

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pengembangan Media

1. Pengertian Pengembangan Media

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bertujuan utama untuk mendukung peran pendidik dalam mengajar serta memperbanyak pengalaman belajar peserta didik secara lebih nyata dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang baik dalam mengajar, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemilihan media harus mempertimbangkan dari segi kecocokannya terhadap materi yang diajarkan serta keadaan peserta didik yang meliputi kemampuan maupun waktu yang dimiliki. Dari hal tersebut maka media yang sudah ada harus dikembangkan lagi menjadi media yang kreatif dan inovatif. Pengembangan media pembelajaran sendiri adalah serangkaian proses atau kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran berdasarkan teori pengembangan yang sudah ada.¹⁹

Pengembangan dalam pembelajaran adalah usaha meningkatkan sebuah rancangan yang sudah ada ke dalam rancangan guna meningkatkan kualitas dan mutu yang lebih baik. Pengembangan adalah proses menerjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan ke dalam bentuk fisik sehingga menciptakan sebuah perubahan yang inovasi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya berdasarkan

¹⁹ Septy Nurfadhillah et al., "Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan," *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 3, 2021, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

permasalahan yang didapat pada saat pengamatan dilapangan. Kegiatan tahap pengembangan meliputi berbagai tahapan antara lain, perencanaan produk yang akan dikembangkan, pelaksanaan pembuatan produk, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan berdasarkan hasil dari uji coba. Untuk melakukan kegiatan pengembangan media pembelajaran diperlukan prosedur pengembangan. Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang agar sampai ke produk yang dispesifikasikan.²⁰

Berdasarkan pengertian dari pengembangan media diatas dapat disimpulkan bahwa suatu proses pengembangan media pembelajaran yang sudah ada kemudia dirancang ulang guna membuat media lebih menarik dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan berbagai tahap rancangan sesuai dengan prosedur. Hal tersebut di lakukan guna menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Menurut Nasituon media pembelajaran sendiri adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal.²¹ Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang sudah di lakukan pengembangan yang bisa

²⁰ Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 05, no. 02 (2023): 3928–36.

²¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," vol. 03, 2018.

digunakan oleh para pengajar untuk di aplikasikan pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapati media baru yang lebih kreatif dan inovatif.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan bentuk atau alat komunikasi yaitu jamak dari kata Medium yang berasal dari bahasa latin yaitu perantara. Media adalah instrumen strategis yang menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung oleh peserta didik. Media adalah salah satu alat komunikasi baik secara visual maupun audio visual untuk menyalurkan pesan atau informasi lainnya. Media dapat mengantarkan informasi kepada peserta didik maupun sebaliknya secara lancar. Oleh sebab itu, media adalah unsur yang dapat membantu sebagai pendukung keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran di bangku pendidikan.²²

Media pembelajaran adalah alat yang membantu meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar. Masa kini, media pembelajaran tidak dibatasi pada buku dan papan tulis saja, karena berbagai jenis media dapat dipergunakan. Contohnya, Media Visual seperti gambar, grafik, dan peta; Media Audio seperti radio, podcast, dan lagu; serta Media Audiovisual seperti film, video, dan televisi. Semua ini memungkinkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

²² Elsa Kaniawati Stai et al., "Evaluasi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)*, vol. 1, 2023.

3. Tujuan Media dalam Proses Pembelajaran

Media merupakan satu diantara alat yang membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas. Media dapat menyalurkan pesan sekaligus merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar. Agar pembelajaran lebih menarik, media sebaiknya disajikan dengan kreatif oleh guru. Salah satu jenis media yang efektif adalah media visual, yang berfungsi menarik perhatian siswa agar fokus pada materi. Penggunaan media ini perlu disesuaikan dengan materi yang akan diberikan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Sewaktu proses pembelajaran, alat atau media pembelajaran sangat diperlukan karena memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pendidikan sewaktu proses pembelajaran sebagai berikut:²³

- a. Media pembelajaran membantu memperjelas penyajian pesan, sehingga mengurangi penggunaan kata-kata yang terlalu verbal.
- b. Media pembelajaran mampu menjadi jalan keluar keterbatasan ruang, waktu, dan indera, misalnya menggantikan objek besar dengan gambar atau model.

Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif siswa. Menggunakan lingkungan sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendukung pencapaian tujuan secara efektif dan efisien.

²³ Aisyah DR Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta et al., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (n.d.).

4. Fungsi Media

Peran media pembelajaran sebagai penghubung dalam komunikasi antara guru dan siswa mencakup berbagai fungsi, antara lain:²⁴

a. Pemusat Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dirancang menarik dan interaktif berfungsi sebagai pusat perhatian siswa, terutama di tingkat dasar, sehingga membantu mereka fokus pada pelajaran.

b. Penggugah Emosi dan Motivasi

Pembelajaran yang disampaikan secara berbeda dari buku, seperti melalui gambar warna-warni atau video, dapat meningkatkan motivasi dan emosi siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan mendorong minat belajar.

c. Pengorganisasi Materi

Media visual seperti tabel atau grafik membantu siswa mengatur materi dengan mudah, membuat pemahaman lebih efektif dan memperkuat daya ingat.

d. Penyama Persepsi

Media pembelajaran membantu menjelaskan konsep abstrak secara konkret, terutama bagi siswa SD, sehingga memperkecil perbedaan persepsi yang mungkin muncul dalam penjelasan lisan.

²⁴ Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman Pagarra, Media Pembelajaran, vol. 114 (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022):34-40.

e. Pengaktif Respon Siswa

Media pembelajaran yang variatif memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, memungkinkan mereka lebih terlibat dalam pembelajaran dan bahkan terdorong untuk belajar mandiri sebelum dibimbing oleh guru.

5. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Arsyad, setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dari segi kemampuan, cara pembuatan, maupun penggunaannya. Pemahaman terhadap karakteristik ini adalah kemampuan dasar yang harus dimiliki guru untuk memilih media yang tepat. Dengan memahami karakteristik media, guru dapat menggunakan berbagai jenis media secara bervariasi. Tanpa pemahaman tersebut, guru akan menghadapi kesulitan dan cenderung berspekulasi. Sebelum menggunakan media pembelajaran, guru harus memahami jenis, karakteristik, dan pengelompokan media yang akan digunakan. Guru juga perlu memastikan bahwa media tersebut memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran.²⁵

6. Manfaat dan Fungsi Media

Media adalah salah satu alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yang efektif untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Adapun manfaat media dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut.²⁶

²⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002): 63-65.

