

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau materi untuk mendukung kegiatan pembelajaran dengan tujuan agar pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Peran media pembelajaran memiliki signifikansi tinggi dalam konteks proses pembelajaran, karena mampu membantu siswa memahami konsep dan informasi dengan lebih baik, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain memberikan manfaat kepada siswa, berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan efektif.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai segala materi atau perangkat yang digunakan dalam menghantarkan informasi atau pesan kepada siswa (Mardiani, 2021). Sedangkan menurut (Sapriyah, 2019) mengindikasikan media pembelajaran berperan sebagai solusi yang memberikan bantuan guru dalam penyampaian materi agar peserta didik mudah memahaminya. Menurut (Syamsiani, 2022) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat atau medium yang dimanfaatkan oleh guru dalam rangka meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian pesan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai elemen seperti materi dan peralatan, lingkungan, dan kegiatan yang disusun sedemikian rupa untuk meningkatkan pengetahuan, merubah sikap, dan mengembangkan keterampilan pada individu yang menggunakannya. Penggunaan perangkat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dijalankan dengan memanfaatkan media karena media tersebut memiliki ciri khusus sebagai panduan untuk memaksimalkan keunggulan yang dimilikinya.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely menyampaikan tiga karakteristik media sebagai indikasi alasan penggunaan media dan target yang dapat dicapai melalui penggunaan media tersebut, sesuatu yang kurang efisien atau tidak dapat dilakukan jika dilakukan oleh guru secara langsung (Sapriyah, 2019).

Ciri-ciri media tersebut yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixatif Property*)

Ciri fiksatif mencerminkan kemampuan media untuk merekam, merekonstruksi, dan menyimpan peristiwa atau objek. Media seperti fotografi, audio tape, video tape, film, dan disket computer memungkinkan suatu peristiwa atau objek diurutkan dan disusun ulang. Dengan ciri ini, media memfasilitasi penyimpanan rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada waktu tertentu, tanpa terbatas oleh waktu. Keberadaan ciri fiksatif ini sangat berguna bagi guru karena rekaman kejadian atau objek yang tersimpan dalam

format media dapat diakses kapan saja. Prosedur laboratorium yang kompleks dapat direkam dan diulang reproduksi sesuai kebutuhan. Sama halnya, aktivitas siswa dapat diabadikan untuk kemudian dianalisis dan diberi masukan oleh sesama siswa, baik dalam format individual maupun dalam kelompok.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif pada media merupakan keharusan. Suatu peristiwa yang mungkin memerlukan yang memungkinkan informasi yang biasanya memakan waktu sehari-hari dapat disampaikan kepada siswa dalam waktu yang lebih singkat. Misalnya, dengan menggunakan teknik perekaman *time-lapse*. Manipulasi peristiwa atau objek melalui perekaman dapat menjadi solusi efisien yang menghemat waktu secara signifikan. Sebagai contoh, proses pembuatan alat tepat guna yang biasanya memakan waktu lama dan melibatkan berbagai mesin dapat dipersingkat dengan dokumentasi melalui video. Video tersebut dapat menampilkan proses pembuatan dengan urutan yang jelas, bahkan memungkinkan untuk memutar mundur kejadian. Dengan kemampuan manipulatif ini, guru dapat mengedit media sehingga hanya menampilkan aspek-aspek krusial dari proses pembuatan alat dengan melakukan pemangkasan pada bagian-bagian yang tidak relevan. Meskipun ciri manipulatif media memberikan fleksibilitas yang besar, perlu perhatian yang cermat, karena kesalahan dalam mengatur ulang urutan kejadian atau

memotong bagian yang tidak sesuai dapat menyebabkan kesalahpahaman atau bahkan dapat mengubah makna ke arah yang tidak dikehendaki.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif pada media memungkinkan suatu objek atau peristiwa untuk dipindahkan melalui ruang, sehingga dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa secara bersamaan dengan pengalaman yang relatif seragam. Media juga memungkinkan informasi yang direkam dalam berbagai format untuk direproduksi berulang kali dan digunakan kembali. Keberlanjutan informasi yang terekam dijamin tetap sama atau hampir sama dengan kejadian aslinya.

