

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Sekolah Dasar memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa (Daryanto, 2016). Peran pendidikan dalam pembangunan yang semakin berkembang saat ini, khususnya Indonesia sangatlah penting karena mempunyai relevansi dalam menghasilkan para pemikir dan tenaga terampil untuk ikut serta mensukseskan pembangunan (Ariani, T., & Agustin, 2018). Dengan adanya pendidikan dapat meningkatkan kualitas manusia dengan potensi yang dimiliki masing-masing dan dapat mewujudkan pendidikan yang maju agar dapat mencetak manusia yang berkarakter, berbudi, dan bermoral. Dalam perubahan dan penyempurnaan kurikulum dari masa ke masa pun memberikan pengaruh pada pembelajaran yang dilakukan. Kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan sebagai rujukan dalam pelaksanaan pendidikan. Pada awal tahun ajaran 2022/2023 terdapat perubahan kebijakan melalui pembaruan kurikulum pada tiap jenjang pendidikan. Kurikulum merdeka diterapkan dengan harapan agar peserta didik berupaya mempelajari dan menerima materi pelajaran atau ilmu yang diberikan guru dengan baik. Dengan kemajuan zaman pun kini sumber belajar tidak hanya berasal dari buku fisik saja. Adanya teknologi membantu guru untuk dapat mengakses materi dari internet dengan berbagai macam sumber. Penerapan kurikulum merdeka pada suatu sekolah didasari dengan kesiapan sekolah masing-masing karena setiap sekolah diberikan kebebasan dalam menentukan kurikulum yang dipilih untuk diterapkan antara lain: kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka (Purba, dkk., 2023).

Sesuai dengan penerapan kurikulum merdeka diharapkan mampu mengatasi permasalahan pembelajaran yang belum dapat terlaksana secara maksimal agar menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang dirumuskan pendidik sebagai arahan penyampaian materi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan

kepercayaan pada setiap peserta didik (Yestiani & Zahwa, 2020). Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik dapat belajar dengan baik. Pada kegiatan belajar mengajar, guru memiliki peran yang cukup penting untuk membuat ilmu-ilmu yang diajarkan dapat diterima oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran diharapkan adanya interaksi antar pendidik dan peserta didik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Konsep belajar dan pertumbuhan yang diatur sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki (Hikmah, 2022).

Pada kurikulum merdeka di Sekolah Dasar ini menggabungkan antara pembelajaran IPA dengan IPS yang disebut sebagai IPAS yang dimulai pada kelas 3 sehingga selalu ada keterkaitan antara materi alam dan sosial. Dalam penggabungan kedua mata pelajaran ini diharapkan dapat memicu anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Tujuannya untuk menguatkan kesadaran peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya, dari aspek alam maupun sosial. Oktiana Handini (2022) mengemukakan di era abad 21 ini Pembelajaran tematik integratif terdiri dari Communication (komunikasi), Collaboration (kolaborasi), Critical Thinking (berpikir kritis) dan Creativity (kreatifitas) serta memberikan kejelasan secara teoritis dan pemahaman yang lebih baik tentang belajar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan disiplin ilmu yang memfokuskan pada pemahaman mengenai makhluk yang hidup dan benda yang mati di alam semesta ini, juga interaksi antara mereka serta melibatkan pembelajaran tentang kehidupan individu manusia sebagai makhluk sosial (Alfatonah et al., 2023). Pembelajaran IPAS diharapkan dapat mengembangkan ketertarikan rasa ingin tahu, mengerti diri sendiri dan lingkungannya, berperan aktif, mengembangkan keterampilan inkuiri dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPAS. Dengan begitu pendidik diharapkan mampu membuat atau merancang media pembelajaran yang dapat menarik peserta didik untuk fokus pada materi yang disampaikan.