²⁶ Rohani O, *Media Pembelajaran*, 22-27.

a. Sebagai Alat Bantu Efektif

Media adalah alat bantu yang dipergunakan pengajar untuk menyalurkan penyampaian materi kepada peserta didik dengan lebih efektif. Media memudahkan peserta didik memahami materi dan mendukung guru menyampaikan informasi yang sulit dijelaskan secara verbal.

b. Mengkongkretkan Konsep Abstrak

Media pengajaran menjelaskan konsep abstrak dalam bentuk konkret, seperti menjelaskan sistem peredaran darah atau proses hujan, sehingga peserta didik lebih mudah memahaminya.

c. Mengurangi Kebosanan dan Monotoni

Penggunaan media menghindarkan peserta didik dari kebosanan dalam pembelajaran, terutama pada materi sulit, dan membuat kegiatan belajar lebih menarik.

d. Mengoptimalkan Alat Indera

Media memungkinkan penggunaan berbagai indera, seperti penglihatan dan pendengaran, sehingga mendukung pemahaman materi oleh peserta didik dengan kemampuan indera yang berbeda.

B. Hasil Belajar Peserta Didik

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Susanto hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa selama melakukan kegiatan belajar. Kemampuan yang diperoleh itu menyangkut pengetahuan, pengertian dan pekerjaan yang

dapat dilakukan oleh siswa.²⁷ Hasil belajar memiliki keterkaitan erat dengan aktivitas belajar, mengingat bahwa belajar merupakan suatu proses. Hasil dari proses ini mencakup seluruh aspek dalam ranah psikologis. Kondisi tersebut muncul sebagai konsekuensi dari pengalaman belajar yang dialami peserta didik selama mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Nasution, hasil belajar yaitu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui pengalaman dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana dan Ibrahim hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Hasil belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran dikarenakan akan memberikan sebuah informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.²⁸

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh pesesrta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar juga memiliki arti pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar pesesrta didik, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang

²⁷ Zhusnia Larasati et al., "Pendekatan Mastery Learning: Peningkatan Hasil Belajar Pembelajaran Matematika Siswa Di Sekolah Dasar Mastery Learning Approach: Improving Students' Mathematical Learning Outcomes In Elementary School" 7, no. 2 (2020): 136–44, <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i2a3.2020>.

²⁸ Tasya Nabillah and Agung Prasetyo Abadi, "Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa", *Journal Homepage*, vol 4 2019, :662

dialami peserta didik. Pendidikan dan pengajaran sendiri dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada peserta didik akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar peserta didik, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.²⁹

Dari penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa hasil belajar berhubungan erat dengan proses pembelajaran peserta didik di sekolah dan mencakup kemampuan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar. Pencapaian ini menjadi gambaran dari seberapa besar usaha peserta didik dalam belajar, karena usaha yang optimal biasanya menghasilkan pencapaian yang lebih baik. Hasil belajar juga berperan sebagai tolok ukur keberhasilan pendidikan, di mana pendidikan dianggap berhasil jika terjadi perubahan positif pada peserta didik yang disebabkan oleh kegiatan dan program pembelajaran yang dirancang oleh guru.

2. Indikator Hasil Belajar

Peserta didik bisa dikatakan berhasil dalam belajarnya, apabila dapat meningkatkan kemampuan, pengetahuan, dan pengembangan sikap. Menurut Benjamin S.Bloom indikator hasil belajar dibagi

²⁹ Andri Yandi et al., "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)," Vol.1,(2023), *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.

menjadi tiga ranah, Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:³⁰

a. Ranah kognitif.

Pada ranah kognitif, indikator hasil belajar mencerminkan kemampuan berpikir mulai dari tingkat dasar hingga tingkat tinggi. Indikator tersebut meliputi :

- 1) (Pengetahuan) merupakan tingkat paling dasar, yaitu kemampuan mengingat kembali fakta, istilah, konsep, dan informasi yang telah dipelajari sebelumnya.
- 2) (Pemahaman) kemampuan untuk memahami makna dari materi yang dipelajari, menjelaskan ide pokok, atau menginterpretasikan informasi.
- 3) (penerapan) kemampuan menggunakan informasi atau konsep dalam situasi baru atau konteks praktis.
- 4) (Analisis) kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagian, serta memahami struktur organisasi dan hubungan antar bagian.
- 5) (Sintesis) kemampuan menggabungkan berbagai elemen atau informasi menjadi suatu bentuk atau struktur baru yang koheren dan orisinal.
- 6) (Evaluasi) kemampuan untuk membuat penilaian terhadap nilai, kualitas, atau efektivitas suatu gagasan, metode, atau hasil berdasarkan kriteria tertentu.

³⁰ Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Al-Amar (JAA)*, vol. 2, 2021.

b. Ranah afektif.

Pada ranah afektif berhubungan dengan aspek sikap, nilai, minat, dan emosi peserta didik terhadap pembelajaran. Indikator ini mencakup :

- 1) (Penerimaan) kesediaan individu untuk memperhatikan suatu fenomena atau rangsangan tertentu; merupakan dasar dari proses afektif.
- 2) (Partisipasi) keaktifan peserta didik dalam menanggapi atau berpartisipasi terhadap suatu kegiatan atau stimulus.
- 3) (Penghargaan) kemampuan untuk menghargai dan menerima suatu nilai atau norma sebagai sesuatu yang penting.
- 4) (Pengorganisasian) proses mengintegrasikan nilai-nilai ke dalam sistem nilai yang telah dimiliki, serta menetapkan prioritas nilai.
- 5) (Karakterisasi) nilai yang telah tertanam dalam diri seseorang menjadi bagian dari karakter dan mewarnai perilakunya secara konsisten.

c. Ranah psikomotorik.