Ciri-ciri media tersebut menjadi dasar utama mengapa media digunakan dalam konteks proses pembelajaran. Dalam konteks penelitian ini, media yang digunakan memiliki sifat fiksatif, memungkinkan presentasi peristiwa dari masa lalu atau tempat yang jauh melalui format media pembelajaran. Dengan menggunakan media diorama, siswa dapat memperhatikan proses ekosistem dan hubungannya yang disajikan dalam media tersebut. Dengan ciri-ciri yang beragam, media memiliki banyak fungsi dan manfaat untuk mengoptimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran, media berperan sebagai penghubung yang mengantarkan informasi dari pengajar kepada

penerima manfaat, yaitu peserta didik. Levie & Lentz (Gemilang & Listiana, 2020) menyampaikan empat peran utama media pembelajaran, terutama media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi adalah ketika media menjadi titik fokus yang menarik dan mendorong siswa untuk berkonsentrasi pada konten pembelajaran yang terkait dengan makna visual, seiring dengan teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Media pembelajaran mampu membangkitkan respon emosional pada siswa, termanifestasi dalam perasaan senang yang dialami siswa ketika mereka belajar (atau membaca) teks yang disertai dengan gambar.

3) Fungsi kognitif

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk mendukung pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang tersirat dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran berperan dalam mendukung siswa yang memiliki kesulitan dalam keterampilan membaca untuk mengatur informasi dalam teks dan membantu siswa mengingat informasi tersebut dengan lebih baik. media ini berperan dalam memberikan dukungan kepada siswa yang menghadapi kesulitan pemahaman

materi pelajaran yang tersaji dalam bentuk teks atau komunikasi secara verbal.

Menurut Hamalik (Wulandari et al., 2023) bahwa Pemanfaatan media pembelajaran dalam aktivitas pengajaran mampu membangkitkan minat dan motivasi baru, memicu semangat serta dorongan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, dan juga memiliki dampak psikologis yang memengaruhi reaksi siswa secara positif. Sedangkan menurut (Magdalena et al., 2021) menyatakan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran siswa, antara lain:

- 1) Proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik bagi siswa, menghasilkan peningkatan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan tersaji dengan lebih jelas dan dapat dengan lebih mudah dipahami oleh siswa, yang berdampak pada penguasaan dan pencapaian tujuan pembelajaran.
- 3) Pendekatan pengajaran akan beragam, tidak hanya bergantung pada komunikasi verbal yang dilakukan oleh guru, menghindari kejenuhan siswa dan membantu guru untuk tetap energik, terutama ketika mengajar dalam berbagai sesi.
- 4) Siswa akan terlibat lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran karena mereka tidak hanya mendengarkan pengajaran verbal dari guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti pengamatan, praktek langsung, dokumentasi, peran, dan lain sebagainya.

Encyclopedia of Educational Research (Zahwa & Syafi'i, 2022)

menyajikan manfaat dari penggunaan media pembelajaran, yang antara lain:

- 1) Membentuk dasar yang konkret untuk berpikir, sehingga mengurangi penggunaan kata-kata berlebihan.
- 2) Meningkatkan daya tarik dan fokus siswa terhadap materi pembelajaran.
- 3) Membangun dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, yang pada gilirannya membuat pembelajaran lebih kokoh.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang mendorong kegiatan berpikir mandiri di kalangan siswa.
- 5) Mendorong pemikiran yang terorganisir dan berkelanjutan, terutama melalui gambar hidup atau visualisasi.
- 6) Mendukung perkembangan pemahaman yang membantu kemampuan berbahasa siswa.
- 7) Menyajikan pengalaman yang sulit diperoleh melalui metode pembelajaran lainnya, dan meningkatkan efisiensi serta keragaman dalam proses belajar.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus umum dan dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran pada penelitian ini dominan berfungsi kompensatoris. Media pembelajaran memiliki peran dalam mendukung siswa yang

memiliki kesulitan dalam membaca untuk mengatur informasi dalam visual dan mengingatnya dengan lebih baik. Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan, yang dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada empat jenis media pembelajaran yang dapat diidentifikasi, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba aneka (Mochamad Arsad Ibrahim et al., 2022). Beberapa contoh dari masing-masing jenis media tersebut meliputi:

- 1) Media Audio: penggunaan perangkat seperti tape recorder, radio, telepon, piringan hitam, dan pita audio
- 2) Media Visual: Jenis ini dibagi menjadi dua bagian:
 - a) Media visual diam: Contoh termasuk foto, ensiklopedia, buku, buku referensi, surat kabar, majalah, poster, sketsa, gambar kartun, gambar ilustrasi, film rangkai (film strip), film bingkai/slide, kliping, mikrofis, transparansi, overhead proyektor, bagan, grafik, diagram, globe, dan peta.
 - b) Media visual gerak: Contohnya adalah film bisu.
- 3) Media Audio-Visual: Jenis ini juga dibagi menjadi dua bagian:
 - a) Media audio visual diam: Meliputi slide, televisi diam, film rangkai, serta buku dan suara.

- b) Media audio visual gerak: Termasuk film rangkai dan suara, video, CD, televisi, serta gambar dan suara.
- 4) Media Serba Aneka: Dalam kategori ini terdapat lima jenis:
- a) Papan dan display: Seperti papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan tulis, white board, dan mesin pengganda.
 - b) Media tiga dimensi: Termasuk model, diorama, sampel, realia, artifact, dan display.
 - c) Media teknik dramatisasi: Seperti pantomim, drama, demonstrasi, bermain peran, pedalangan/panggung boneka, pawai/karnaval, dan simulasi.
 - d) Sumber belajar pada masyarakat: Seperti studi wisata, kerja lapangan, perkemahan.
 - e) Belajar terprogram komputer.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat empat jenis utama media pembelajaran, yaitu (1) media audio, (2) media visual, (3) media audio-visual, dan (4) media serba aneka. Media pembelajaran yang bermacam-macam mempermudah proses pembelajaran. Penggunaan setiap jenis media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi lingkungan serta peserta didiknya. Dalam penelitian ini, media yang digunakan termasuk dalam kategori media visual. Media diorama menyajikan visual tiga dimensi (panjang, lebar, tinggi), yang mampu memberikan tampilan visual yang lebih realistis, sehingga menciptakan kesan yang lebih hidup. Dalam

penggunaan media pembelajaran, pemilihan medianya juga harus diperhatikan. Media dalam penelitian ini menggunakan jenis media visual dan media serba aneka yang terdiri dari jenis media papan dan display, serta media tiga dimensi.

e. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran

Dalam pemanfaatan media pembelajaran, pendidik harus mempertimbangkan faktor penting sebelum menggunakannya, yaitu memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media ini merupakan aktivitas berupa pemilihan dan pengaturan media pembelajaran yang relevan dengan pesan atau informasi yang hendak disampaikan (Miftah & Nur Rokhman, 2022).

Menurut (Mochamad Arsad Ibrahim et al., 2022), kriteria penilaian media pembelajaran terbagi dalam tiga aspek, yaitu:

- 1) Aspek rekayasa perangkat lunak, terdiri dari:
 - a) Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran,
 - b) Keandalan (reliable) dalam operasionalnya,
 - c) Kemudahan pemeliharaan (maintainable) yang memungkinkan pengelolaan yang mudah,
 - d) Usabilitas yang menjamin kemudahan penggunaan dalam pengoperasian,
 - e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi atau perangkat lunak untuk pengembangan media pembelajaran,

- f) Kompatibilitas dengan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak yang ada.
- g) Pemaketan program media pembelajaran yang terpadu dan mudah dieksekusi.
- h) Dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap, termasuk petunjuk instalasi yang jelas, troubleshooting yang terstruktur, dan desain program yang menggambarkan alur kerja program.
- i) Ketergunaan kembali (reusable), di mana program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan pembelajaran lainnya

2) Aspek desain pembelajaran, antara lain:

- a) Keterangkatan tujuan pembelajaran yang rumusan dan realistis.
- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar/Kurikulum.
- c) Memahami dan menangkap seluruh aspek serta kedalaman dari tujuan pembelajaran.
- d) Kepahaman dan penerapan strategi pembelajaran yang sesuai dan tepat.
- e) Derajat interaktivitas yang diwujudkan dalam pembelajaran.
- f) Memberikan motivasi yang mendorong proses belajar siswa.
- g) Keterkaitan dan kesesuaian materi dengan konteks serta keterbaruan informasi.