Pada realita yang ditemukan di lapangan saat ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan bantuan dari media pembelajaran peserta didik tentu akan lebih memahami dan mengerti materi pelajaran yang diberikan oleh guru/pendidik dengan sangat mudah Syamsussabri et al., (2018). Media yang digunakan sebagai contoh nyata agar peserta didik dapat melihat materi dengan jelas. Dengan menambahkan

media dalam pembelajaran pun dapat menambah ketertarikan peserta didik pada materi yang diberikan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan (Yosiva, A, Hendrawan, B., & Pratiwi, 2021). Dengan berbagai karakter peserta didik yang ada pada pembelajaran membuat para guru membutuhkan metode baru agar dapat diterima dengan baik oleh peserta didik, selain itu pula peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah. Media pembelajaran dapat membantu proses mengajarkan berjalan efektif dan efisien dengan tersedianya media yang menunjang. Hal ini disebabkan karena potensi peserta didik akan lebih terangsang bila dibantu dengan sejumlah media atau sarana dan prasarana yang mendukung proses interaksi yang sedang dilaksanakan. Melalui keterbatasan yang dimiliki, peserta didik seringkali kurang mampu menangkap dan menanggapi hal-hal yang bersifat abstrak atau yang belum pernah terekam dalam ingatannya. Sehingga media pembelajaran ini pun dapat membantu proses internalisasi belajar mengajar untuk memperjelas dan mempermudah peserta didik dalam menangkap pesan-pesan pendidikan yang disampaikan.

Melalui media pembelajaran tersebut dapat berupa digital dan non digital. Seperti media non digital yang ada pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Arofan, dkk (2018) yang diperoleh hasil bahwa media pembelajaran Komedi Putar adalah media yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran dalam kelas, terutama bab tentang Teks Deskripsi. Hal ini terlihat setelah penggunaan media pada pembelajaran yang nantinya siswa diharapkan untuk bisa berani berargumentasi tentang sebuah benda atau gambar tempat. Tujuan dari media pembelajaran Komedi Putar ini adalah siswa dapat belajar tentang menggambarkan suatu benda atau tempat yang sering dijumpai siswa dan belajar dengan menyenangkan karena komedi putar termasuk wahana permainan yang banyak diminati siswa. Manfaat dari media pembelajaran Komedi Putar ini adalah siswa dapat belajar tentang Teks Deskripsi sesuai dengan kompetensi dasar dari pembelajaran di kelas.

Adapun media non digital yang ada pada penelitian yang dilakukan oleh Nuha, dkk (2015) yang merupakan pengembangan media papan metamorfosis sempurna

pada pembelajaran tematik mata pelajaran IPA materi metamorfosis merupakan pengembangan yang dilakukan peneliti untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi sehingga peserta didik tidak merasakan bosan dan kesulitan dalam mempelajari materi metamorfosis sempurna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang bisa dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Media pembelajaran bisa bertampilan dua dimensi dan tiga dimensi. Media papan pada dasarnya yang dikembangkan peneliti berbentuk media dua dimensi. Dari tampilan yang bisa di pandang dari depan. Namun peneliti memodifikasi media pembelajaran dari aspek ukuran media, warna media, maupun bentuk media. Penelitian ini megembangkan produk media pembelajaran papan metamorfosis sempurna dengan tujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan siswa dan guru dan untuk mengetahui kevalidan. Kontribusi dari penelitian ini untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan efisien, karena selama ini guru-guru di MI Miftahul Falah khususnya kelas IV belum pernah ada yang mengembangkan media pembelajaran.

Kemudian adapun peneliti yang sudah melakukan penelitian mengenai media pembelajaran yang menarik dan menjadi komponen penting dalam kegiatan anak. Pada penelitian Putri (2021) ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Heksagonal Metamorfosis Kupu-kupu (Hetasisku) dan menghasilkan media pembelajaran yang layak untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak kelompok B di TK Masyithoh Budi Lestari, Kepek, Timbulharjo, Sewon, Bantul. Teknik analisis data penelitian diambil menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa kuesioner dan instrument berupa angket dengan skala Likert empat pilihan. Hasil penelitian ini terdiri dari media Hetasisku dan buku pedoman guru. Tingkat kelayakan media pembelajaran Hetasisku oleh ahli materi memperoleh skor 88.33% (kategori sangat layak), oleh ahli media memperoleh skor 91,67% (kategori sangat layak), dan oleh guru kelas mendapatkan skor 85% (kategori sangat layak). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan untuk mengenalkan metamorfosis kupu-kupu pada anak TK kelompok B.