Pada ranah psikomotorik, indikator hasil belajar menggambarkan kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan fisik atau motorik. Indikator dalam ranah ini mencakup :

- 1) (Persepsi) kemampuan menggunakan indera untuk membimbing aktivitas motorik.
- 2) (Kesiapan) kesiapan fisik, mental, dan emosional untuk melakukan suatu tindakan atau keterampilan.
- 3) (Respons terpinpin) kemampuan melakukan keterampilan dasar di bawah bimbingan atau instruksi.
- 4) (Respons terbiasa) kemampuan melakukan suatu tindakan secara terbiasa dan lebih percaya diri
- 5) (Respons kompleks) pelaksanaan keterampilan kompleks secara akurat dan efisien.
- 6) (Adaptasi) kemampuan untuk menyesuaikan gerakan atau keterampilan terhadap kondisi baru.
- 7) (Penciptaan) kemampuan menciptakan pola gerakan atau keterampilan baru secara orisinal dan kreatif.

Pada penelitian ini yang akan di pakai sebagai acuan dari hasil belajar peserta didik adalah indikator hasil belajar ranah kognitif mengingat pada ranah kognitif itu berkaitan dengan aspek pengetahuan dan kemampuan berpikir yang akan mempengaruhi hasil belajar.

3. Faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Menurut Slameto, terdapat dua kelompok faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal:³¹

a. Faktor Internal

Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi:

³¹ S Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, vol. 1 (Jakarta, 2012).

1) Kesehatan

Kondisi tubuh yang sehat sangat penting bagi proses belajar. Ketika peserta didik sakit atau kurang fit, aktivitas belajar dapat terganggu, menurunkan semangat dan energi.

2) Minat

Minat adalah ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan tertentu. Jika peserta didik tidak tertarik pada materi pelajaran, mereka cenderung kurang serius dan tidak maksimal dalam belajar.

3) Bakat

Bakat yaitu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menguasai sesuatu dengan lebih mudah. Jika materi pelajaran sesuai dengan bakat peserta didik, mereka akan lebih menikmati proses belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

4) Motivasi

Motivasi berperan sebagai dorongan untuk mencapai tujuan. Baik disadari maupun tidak, motivasi mendorong peserta didik untuk berusaha dan bertindak dalam mencapai target belajar.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal dari lingkungan luar peserta didik dan meliputi:

1) Keluarga

Pola pengasuhan, hubungan antar anggota keluarga, kondisi ekonomi, dan suasana rumah dapat memengaruhi proses belajar peserta didik.

2) Sekolah

Faktor sekolah mencakup metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan peserta didik, hubungan antar peserta didik, disiplin, serta fasilitas dan kondisi sekolah yang mendukung proses belajar.

3) Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga berperan dalam mempengaruhi belajar peserta didik. Aktivitas di masyarakat, pergaulan, serta kehidupan sosial di sekitar peserta didik dapat memberi dampak positif atau negatif pada proses belajarnya.

C. Mata Pelajaran IPAS

Menurut Wijayanti & Ekantini Mata pelajaran IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka digabung menjadi IPAS yang didasari bahwa IPA dan IPS merupakan cara berpikir ilmiah. Dalam menghadapi sesuatu hal yang dianggap tantangan pelaksanaan implementasi Kurikulum Merdeka di kelas pada mata pelajaran IPAS, maka aksi yang dilakukan yaitu mengajak peserta didik berdiskusi dengan guru untuk merencanakan kegiatan

sehingga peserta didik lebih bertanggungjawab dan memegang komitmen.³² Salah satu dampak dari diberlakukannya kurikulum merdeka di Sekolah Dasar (SD)/MI ialah digabungnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Dengan harapan dapat memicu peserta didik mampu sekaligus mengelola lingkungan alam dan sosial. Jika sebelumnya pada Kurikulum 2013 pembelajaran IPA dibelajarkan terpisah dengan IPS maka kebijakan baru pada Kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS.³³

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDI/SLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Melalui pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan tantangan-tantangannya. Selanjutnya diharapkan kelak mereka mampu bertindak secara rasional dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.³⁴

³² Diana Yulias Rahmawati et al., "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (September 12, 2023): 2873–79, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>.

³³ Inggit Dyaning Wijayanti and Anita Ekantini, 'Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD', "Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar," Vol.8, 2023.

³⁴ Irma Sintiya Safitri et al., "Analisis Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Muatan IPAS Di Sekolah Dasar," *Ainara Journal*, vol. 5, 2024., <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj>.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi, namun sampai saat ini banyak peserta didik yang kurang menyukai sains, peserta didik menganggap sains sebagai materi yang sulit dan tidak menyenangkan. Menurut Adi Merta, Darsana, & SuryaAbadi, Mata pelajaran IPA sesuai dengan defenisi kompetensi pengetahuan IPA adalah pemahaman terhadap sejumlah konsep dan informasi mengenai muatan materi IPA yang harus dikuasai oleh peserta didik melalui kegiatan bermakna dan dinyatakan dalam rentang nilai tertentu. Fitrianingi menjelaskan Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya menekankan terhadap pengetahuan tentang fakta-fakta, konsep-konsep dan pengertian IPA melainkan juga menekankan pada pengembangan keterampilan menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.³⁵

Dari keterangan tersebut dapat di simpulkan jika, Kurikulum Merdeka menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS. Perubahan ini dilakukan agar peserta didik dapat belajar lebih bertanggung jawab melalui perencanaan kegiatan bersama guru. Tujuan dari penggabungan ini adalah membekali peserta didik dengan kemampuan mengelola lingkungan alam dan sosial secara seimbang. Selain mendapatkan pengetahuan, peserta didik juga diharapkan mengembangkan keterampilan ilmiah dan sikap kritis dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan sehari-hari.

³⁵ A.Muh, Satriawati, Rahma Nur Ali, "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Menggunakan Metode Eksperimen Kelas VI Sekolah Dasar," *PTK 3* (2023): 2.

D. Materi Kenampakan Alam

Bumi merupakan planet urutan ketiga dari matahari yang ada di dalam tata surya. Bumi merupakan satu-satunya planet tata surya yang diketahui memiliki kehidupan. Bumi diperkirakan terbentuk sekitar 4,5 miliar tahun yang lalu.