- h) Ketersediaan dan kualitas bahan bantu pembelajaran yang lengkap.
 - i) Kecocokan materi dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
 - j) Mendalaminya materi pembelajaran sehingga dapat dipahami secara menyeluruh.
 - k) Keterbacaan dan kemudahan pemahaman materi.
 - l) Menyusun materi secara sistematis, runut, dan logis untuk memastikan pemahaman yang jelas.
 - m) Pengorganisasian uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan dengan keteraturan dan kejelasan.
 - n) Konsistensi dalam penilaian terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.
 - o) Kewajaran dan kesesuaian alat evaluasi dengan materi pembelajaran.
 - p) Memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap hasil evaluasi.
- 3) Aspek komunikasi visual, antara lain:
- a) Komunikatif (sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, dan dapat diterima atau sejalan dengan keinginan sasaran)
 - b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan
 - c) Sederhana dan memikat
 - d) Audio (narasi, backsound, sound effect, music)

- e) Visual (warna, layout design, typograph)
- f) Media Gerak (movie, animasi)
- g) Layout interactive (ikon navigasi).

Kriteria untuk menilai media yang baik melibatkan faktor-faktor berikut:

- 1) Pemilihan media pengajaran didasarkan pada ketepatan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan tujuan instruksional/SKKD, RPP, dan konten materi pengajaran yang mendukung.
- 2) Keahlian guru dalam mengoperasikan media menjadi faktor krusial. Tak peduli seberapa canggihnya suatu media, jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik, maka media tersebut kehilangan nilai signifikan.
- 3) Kemudahan akses menjadi pertimbangan penting; media yang diperlukan harus dapat diperoleh dengan mudah.
- 4) Ketersediaan waktu untuk pemanfaatan media menjadi hal yang esensial agar media tersebut dapat memberikan manfaat selama proses pembelajaran.
- 5) Kesesuaian media dengan tingkat pemikiran siswa menjadi hal yang penting. Sehingga, makna yang terkandung dalam media dapat dipahami oleh siswa dengan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran yang optimal harus memenuhi beberapa kriteria esensial. Hal ini mencakup kemudahan penggunaan, keandalan, efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran, kemampuan

berkomunikasi, daya tarik untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, serta pemilihan perangkat lunak yang sesuai dan mudah dioperasikan, didukung oleh dokumentasi program yang lengkap. Pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan kebutuhan. Pembelajaran dapat menghadirkan berbagai jenis materi pembelajaran dihadapan peserta didik, salah satunya melalui media diorama.

2. Media Pembelajaran Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Dalam usaha untuk menjamin keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran krusial dalam menyampaikan informasi pembelajaran. Media ini berperan sebagai penghubung antara sumber informasi, perantara (pendidik), dan penerima pesan (siswa) yang saling terkait. Ada beberapa jenis media pembelajaran yang umumnya digunakan dalam konteks pengajaran, salah satunya adalah media diorama.

Diorama merupakan suatu bentuk model tiga dimensi yang menghadirkan suatu adegan atau gambaran dengan tingkat detail dan realisme. Penggunaan diorama sering dilakukan dalam museum atau pameran untuk mengilustrasikan peristiwa sejarah, kehidupan hewan dalam habitat asli, atau bahkan merepresentasikan adegan fiksi tertentu. Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan diorama dapat beragam tergantung pada tujuan dan skala proyek tersebut. Beberapa materi umum yang digunakan meliputi kertas, kayu, busa, kain, tanah liat, cat, serta

bahan sintetis seperti plastik. Seluruh bahan ini diproses dan dirangkai secara rinci untuk membentuk adegan tiga dimensi yang tampak nyata dan memikat (Fadlilah, 2019).