Melalui beberapa penelitian terdahulu diatas, penelitian ini akan menggunakan media 3d yang membahas materi tentang metamorfosis kupu-kupu dengan menggunakan awetan dan duplikasi tahapan pada siklus yang dimiliki. Media ini hanya ditujukan pada siswa kelas III dengan penelitian terbatas yang dilakukan di SDN Beji 1. Media ini diharapkan dapat membantu pemaparan materi dengan lebih jelas pada siswa. Materi ini hanya terdapat pada mata pelajaran IPAS kelas III sehingga tidak dapat digunakan untuk seluruh siswa Sekolah Dasar. Dengan pengembangan media pembelajaran tentang metamorfosis ini dengan menjadikan komedi putar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengetahui dan mengidentifikasi bentuk dari siklus hidup hewan. Media yang dikembangkan merupakan papan metamorfosis sempurna dua dimensi yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. Peneliti sebelumnya mengubah ukuran, warna, dan bentuk yang dapat digunakan untuk jumlah peserta didik dalam satu kelas untuk keefektifan penggunaan media dalam pembelajaran dan untuk memudahkan peserta didik media pada siklus hidup hewan yang digambarkan. Inovasi yang didapatkan pada penelitian ini adalah penggunaan dan pembuatan media yang dipakai untuk penyampaian materi metamorfosis kupu-kupu.

Dari latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwa media dapat membantu proses pembelajaran. Dengan adanya media dapat membantu pendidik untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Perubahan kurikulum pun berdampak pada materi di Sekolah Dasar yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS. Media dapat menambah ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Hal tersebut juga dapat menambah interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan media ini pula peserta didik akan mendapatkan pengalaman secara langsung dan sesuai dengan karakteristik usia sekolah dasar. Media ini juga dapat menjadi efektif dan efisien dalam pembelajaran dikarenakan peserta didik dapat melihat secara langsung tahapan metamorfosis siklus hidup hewan yang digambarkan. Begitupun dapat diketahui bahwa tidak hanya kelas bawah yang memerlukan media dalam pembelajaran, namun kelas atas pun tetap memerlukan media dalam beberapa pembelajaran karena tidak seluruh peserta didik memiliki aspek perkembangan yang sama.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran 3D komedi putar metamorfosis pada kelas III di SDN Beji 1?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Bagaimana pengembangan media pembelajaran 3D komedi putar metamorfosis kelas III di SDN Beji 1.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Konten

Pada proses pembuatan media pembelajaran yang akan digunakan juga berdasarkan dengan capaian maupun tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk itu capaian pembelajaran yang sudah ditetapkan pada mata pelajaran IPAS adalah penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/ penyelidikan/ percobaan, mengomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang dilakukan. Dengan begitu dapat diambil tujuan pembelajaran yang disesuaikan pada capaian pembelajaran yang diambil. Maka dari itu dapat menambah keberhasilan media dalam pembahasan materi tentang “Metamorfosis Kupu-kupu” hingga dapat memilih dan memilah dengan benar dan sesuai yang kemudian disesuaikan oleh CP dan TP dari mata pelajaran IPAS.

Tabel 1.1 Capaian, Tujuan, dan Indikator Pembelajaran




Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pembelajaran
- Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup.	- Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian dan tahapan metamorfosis dengan benar.	- Dapat mengetahui pengertian metamorfosis kupu-kupu. - Dapat mengetahui tahap metamorfosis kupu-kupu. - Dapat mendeskripsikan proses daur hidup kupu-kupu.