Bumi kita yang luas ini memiliki kenampakan alam yang dapat kita amati, bagian dari kenampakan alam tersebut terdapat daratan, perairan, dan juga udara. Dalam bahasa ilmiah pada bagian bumi ini di bagi menjadi 3 bagian, yaitu Litosfer (daratan), Hidrosfer (perairan), Atmosfer (udara). Bumi memiliki struktur berlapis seperti bawang merah, lapisan bumi tersebut disebut dengan litosfer. Urutan dari luar ke dalam, yaitu kerak bumi, mantel, dan inti bumi yang terdiri dari inti luar dan inti dalam.

1. Litosfer

Kerak bumi merupakan bagian terluar yang dapat ditinggali oleh makhluk hidup. Lapisan kerak bumi ini terdiri atas Daratan dan Perairan. Pada lapisan terluar tersusun atas batuan keras, namun bagian permukaannya mengalami pelapukan menjadi tanah. Fungsi dari daratan mulai dari sebagai tempat makhluk hidup menjalani aktivitas sehari-hari dan menghasilkan bahan tambang yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Kenampakan alam di bagian daratan yaitu, seperti Gunung, Pegunungan, Dataran Tinggi, Bukit, Lembah, Dataran Rendah, dan Pantai. Perhatikan penjelasan berikut :

a. Gunung

Gunung adalah bentuk muka bumi yang menonjol ke atas berbentuk kerucut yang sangat besar dan tinggi serta mempunyai

ketinggian lebih dari 600 m di atas permukaan laut. Gunung di Indonesia jumlahnya sangat banyak. Hampir semua provinsi di Indonesia mempunyai gunung. Bagian-bagian gunung terdiri atas puncak, lereng, dan kaki gunung. Gunung di Indonesia ada dua macam, yaitu gunung api aktif dan gunung api tidak aktif. Gunung api aktif adalah gunung yang masih menampilkan kegiatan vulkanisme. Gunung berapi yang tidak aktif adalah gunung yang sudah tidak menunjukkan gejala-gejala vulkanisme. Dalam peta, gunung berapi diberi simbol segitiga warna merah. Adapun gunung yang bukan berapi disimbolkan dengan tanda segitiga berwarna hitam. Contoh gunung di Indonesia, yaitu Gunung Merapi di Jawa Tengah, Gunung Kerinci di Sumatra, Gunung Rinjani dan Tambora di Nusa Tenggara Barat, dan lain-lain.

Gunung berapi menghasilkan barang-barang tambang, seperti batu, pasir, belerang, dan sumber air panas. Sumber air panas dapat menjadi daya tarik pariwisata bagi daerah. Gunung yang tidak berapi bisa dimanfaatkan untuk kegiatan perkebunan, kehutanan, suaka margasatwa, atau tempat rekreasi. Berbagai jenis pohon dapat tumbuh dari daerah gunung yang tidak berapi. Hutan harus dipelihara agar tidak gundul. Kita juga harus rajin menanam pohon yang baru di lahan hutan.

b. Pegunungan

Pegunungan merupakan kumpulan beberapa gunung besar dan gunung kecil yang memanjang dan bersambungan. Pegunungan biasanya lebih luas dan memiliki ketinggian yang berbeda-beda. Pegunungan memiliki ciri-ciri sebagai berikut: memiliki lebih banyak puncak dan bukit, cenderung memiliki puncak yang memanjang.

Pegunungan sangat penting untuk keberlangsungan makhluk hidup karena pegunungan menghasilkan sumber air bersih diberbagai daerah. Biasanya daerah pegunungan ini sering dijadikan untuk pariwisata ataupun rekreasi. Pemanfaatan pegunungan ini juga dapat meningkatkan perekonomian masyarakat setempat. Seperti Pegunungan Bromo di Jawa Timur untuk karyawisata, Pegunungan Dieng di Jawa Tengah untuk lahan bertani kentang.

Pegunungan memiliki perbedaan dengan gunung, yaitu : Pegunungan biasanya cenderung memiliki ketinggian yang lebih rendah dari pada gunung, gunung umumnya terletak di wilayah yang lebih terpencil atau kawasan yang lebih jarang dihuni. Sementara pegunungan lebih sering ditemukan di dataran tinggi, sehingga lebih banyak dihuni dan mempunyai cuaca yang lebih stabil dibandingkan gunung.

c. Dataran Tinggi

Dataran tinggi adalah tanah datar yang berada pada ketinggian lebih dari 200 m di atas permukaan laut. Dalam peta, dataran tinggi disimbolkan dengan warna kuning. Daerah dataran tinggi umumnya berhawa sejuk, bahkan cenderung dingin. Tumbuhan yang hidup di daerah itu, misalnya kopi, teh kina, dan cengkih. Dataran tinggi di Indonesia sudah banyak yang dijadikan tempat wisata. Misalnya, dataran tinggi Dieng di Jawa Tengah, dataran tinggi Gayo di Sumatra, dataran tinggi Kintamani di Bali, dan sebagainya.

Dataran tinggi memiliki perbedaan dengan gunung dan pegunungan yaitu, Dataran tinggi biasanya memiliki lereng yang halus dan rata dengan ketinggian yang lebih rendah dari gunung dan pegunungan. Dataran tinggi biasanya juga memiliki luas yang lebih luas daripada gunung dan pegunungan.

d. Dataran Rendah

Dataran rendah adalah dataran yang mempunyai ketinggian 0-200 m di atas permukaan laut. Dataran rendah memiliki ciri-ciri sebagai berikut: tanah relatif datar, memiliki sedikit perbedaan ketinggian, memiliki suhu yang relatif hangat. Pada contoh wilayah dataran rendah SLG itu memiliki ketinggian 60 m di atas permukaan laut.

Daerah dataran rendah mendominasi sebagian besar daratan di Indonesia. Di daerah ini bisa ditanami tanaman-tanaman

pertanian. Selain itu, juga digunakan untuk pemukiman, pembangunan fasilitas ekonomi, gedung- gedung perkantoran dan pemerintahan, dan lain-lain.