Diorama adalah representasi visual tiga dimensi yang dimaksudkan untuk merepresentasikan pemandangan nyata. Sebagai bentuk media visual diam atau statis, diorama dirancang untuk mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa masa lalu atau saat ini, serta dapat menggambarkan kemungkinan masa depan dalam format tiga dimensi (Aris & Afina, 2022).

Pendapat lainnya, Sudjana dan Rivai (Kusuma & Prasetya, 2020) mengartikan diorama sebagai model khusus yang diciptakan untuk menciptakan atmosfer lingkungan tertentu, contohnya menggunakan boneka. Diorama adalah bentuk variasi model yang digunakan dalam pertunjukan atau dramatisasi, di mana penggunaan objek fisik nyata dimaksudkan untuk memperkenalkan unit pelajaran, menggambarkan proses kerja suatu objek studi, atau menjelaskan aspek-aspek relevan lainnya dalam pembelajaran.

Dari uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan bentuk media tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan pemandangan nyata. Diorama menciptakan atmosfer konkret dengan menggunakan model miniatur untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan mengenai suatu peristiwa nyata, baik yang terjadi di masa lalu, saat ini, atau potensial untuk terjadi di masa depan.

Umumnya, diorama terdiri dari objek-objek yang disusun di dalam suatu panggung dengan latar belakang yang sesuai, dan lukisan latar belakang disesuaikan untuk mencocokkan dengan presentasi tersebut. Dalam konteks pembelajaran, peran diorama sangat penting terutama dalam mata pelajaran seperti ilmu bumi, biologi, sejarah, dan dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran lainnya.

b. Tujuan dan Fungsi Media Diorama

Pemanfaatan media diorama dapat memudahkan siswa dalam memahami objek yang sulit diakses. Beberapa tujuan penggunaan media diorama (Aris & Afina, 2022), meliputi:

- 1) Mengatasi kesulitan saat memahami objek yang memiliki skala besar.
- 2) Memahami objek-objek sejarah dari masa lampau.
- 3) Mengakses informasi mengenai objek yang sulit dijangkau secara fisik.
- 4) Mempelajari objek yang mudah diakses tetapi kurang memberikan detail yang memadai (contohnya seperti mata manusia, telinga).
- 5) Memahami konsep-konsep abstrak dalam bentuk visual.
- 6) Menunjukkan proses dari objek yang kompleks (seperti peredaran planet).

Menurut penjelasan dari (Prasetyoko & Sari, 2019), diorama sebagai media pembelajaran memiliki fungsi utama terutama dalam mata pelajaran seperti ilmu bumi, ilmu hayat, sejarah, bahkan dapat diadaptasi

untuk berbagai mata pelajaran lainnya. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media diorama dapat diterapkan dalam hampir semua mata pelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media diorama adalah membantu mengatasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga materi dapat diserap dengan lebih mudah. Tujuan media diorama menjadi kelebihan yang dapat dipertingkan dalam pembelajaran. Tidak hanya kelebihan, diorama juga memiliki kelemahan yang dapat menjadi bahan diskusi solusi agar pemanfaatan media tetap dapat berjalan sesuai rencana.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media diorama, yang termasuk dalam kategori media tiga dimensi, memiliki keunggulan yang dijelaskan oleh (Sari et al., 2019) beberapa kelebihan media tiga dimensi yang disebutkan meliputi:

- 1) Memberikan pengalaman langsung.
- 2) Menyajikan informasi secara konkret dan menghindari penggunaan kata-kata berlebihan atau verbalisme.
- 3) Mampu menunjukkan objek secara menyeluruh, termasuk konstruksi dan cara kerjanya.
- 4) Mampu memperlihatkan struktur organisasi dengan jelas.
- 5) Dapat menggambarkan alur suatu proses dengan jelas.