2. Konstruk

Pada media pembelajaran berbasis 3D yang dibuat ini berbentuk seperti komedi putar yang terbuat dengan menggunakan bahan-bahan berupa triplek sebagai alas dan pembatas siklus, wadah bolpoin bekas, kayu, tisu, amplas dan lem. Kemudian pada tahap-tahap metamorfosis menggunakan duplikat telur ulat, duplikat ulat berbahan karet, awetan kepompong dan kupu-kupu sebagai contoh nyata yang digunakan pada media pembelajaran. Dengan tambahan gambar-gambar pelengkap tiap tahapan. Media ini merupakan media pembelajaran 3 dimensi dengan bentuk lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan metamorfosis pada kupu-kupu. Media pembelajaran ini dibuat dengan ukuran diameter alas 30cm dan pembatas yang memiliki ukuran diameter bawah 25cm dan tinggi 29cm, dengan tinggi tiang pada alas 31cm.

Adapun tampilan pengembangan media dengan materi metamorfosis sempurna pada hewan kupu-kupu yang telah dibuat dalam penelitian ini dalam tabel berikut:

**Tabel 1.2 Konstruk Media Pembelajaran
Bentuk Media**

Bentuk Media	Keterangan
	Tampak salah satu sisi media sebelum diberi bahan yang spesifik dengan habitat hewan.
	Tampak salah satu sisi media yang merupakan habitat telur ulat.
	Tampak atas media yang telah dibuat.

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

Dengan penelitian ini didapatkan manfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

1. Untuk Mahasiswa

Penelitian ini dapat membantu mahasiswa dalam menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan khususnya metamorfosis kupu-kupu. Penelitian ini memberikan bekal pada mahasiswa untuk menjadi guru yang kreatif dalam pembelajaran hingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

2. Untuk Guru

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi guru mengenai cara mengembangkan media pembelajaran IPA SD yang dapat membantu dalam penyampaian isi pembelajaran.

3. Untuk Siswa

Pada siswa dapat memperoleh pengalaman dan gambaran nyata dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian siswa dapat mengatasi kesulitan yang berkaitan dengan materi metamorfosis kupu-kupu.

4. Untuk Sekolah

Dengan penelitian ini sekolah dapat memiliki wawasan yang lebih luas mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas III mengenai metamorfosis kupu-kupu.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

1. Asumsi

- 1) Tempat penelitian menggunakan kurikulum merdeka sebagai dasar pembelajaran.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam pembelajaran IPAS terutama metamorphosis sempurna.
- 3) Peserta didik mampu membaca dengan baik dan benar.
- 4) Peserta didik mampu mengenal dan mengikuti instruksi yang akan diberikan.

2. Keterbatasan

- 1) Pengembangan media ini hanya pada materi IPAS terkait tentang metamorfosis kupu-kupu.
- 2) Media ini hanya diuji cobakan pada siswa kelas III Sekolah Dasar.
- 3) Media ini hanya diuji cobakan di SDN Beji 1.
- 4) Media ini hanya dapat dipakai untuk menjelaskan materi dengan metode ceramah di kelas.

G. Definisi Operasional/ Penjelasan Istilah

1. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi metamorfosis kupu-kupu menggunakan gambaran mengenai tahap-tahap metamorfosis kupu-kupu.
2. Media ini memiliki sebutan KOMTARSIS yang diambil singkatan dari komedi putar metamorfosis kupu-kupu dikarenakan bentuk produk yang berbentuk lingkaran dan dapat diputar sesuai dengan urutan metamorfosis kupu-kupu.
3. Pengembangan pada media pembelajaran ini pun diambil untuk menambah referensi agar mendapatkan pembaruan dan tidak monoton. Sehingga dapat menarik fokus dan ketertarikan siswa pada materi yang disampaikan.
4. Metamorfosis merupakan salah satu materi yang ada pada mata pelajaran IPAS kelas III Sekolah Dasar di semester ganjil. Materi ini menjelaskan mengenai daur hidup hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.