Dataran rendah dan dataran tinggi memiliki perbedaan sebagai berikut: dataran rendah memiliki ketinggian kurang dari 200 m di atas permukaan laut, sedangkan dataran tinggi memiliki ketinggian lebih dari 200 m di atas permukaan laut, dataran rendah memiliki suhu hangat atau bahkan panas, sedangkan dataran tinggi memiliki suhu rendah atau dingin, dataran rendah dengan kondisi tanah yang relatif datar dan mudah diakses sering dimanfaatkan untuk kegiatan ekonomi yang intensif seperti industri, perdagangan, dan pertanian lahan basah, sedangkan dataran tinggi lebih sering dimanfaatkan sebagai lokasi perkebunan dan pariwisata.

e. Bukit

Bukit adalah daratan yang tinggi, tetapi lebih rendah daripada gunung dan pegunungan. Contoh: Bukit Barisan di Sumatra. Daerah yang terdapat bukit-bukit disebut perbukitan. Daerah perbukitan dapat digunakan untuk menanam berbagai jenis sayuran dan bunga. Akan tetapi, bukit yang terjal tidak dapat digunakan untuk menanam.

f. Lembah

Lembah adalah daratan rendah di kaki gunung atau sekitar sungai. Tanah lembah umumnya subur karena terbentuk dari

pengikisan tanah subur dari pegunungan yang mengendap di lembah. Lembah ada yang dalam dan luas di antara dua tebing. Lembah seperti ini dinamakan ngarai. Ada juga lembah yang dalam dan sempit disebut jurang.

g. Pantai

Pantai adalah wilayah perbatasan antara daratan dan lautan, di mana daratan tersebut bertemu dengan air laut atau air laut dangkal yang dipengaruhi oleh pasang surut air laut. Wilayah perbatasan itu yang disebut pantai. Pantai terdiri dari pasir, batuan, atau tanah yang berbatasan langsung dengan perairan. Ciri-ciri pantai sebagai berikut : memiliki pasir putih yang halus atau pasir kasar yang lebih besar, biasanya terdapat bebatuan karang, biasanya terdapat ekosistem mangrove di sekitarnya.

Pantai sebagai bagian dari kenampakan alam dan ekosistem pesisir yang memiliki peran penting dalam kehidupan manusia, seperti sebagai tempat wisata, habitat berbagai makhluk hidup, serta pelindung dari gelombang laut. Faktor yang mempengaruhi bentuk pantai meliputi angin, ombak, dan arus laut.

2. Hidrosfer

Lapisan kerak bumi juga diisi oleh perairan atau Hidrosfer. Wilayah perairan jauh lebih luas di bandingkan wilayah daratan. Perairan atau Hidrosfer adalah lapisan air yang ada di permukaan bumi. Pembentukan hidrosfer berasal dari berbagai sumber air yang ada di bumi.

Hidrosfer meliputi air yang terdapat di permukaan planet, di bawah tanah, dan di udara. Hidrosfer di sebuah planet bisa berupa cairan, uap, atau es. Di bumi, air berupa cairan berada di permukaan dalam bentuk sungai, danau, rawa, laut, dan samudra.

a. Laut

Laut adalah bagian permukaan bumi yang berupa genangan air yang sangat luas. Laut mengelilingi pulau-pulau. Semua pulau di Indonesia dikelilingi oleh laut. Laut yang ada di Indonesia, yaitu Laut Jawa, Laut Tiongkok Selatan, Laut Sulawesi, Laut Flores, Laut Banda, dan sebagainya. Laut di Indonesia menghasilkan bermacam-macam sumber daya alam, misalnya ikan, rumput laut, mutiara, dan minyak bumi. Laut yang sangat luas dan dalam disebut samudra, misalnya, Samudra Hindia, Samudra Pasifik, dan Samudra Atlantik. Laut sempit di antara pulau-pulau disebut selat. Contohnya Selat Bali, Selat Sunda, Selat Karimata, dan Selat Malaka. Daratan dan laut dibatasi oleh pantai. Pantai dapat membentuk tanjung dan teluk. Tanjung adalah daratan yang menjorok ke laut, sedangkan teluk adalah laut yang menjorok ke daratan. Wilayah laut setelah pantai dinamakan lepas pantai.

b. Sungai

Sungai merupakan aliran air yang mengalir di daratan dari hulu (atas) menuju hilir (bawah). Bagian hulu biasanya berasal

dari gunung atau pegunungan, sedangkan bagian hilir biasanya berasal dari danau atau pantai.

Ada yang menyebut sungai dengan kali. Sungai-sungai di Indonesia ada yang besar dan ada yang kecil. Sungai yang besar terdapat di pulau-pulau yang besar, seperti Pulau Jawa, Kalimantan, Sumatra, Sulawesi, dan Irian (Papua). Adapun sungai-sungai kecil banyak terdapat di bagian awal atau hulu. Sungai-sungai besar digunakan sebagai sarana transportasi. Hal ini banyak terdapat di Pulau Kalimantan. Selain itu, oleh masyarakat, sungai banyak dimanfaatkan untuk irigasi atau pengairan, memelihara ikan, objek wisata, dan pembangkit tenaga listrik.

c. Danau

Danau adalah genangan air yang sangat luas dan dikelilingi oleh daratan. Danau ada yang besar dan ada pula yang kecil. Berdasarkan bentuknya, danau dibedakan menjadi dua, yaitu danau alam dan danau buatan. Danau alam adalah danau yang terbentuk karena peristiwa alam. Danau buatan adalah danau yang dibuat oleh manusia. Danau buatan juga disebut dengan waduk. Waduk dibuat berdasarkan hasil membendung aliran sungai. Baik danau maupun waduk banyak dimanfaatkan untuk tempat rekreasi, sumber air, dan pembangkit tenaga listrik.

d. Rawa

Rawa merupakan bagian permukaan bumi yang sebagian atau sepanjang tahun tergenang air. Air rawa berasal dari air hujan atau luapan air sungai. Rawa terdiri atas hutan rawa air tawar, hutan rawa gambut, dan rawa tanpa hutan. Permukaan tanah hutan rawa air tawar kaya akan mineral. Biasanya ditumbuhi hutan lebat.

Hutan rawa gambut terbentuk dari sisa-sisa hewan dan tumbuhan yang penguraiannya sangat lambat. Rawa gambut mengandung bahan organik yang tinggi. Rawa tanpa hutan merupakan bagian dari rawa hutan. Rawa tanpa hutan ditumbuhi semak dan rumput liar.