Selain kelebihan yang telah disebutkan di atas, (Fadlilah, 2019) menambahkan bahwa diorama memiliki fokus utama pada pesan yang ingin disampaikan melalui gambaran visual atau tokoh, dan memberikan kesan yang lebih hidup jika dibandingkan dengan maket. Kelebihan dari penggunaan diorama sebagai media dalam pengajaran oleh guru adalah kemampuannya untuk dibuat dengan bahan yang ekonomis dan mudah ditemukan. Diorama juga dapat digunakan berulang kali, mampu menggambarkan dengan realistis bentuk-bentuk dari situasi nyata, dan mengungkapkan bagian-bagian internal yang biasanya sulit diamati dalam situasi aslinya. Selain itu, diorama juga mampu meningkatkan elemen keindahan dan daya tarik visual, serta memiliki potensi untuk memotivasi para pembelajar agar mendapatkan pengalaman belajar yang lebih berkesan. Menurut (Aris & Afina, 2022) kelebihan media diorama yaitu:

- 1) Diorama memberikan pengalaman visual yang mendalam dan realistis, memungkinkan siswa untuk secara lebih nyata melihat dan merasakan objek atau situasi berkat dimensi tiga yang fisik.
- 2) Dengan menyajikan gambaran visual yang kuat, diorama mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat informasi. Daya tarik visual ini dapat memperkuat hubungan antara materi yang dipelajari dan ingatan jangka panjang siswa.
- 3) Diorama juga berfungsi sebagai alat yang efisien dalam memfasilitasi interaksi dan diskusi di kelas. Siswa dapat

berkolaborasi dalam berbagi pemahaman mereka tentang diorama dengan rekan sekelas, yang pada gilirannya dapat memperkaya proses pembelajaran melalui pertukaran ide. Media tiga dimensi, seperti diorama, memiliki kelebihan tertentu.

Namun, di sisi lain, diorama memiliki keterbatasan di mana media ini tidak dapat mencakup audiens dalam jumlah besar. Selain itu, penyimpanannya memerlukan ruang yang luas dan pemeliharannya menjadi proses yang kompleks. Namun, tantangan-tantangan ini dapat diatasi dengan menghasilkan diorama dalam skala yang lebih besar, sehingga mampu mencakup audience yang lebih luas. Sehingga dapat diakses dan dinikmati oleh seluruh anggota kelas. Untuk mengatasi kesulitan dalam perawatan, diorama dapat dirancang sebagai model yang tertutup agar terhindar dari kotoran dan kerusakan (Aris & Afina, 2022).

Pembelajaran lebih menarik dengan diimplementasikannya media pembelajaran seperti media diorama. Media ini dapat diterapkan untuk berbagai materi pembelajaran dan mendukung perkembangan Kurikulum Merdeka yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

3. Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Pendidikan senantiasa mengalami perkembangan sejalan dengan kemajuan teknologi, yang mengakibatkan evolusi dalam media pembelajaran. Pemerintah berkomitmen meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengikuti perkembangan zaman. Salah satu aspek

yang secara signifikan memengaruhi sistem pendidikan adalah perubahan dari kurikulum yang telah ada sebelumnya menuju Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan penjelasan dalam Buku Saku Kurikulum Merdeka (Nurani et al., 2022), Kurikulum Merdeka merupakan suatu pendekatan kurikulum yang menawarkan variasi dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, penekanan diberikan pada penyajian materi pembelajaran yang sangat penting, sehingga siswa memiliki waktu yang memadai untuk memahami secara mendalam konsep yang terkait dengan kompetensi pembelajaran tertentu. Pemerintah mengembangkan Kurikulum Merdeka dengan maksud untuk mengintegrasikannya sebagai komponen kunci dalam usaha mengatasi krisis pendidikan yang sedang dihadapi.

Menurut (Ramadhan et al., 2022) pemerintah telah memperkenalkan serta menerapkan Kurikulum Merdeka pada semua tingkatan pendidikan. Langkah ini bertujuan untuk memberikan pembaruan pada proses pembelajaran yang sebelumnya terhambat oleh dampak pandemi. Dalam rangka penerapan Kurikulum Merdeka di lembaga pendidikan, pemerintah memberikan beberapa pilihan, termasuk konsep merdeka belajar, merdeka berbagi dan merdeka berubah.

