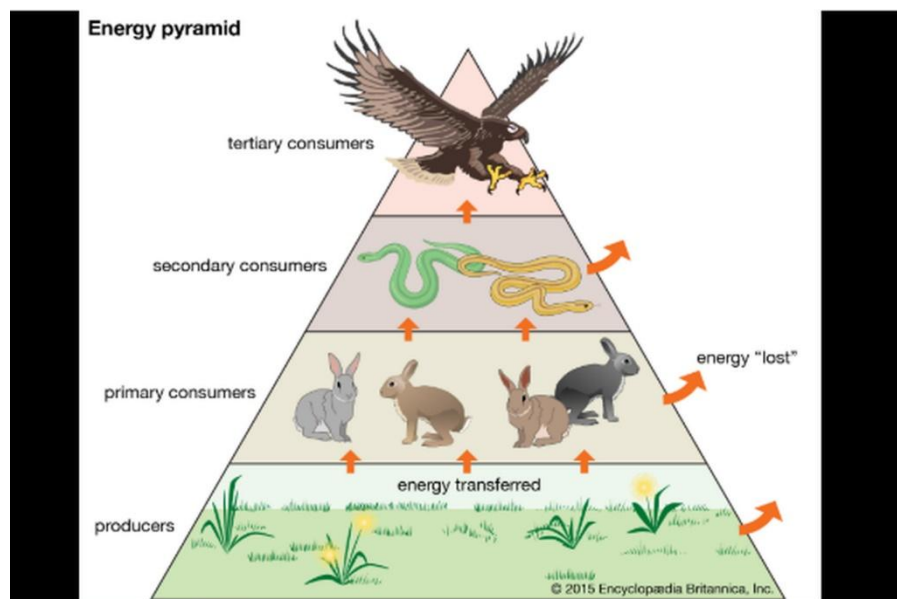
D. Jaring-jaring Makanan

Jaring-jaring makanan adalah hubungan Kumpulan berbagai rantai makanan yang saling terkait, menunjukkan bahwa satu organisme dapat dimakan oleh lebih dari satu jenis hewan, dan sebaliknya, satu jenis hewan dapat memakan beberapa jenis makanan.



Gambar 2.10 Contoh Gambar Jaring-jaring Makanan

Sumber: <https://share.google/9WqJlhF9xuwq5AMHj>



Gambar 2.11 Contoh Gambar Piramid Makanan

Sumber: <https://share.google/QFcgeDSvBWq4VmOMv>

2.2 Kerangka Berpikir

Menurut Arikunto, (2020:78) “*pretest posttest one group design* adalah penelitian yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum eksperimen (pretest) dan sesudah eksperimen (posttest) dengan satu kelompok subjek.”

Menurut Uma Sekaran (dalam Sugiyono, 2023:72) mengatakan bahwa kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas V UPT SPF SDN 106790 Pembelajaran IPAS dilakukan dengan metode Ceramah, Tanya jawab, dan penugasan baik individu maupun kelompok. Pembelajaran Dengan menggunakan Metode cenderung membosankan sehingga siswa kelas 5 merasa bosan dan tidak aktif dalam kegiatan Belajar Mengajar. Akibat dari Kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar membuat Hasil Belajar IPAS Kurang Optimal. Sebagian dari peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi. Sehingga pembelajaran ini membutuhkan Alur yang jelas serta konsep-konsep yang terarah seperti materi Rantai Makanan di pembelajaran IPAS. Oleh karena itu diperlukan kegiatan belajar yang lebih efektif guna mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan Media Diorama mampu membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran. Hal ini dikarenakan media Diorama membuat lingkungan belajar lebih menyenangkan dan nyata. Media diorama menyajikan informasi pembelajaran baik suatu proses, Peristiwa, Sistem Kerja dan memusatkan imajinasi peserta didik terhadap objek yang diamati. Proses ini pada akhirnya mampu membuat Hasil belajar IPAS lebih optimal.

2.3 Definisi Operasional

Menurut Husein Umar (dalam Rabecca, 2025:19) definisi operasional merupakan penentuan suatu konstrukt sehingga menjadi variabel maupun variabel-variabel yang dapat diukur:

1. Belajar adalah suatu proses Seseorang mencari tahu atau menerima informasi yang membuat perubahan pada dirinya baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
2. Mengajar adalah kegiatan memberikan informasi yang dapat membuat perubahan pada pengetahuan, sikap dan keterampilan penerimanya.
3. Hasil belajar adalah Penilaian Kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor seseorang sesuai dengan penilaiannya.
4. Media alat pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara atau membantu guru/pengajar dalam menyajikan informasi sehingga lebih konkret.
5. Media diorama adalah suatu tiruan pemandangan tiga dimensi sehingga dapat memberikan suatu pengalaman yang nyata.
6. Pembelajaran IPAS merupakan penggabungan dari dua bidang ilmu, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk memberikan yang holistik tentang fenomena alam dan sosial, sehingga siswa dapat memahami interaksi antara keduanya serta menyadarkan siswa akan pentingnya menjaga keseimbangan antara lingkungan alam dan masyarakat.
7. Rantai makanan adalah sekumpulan organisme dalam suatu ekosistem yang melibatkan makan dan dimakan. Organisme ini berurut dari tumbuhan, hewan, dan pengurai.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan penggunaan pada media diorama pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem terhadap hasil belajar siswa di kelas V UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026.