E. Materi Kenampakan Buatan

Kenampakan buatan adalah kenampakan yang sengaja di buat oleh manusia dengan tujuan atau kepentingan tertentu. Kepentingan tersebut tentunya tidak lepas karena faktor kebutuhan manusia. Kepentingan manusia antara lain sebagai kemakmuran, fasilitas, melindungi satwa dan tumbuhan, membangun sarana dan prasarana bagi umum, untuk tujuan wisata dan rekreasi. Kenampakan buatan antara lain sebagai berikut :
Waduk, Pelabuhan, Bandara, Kebun Binatang, Perkebunan.

1. Waduk

Waduk adalah bendungan yang merupakan dari danau buatan. Waduk di manfaatkan untuk kepentingan irigasi, perikanan, PLTA, dan tempat wisata. Waduk memiliki ciri-ciri : biasanya dilengkapi dengan tanggul atau bendungan yang menghalangi aliran air dari hulu agar air

dapat ditampung dan disalurkan sesuai kebutuhan, memiliki ukuran yang sangat besar.

Contoh waduk di Indonesia adalah waduk Jatiluhur, waduk Malahayu di Jawa Tengah, waduk Gajah Mungkur.

2. Pelabuhan

Pelabuhan merupakan bandar atau tempat berlabuh atau persinggahan kapal-kapal, baik kapal barang ataupun kapal penumpang. Pelabuhan juga sebagai tempat transaksi perdagangan, ekspor impor, dan bea cukai. Pelabuhan di Indonesia antara lain, Pelabuhan Tanjung Priok di Jakarta, Pelabuhan Belawan di Medan, Pelabuhan Soekarno-Hatta di Makassar.

3. Bandara

Bandara atau Bandar udara adalah tempat yang sengaja dibuat untuk tinggal landas sebuah pesawat. Sarana ini termasuk dalam transportasi udara. Bandara juga memiliki peran sebagai penggerak berbagai sektor bisnis seperti industri, perdagangan, pariwisata serta pembangunan nasional yang merata. Bandara udara yang terkenal di Indonesia adalah Soekarno-Hatta di Jakarta, Juanda di Surabaya, Lilik di Lombok dan masih banyak lagi.

4. Kebun Binatang

Kebun binatang merupakan tempat yang sengaja dibuat untuk melestarikan hewan dari kepunahan dan mengembangkan hewan tersebut di lingkungan kebun binatang. Kebun binatang biasanya memang di buka untuk wisata rekreasi masyarakat umum.

Kebun binatang yang terkenal di Indonesia adalah Ragunan di Jakarta, Taman Safari di Bogor dan masih banyak lagi.

5. Perkebunan

Perkebunan adalah salah satu kenampakan alam buatan, yang memang sengaja dibuat untuk ditanami tanaman industri seperti halnya Kelapa sawit, teh, kopi, coklat, karey, tembakau, tebu dan lain-lain. Perkebunan biasanya cenderung lebih luas sehingga nampak seperti halnya kenampakan alam.

F. Karakteristik Peserta Didik Kelas V

Menurut Buchori secara istilah, karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya dimana manusia mempunyai banyak sifat yang tergantung dari faktor kehidupannya sendiri. Sementara dalam Kamus Bahasa Indonesia kata 'karakter' diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain, dan watak.³⁶ Mengenai beberapa definisi dari karakter tersebut, dapat di tarik kesimpulan bahwa karakter dapat diartikan sebagai sifat, kepribadian, atau akhlak seseorang yang terbentuk melalui proses internalisasi berbagai nilai dan kebajikan. Karakter juga mencerminkan respon moral individu terhadap situasi tertentu. Secara progresif dan dinamis, karakter berkembang menjadi landasan bagi pola pikir, sikap, dan tindakan seseorang. Dengan demikian, karakter melibatkan aspek mendalam dari jiwa manusia, mulai dari gagasan hingga energi yang menggerakkan perilaku.

³⁶ Samrotul Fikriyah et al., "Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying," vol. 3, 2022.

Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pembentukan karakter yang baik itu sangat diperlukan dalam pembentukan karakter seseorang dengan tujuan menjadi pribadi yang lebih baik, oleh sebab itu penanaman karakter sangat dibutuhkan dalam lingkup pendidikan, terutama dalam membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar menjadi pribadi yang baik.

Pembentukan karakter peserta didik sekolah dasar tidak terlepas dari tugas guru sebagai pendidik. Tugas guru sebagai pendidik tidak hanya mentransfer ilmu saja, melainkan juga mendidik dalam arti lain membentuk karakter peserta didik menjadi pribadi yang baik. Seperti halnya yang kemukakan oleh Sukadi bahwa guru dapat diartikan sebagai orang yang tugasnya mengajar, mendidik, dan melatih peserta didik, serta memenuhi kompetensi sebagai orang yang patut digugu dan ditiru dalam ucapan dan tingkah lakunya. Setelah dianalisis pendapat tersebut diketahui bahwa tugas guru adalah mengajar, mendidik, dan melatih peserta didik. Penanaman dan pengembangan karakter di lingkungan sekolah menjadi tanggung jawab bersama bukan hanya guru namun juga kerjasama dari murid dan orangtua.³⁷

Pembentukan karakter peserta didik ini bisa terbentuk pada saat proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran sendiri guru akan menempatkan peserta didik sebagai subyek agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang optimal, dengan begitu guru harus memahami karakteristik dari peserta didiknya. Hal tersebut dapat di lakukan dengan

³⁷ Inayah Adhani Khoirroni et al., "Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," vol. 02, 2023.

mengetahui terlebih dahulu tentang teori perkembangan kognitif oleh Piaget yang memberikan empat tahap perkembangan kognitif, yaitu tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap operasional konkret (7-11 tahun), dan tahap operasional formal (12 tahun - masa dewasa).³⁸

Pada peserta didik kelas V sendiri masuk pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) dengan rata-rata umur peserta didik di sekolah berkisar 10-11 tahun. Peserta didik di usia ini sudah memiliki pemikiran yang logis dan sistematis, mampu memecahkan masalah, mampu menyusun strategi dan mampu menghubungkan. Kemampuan berkomunikasi sudah berkembang seiring perkembangan kemampuan berfikirnya sehingga sudah mampu menyampaikan ungkapan dalam bentuk yang logis dan sistematis. Pada usia 10-11 tahun, anak laki-laki lebih kuat jika dibandingkan dengan anak perempuan, mengalami peningkatan pada tekanan darah dan metabolisme tubuh.