Implementasi Kurikulum Merdeka dapat dilaksanakan semua sekolah pada kelas-kelas tertentu sebagai awal penerapan kurikulum. Implementasi Kurikulum Merdeka menerapkan beberapa program Merdeka Belajar yang tentu saja beberapa memiliki perbedaan yang

menonjol dengan kurikulum sebelumnya. Pada Kurikulum Merdeka pelajaran IPA dan IPS dijasikan satu pada jenjang SD.

b. Pengertian Pembelajaran IPAS

Kebijakan Kurikulum Merdeka pada jenjang Pendidikan Dasar salah satunya menjadikan satu mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus, yaitu fokus pada kajian fenomena alam yang bersifat faktual, mencakup kenyataan dan kejadian, serta memperhatikan hubungan sebab-akibat. Menurut Sumadi Suryabrata (N.W.A. Suari et al., 2022), IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta dan segala yang ada didalamnya, termasuk makhluk hidup dan benda mati, serta hubungan antara mereka. Menurut (Salam, 2020), IPS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari interaksi sosial manusia, mencakup hubungan antarindividu dan hubungan manusia dengan lingkungan alam di sekitarnya.

Kedua muatan pembelajaran ini mempelajari lingkungan alam semesta beserta isinya, serta hubungan di dalamnya. Sehingga pada perkembangan kurikulum saat ini dijadikan satu muatan pembelajaran IPAS yang dimana IPA dan IPS mempunyai tujuan tersendiri tetapi dengan penggabungan ini menjadi tujuan yang lebih kompleks. Implementasinya dalam pembelajaran memperoleh tujuan maksimal sesuai dengan bentuk materinya.

B. Kajian Penelitian yan Relevan

1. Penelitian terdahulu yang dapat mendukung penggunaan media pembelajaran diorama adalah penelitian yang dilakukan oleh (Wijaya & Mustika, 2022). Penelitian ini tentang pengembangan media diorama tema ekosistem untuk kelas V SD. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama dengan tema ekosistem dinilai sangat valid berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Hal ini dapat menjadi dasar untuk mendukung penggunaan media diorama dalam konteks penelitian yang dilakukan peneliti. Namun, eksperimen ini dilakukan pada siswa kelas V SD yang mengikuti kurikulum 2013. Selain itu, penelitian ini belum mengevaluasi secara langsung sejauh mana keefektifan media diorama dalam proses pembelajaran.
2. Penelitian terdahulu yang relevan dilakukan oleh (Rahmawati & Sati, 2021) penelitian ini dilakukan dengan mengukur keefektifan penggunaan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar peserta didik pada tema ekosistem. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran diorama. Temuan penelitian ini mengenai perbedaan signifikan dalam hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media diorama dapat menjadi landasan penting untuk mendukung klaim efektivitas media pembelajaran diorama dalam penelitian yang akan dilakukan peneliti. Selain itu, penelitian terdahulu merinci pengukuran keefektifan media diorama terhadap hasil belajar, memberikan dasar untuk membandingkan temuan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Namun, penelitian

tersebut belum menggunakan kurikulum terbaru yaitu kurikulum Merdeka dalam penerapannya, namun digunakan pada kelas V SD dengan kurikulum 2013.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Aris & Afina, 2022) bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi siklus air di kelas V SD Negeri di Kota Serang. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan dapat diterima, menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA pada materi siklus air bagi siswa kelas V di SD Negeri di Kota Serang. Terdapat keterkaitan tema penelitian antara kedua studi, karena keduanya mengevaluasi dampak penggunaan media diorama pada mata pelajaran IPA untuk kelas V SD. Meskipun tema penelitian yang difokuskan berbeda (ekosistem dalam penelitian yang dilakukan peneliti dan siklus air dalam penelitian Aris & Afina), kedua penelitian mengeksplorasi dampak media diorama pada hasil belajar kognitif siswa di tingkat kelas yang sama. Temuan positif dari penelitian tersebut mengenai pengaruh signifikan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA dapat mendukung klaim efektivitas media diorama dalam konteks pembelajaran ekosistem pada mata pelajaran IPAS.