Menginjak umur 10-11 tahun pada masa kelas atas atau tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas, seperti yang di sampaikan oleh Nasution sebagai berikut:

1. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang kongkrit.
2. Amat realistik, ingin tahu dan ingin belajar.

³⁸ Roni Patinasari, Nur Indah Hermayanti, Gunawan Santoso Inayah Adhani Koirroni, "Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)* 2 (2023): 2.

3. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, oleh ahli yang mengikuti teori faktor ditaksirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
4. Pada umumnya anak menghadap tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri.
5. Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
6. Anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.

Karakteristik pesesrta didik kelas atas perlu juga seorang guru sudah mengarahkan pada pembelajaran yang tidak hanya monoton tapi juga memberi stimulus pada pesesrta didik. Stimulus yang dipilih hendaknya kontekstual, menarik, dan sebaiknya bersifat kekinian sehingga merangsang rasa ingin tahu pesesrta didik.³⁹

Berdasarkan dari karakteristik peserta didik tersebut, guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran dalam bentuk perencanaan dan pengalaman belajar baru yang akan diberikan pada peserta didik dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar berdasarkan kehidupan peserta didik sehari-hari, sehingga materi pelajaran yang abstrak akan tersampaikan pada peserta didik dengan lebih konkret.

³⁹ Ryzal Perdana and Meidawati Suswandari, "Literasi Numerasi Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar," *Absis: Mathematics Education Journal* 3, no. 1 (March 20, 2021): 9, <https://doi.org/10.32585/absis.v3i1.1385>.

G. Media Valdako

1. Pengertian Media Valdako

Media valdako (Visual Alam dan Kotak) adalah media Diorama 3 dimensi yang di kembangkan lagi dengan tema “Kenampakan Alam”. Media valdako (Visual Alam dalam Kotak) ini mengemas kenampakan alam menjadi lebih kecil dari aslinya dan di tuangkan diatas papan. Bentuk dari kenampakan alam itu di buat sebisa mungkin menyerupai wujud aslinya, dengan tujuan materi pembelajaran lebih konkret sesuai dengan lingkungan. Media valdako ini lebih menarik perhatian peserta didik yang di buat dengan bentuk 3 dimensi dengan paduan warna, benda-benda penunjang, dan objek tertentu sesuai dengan tema yang di angkat.

Diorama sendiri adalah representasi tiga dimensi atau media tiga dimensi yang berukuran lebih kecil disertai dengan gambar atau sesuatu yang menggambarkan keadaan aslinya. Di dalam diorama biasa ditampilkan kondisi atau suatu peristiwa yang benar-benar terjadi sebagai bahan pembelajaran. Media diorama merupakan media pembelajaran yang dapat dilihat dari berbagai penjuru arah maupun hanya salah satu sisi saja.⁴⁰

Dari apa yang sudah di jelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa diorama adalah media tiga dimensi. Media Diorama sendiri dapat berbentuk kubus maupun balok yang di dalamnya terdapat benda atau

⁴⁰ Nurul Sapitri, Guslinda Guslinda, and Zufriady Zufriady, “Pengembangan Media Diorama Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 6 (December 27, 2021): 1589, <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i6.8556>.

bentuk yang menyerupai wujud aslinya dan ukurannya lebih kecil dari wujud aslinya, media Diorama ini digunakan untuk merepresentasikan keadaan nyata.

Media valdako atau Diorama ini memiliki karakteristik yaitu perwujudan alam dan lingkungan dalam ukuran lebih kecil dari aslinya. Seperti gunung, pegunungan, bukit, pantai, laut, danau, sungai dan lainnya. Media diorama dapat terbuat dari bahan-bahan yang ada di sekitar kita maupun bahan-bahan bekas yang tidak terpakai agar mengurangi sampah di sekitar kita. Dengan begitu kita juga dapat memanfaatkan limbah sampah untuk di jadikan bahan membuat media valdako ini.

Media diorama valdako yang di kembangkan ini memiliki beberapa fitur. Media diorama valdako di buat menyerupai bagian-bagian kenampakan alam yang di lengkapi dengan label nama masing-masing dari bagian kenampakan alam untuk memperjelas nama kenampakan alam tersebut. Pada bagian sisi kanan dan kiri media diorama valdako di lengkapi dengan contoh asli kenampakan alam di lingkungan sekitar peserta didik, dengan begitu peserta didik akan lebih mudah menyamakan anantara media diorama dengan contoh bentuk aslinya. Pada bagian depan juga di beri keterangan untuk bagian nama kenampakan alam serta ada barcode yang di sediakan untuk materi kenampakan alam secara lengkap. Di bagian belakang media diorama valdako di lengkapi dengan identitas, untuk menunjang keawetannya media diorama valdako ini di lengkapi dengan penutup acrylic.

2. Manfaat Media Diorama (*Valdako*)

Diorama sebagai media pembelajaran visual tiga dimensi memberi banyak manfaat salah satunya dalam keaktifan belajar peserta didik. Berikut ini manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu:⁴¹

- a. Pemaparan materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Kegiatan pembelajaran lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga saat pembelajaran.
- e. Meningkatkan mutu hasil belajar peserta didik.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media pembelajaran mampu menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Jadi, pemanfaatan media diorama ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan berkesan, membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih baik.

Sebagai media pembelajaran visual tiga dimensi, diorama memiliki banyak manfaat untuk meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik. Seperti yang dijelaskan oleh Kemp & Dayton ada beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran. Ini termasuk bahwa materi pelajaran dapat diseragamkan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, kegiatan pembelajaran

⁴¹ Atika Dewi, Mariam Sri Aulia Evitasari, "Media Diorama Dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 3 (2022): 56.

menjadi lebih interaktif, waktu dan tenaga lebih efisien, hasil belajar peserta didik ditingkatkan, dan media pembelajaran dapat digunakan di mana saja dan kapan saja. Selain itu ternyata media diorama memberikan berbagai manfaat dalam pembelajaran, antara lain:⁴²

- a. Visualisasi yang Mendalam: Diorama memberikan representasi visual yang mendalam. Peserta didik dapat melihat dengan jelas detail-detail penting dari suatu bentuk, memungkinkan mereka untuk menggali lebih dalam konteks dan nuansanya.
- b. Stimulasi Sensori: Diorama tidak hanya memberikan informasi visual, tetapi juga merangsang panca indera lainnya seperti sentuhan (melalui tekstur diorama) dan pendengaran (melalui narasi atau suara latar belakang), memberikan pengalaman sensorial yang kaya kepada peserta didik.
- c. Meningkatkan Daya Ingat: Penggunaan gambar dan visualisasi membantu meningkatkan daya ingat. Peserta didik cenderung lebih mudah mengingat detail-detail yang mereka lihat dalam bentuk visual, dibandingkan dengan hanya membaca teks.
- d. Menjelaskan Empati: Diorama memungkinkan peserta didik melihat miniatur kehidupan mereka membantu peserta didik memahami tantangan, kebahagiaan, dan kesulitan yang mereka alami.

⁴² Silfi Wulandari and Lianda Dewi Sartika, "Pemanfaatan Media Diorama Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 11 Medan," *Education & Learning* 4, no. 1 (March 12, 2024): 1–6, <https://doi.org/10.57251/el.v4i1.1241>.

- e. Stimulasi Berpikir Kritis: Dalam menganalisis diorama, peserta didik bayangkan pada pertanyaan-pertanyaan kritis. Mereka harus mempertimbangkan akurasi visual, mencocokkan dengan sumber yang lebih nyata. Ini merangsang berpikir kritis dan analitis.
- f. Meningkatkan Keterlibatan Peserta didik: Pengalaman visual yang menarik dari diorama membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Peserta didik cenderung lebih terlibat dan antusias dalam pembelajaran ketika mereka dapat melihat dan merasakan secara langsung.
- g. Memfasilitasi Pembelajaran Kolaboratif: Diorama dapat menjadi proyek kolaboratif di mana peserta didik bekerja sama untuk merancang dan membuatnya. Ini mengajarkan keterampilan kerja tim dan membangun kerja sama antar peserta didik.

Jadi, pemanfaatan media diorama ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan berkesan, membantu peserta didik mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang sejarah dan mendorong minat mereka terhadap pelajaran sejarah.

3. Langkah-langkah Pembuatan Media Diorama (Valdako)

Pada pembuatan media Diorama ini menurut Aswat et al., ada beberapa langkah yang meliputi dalam pembuatannya, sebagai berikut:⁴³

⁴³ Muhammad Mushfi El, Iq Bali, and Siti Fatimatuz Zahroh, "Implementasi Media Diorama Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa" 4 (2023): 2943–52, <http://jurnaledukasia.org>.

- a. Menentukan tema yang akan dibuat sesuai dengan mata pelajaran.
- b. Membuat rancangan diorama.
- c. Menyiapkan peralatan dan bahan.
- d. Membuat bingkai yang alas media yang akan digunakan.
- e. Membuat latar media.
- f. Menambahkan figur tambahan dalam media.
- g. Tahap finishing.

4. Keunggulan Media Diorama (Valdako)

Pada setiap media tentunya memiliki keunggulan masing-masing, berikut ini adalah keunggulan dari media diorama:⁴⁴

- b. Memberikan pengalaman secara langsung.
- c. Menyajikan konsep yang konkret dan menghindari verbalisme.
- d. Mampu menyampaikan materi melalui bentuk- bentuk yang sudah di buat.
- e. Mempermudah penyampaian materi.
- f. Mampu menunjukkan objek dengan utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- g. Mampu menampilkan objek dengan utuh, terstruktur, dan sesuai dengan kenyataannya.
- h. Bahan untuk membuat mudah di peroleh.
- i. Media dapat di gunakan beberapa kali untuk tema yang sama.
- j. Mampu menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

⁴⁴ Delvia Luce Fintarre et al., "Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Hidrologi Di Kelas V SDN Blabak 3," vol 1, 2023, :1263

5. Kelemahan Media Diorama (Valdako)

Tentunya dalam setiap pembuatan ataupun pengembangan media pasti ada sisi kelemahan, berikut adalah kelemahan dari media diorama:⁴⁵

- a. Media diorama belum mampu menjangkau sasaran yang luas sehingga, jika dipergunakan oleh peserta didik dalam jumlah yang besar harus bergantian untuk dapat melihat atau menggunakannya.
- b. Penyimpanan diorama dibutuhkan tempat yang besar.
- c. Memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Dalam proses pembuatan media diorama cukup rumit dan memakan banyak waktu.
- e. Mencakup indera penglihatan.

6. Tantangan Media Diorama (Valdako)

Dalam pemanfaatan media diorama tentunya memiliki tantangan tersendiri, berikut tantangan dari media diorama:⁴⁶

- a. Membantu dalam Pembuatan: Pembuatan diorama yang akurat dan representatif memerlukan keahlian dan waktu yang cukup lama. Perlu dipertimbangkan keterbatasan waktu dan sumber daya untuk membuat diorama yang efektif.

⁴⁵ Ani Iswandari and Universitas Negeri Yogyakarta, "Efektivitas Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Autis Kelas VI" *Jurnal Widia Ortodidaktika* Vol 6 No 7, 2017.

⁴⁶ Wulandari and Sartika, "Pemanfaatan Media Diorama Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 11 Medan." *Journal Article*, Vol.4, (2024) 1-6.

- b. Biaya dan Sumber Daya: Membuat diorama yang berkualitas membutuhkan biaya bahan dan peralatan yang cukup.
- c. Perawatan dan Kerapuhan: Diorama rentan terhadap kerusakan dan perubahan bentuk jika tidak dirawat dengan baik. Hal ini memerlukan perhatian khusus dalam penyimpanan dan penanganan diorama untuk menjaga penggunaannya.

H. Kerangka Berfikir

Bagan 1.1