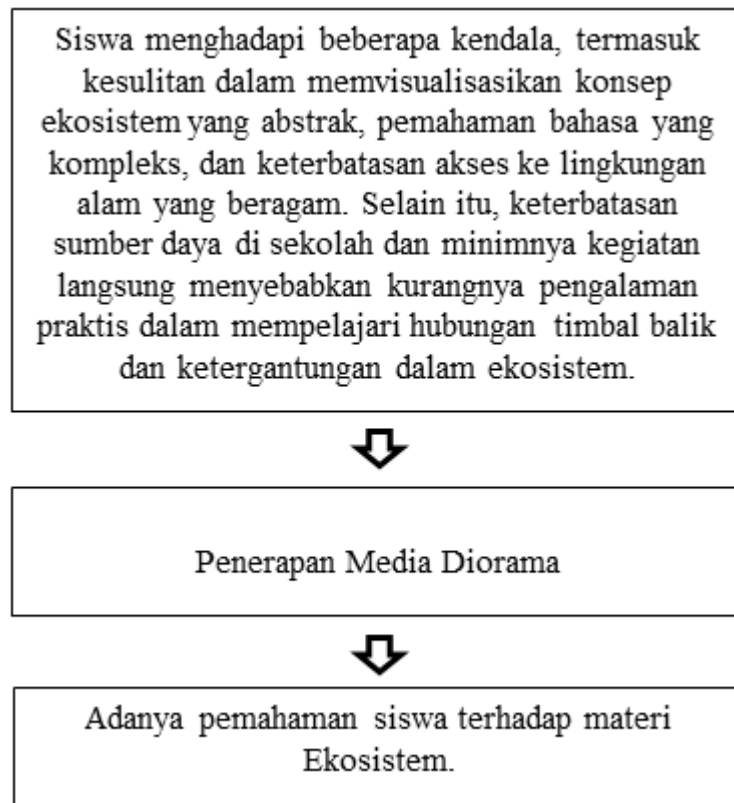
C. Kerangka Pikir

Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru bertujuan agar pesan atau informasi dapat efektif diterima oleh siswa. Media pembelajaran berperan dalam menarik perhatian dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa selama proses

pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang digunakan dapat beragam sesuai kebutuhan. Dalam pembelajaran IPAS, beberapa materi memerlukan media pembelajaran untuk menggambarkan kejadian atau fenomena nyata, contohnya pada materi ekosistem. Para siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep dalam Komponen Ekosistem, yang timbul akibat gaya pembelajaran yang pasif. Mereka cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa berinteraksi aktif, menyebabkan kekurangan semangat dan rasa tertarik.

Pada materi ekosistem terdapat berbagai hubungan timbal balik yang jika tidak ditampilkan secara langsung, siswa akan kesulitan memahami isi materi. Namun jika harus menampilkan hubungan dalam ekosistem yang melimpah dari berbagai makhluk hidup secara langsung akan membutuhkan waktu dan biaya yang tidak sedikit. Tetapi berbeda jika terdapat media perantara untuk membantu siswa memahami materi. Media dalam bentuk diorama tersaji lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa. Membuat media yang mampu memberikan tampilan visual yang lebih mudah dipahami merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dibuat menggunakan diorama.

Alur pikir dari input, proses dan output sebagai hasil yang diharapkan dari penelitian ini dapat dilihat pada skema kerangka pikir di bawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat dianggap sebagai suatu asumsi atau jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang memerlukan pengujian empiris. Hipotesis juga berarti pernyataan tentang hubungan yang ingin dicari atau diterima sementara sebagai kebenaran. Hipotesis memberikan panduan dan dasar bagi verifikasi dan merupakan keterangan sementara dari hubungan antar fenomena yang kompleks (Anuraga et al., 2021).

Menurut hasil analisis teori, penulis memformulasikan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

Ha : Media pembelajaran diorama efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa SD kelas V terhadap materi ekosistem.

Ho : Media pembelajaran diorama tidak efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa SD kelas V terhadap materi ekosistem.