

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran IPAS adalah pembelajaran yang membahas materi pengetahuan alam dan sosial. “Pelajaran IPAS sangat penting untuk dipelajari karena mempelajari alam semesta dan isinya serta peristiwa yang terjadi di dalamnya. Oleh karena itu, IPAS diberikan kepada peserta didik sejak sekolah dasar” (Maula et al., 2024). “Dalam kurikulum merdeka, tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk meningkatkan minat dan keingintahuan peserta didik, mendorong mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka tentang lingkungan mereka, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang diri mereka sendiri” (Kurniawan et al., 2024). Metamorfosis hewan adalah materi yang diajarkan di IPAS kelas III di sekolah dasar.

Metamorfosis adalah proses perkembangan biologi yang dialami hewan, “Dimana terjadi perubahan penampilan fisik atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Dalam materi metamorfosis hewan, seringkali ditemukan bahwa proses pembelajaran atau pemaparan materi hanya menggunakan gambar yang dijelaskan, membuat peserta didik tidak terlalu tertarik” (Elen Salsa Bila et al., 2022). Maka pada pembelajaran IPAS seringkali dibutuhkan alat bantu visual secara konkret untuk membantu proses pembelajaran yang dapat diraba, dilihat, dipegang, dan di gunakan secara langsung seperti media pembelajaran konkret.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu guru dalam praktek mengajar mata Pelajaran. Berbagai bentuk media pembelajaran akan Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada

mejadikan itu sebagai sumber pengetahuan peserta didik (Ariani & Sukmawarti, 2022). “Media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik sebagai penerima” (Saleh & Syahrudin, 2023). Media pembelajaran bermanfaat karena memberikan panduan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang memungkinkan guru menjelaskan materi dengan cara yang sistematis dan membantu menyajikan materi dengan cara yang menarik sehingga meningkatkan motivasi peserta didik (Sugiantara et al., 2024). Peserta didik dijenjang sekolah dasar sangat membutuhkan media pembelajaran yang konkret supaya memudahkan peserta didik dalam memahami dan menangkap materi yang dipelajari. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat membantu pendidik selama proses pembelajaran dan menyampaikan materi metamorfosis hewan di pembelajaran IPAS. Oleh karena itu media diorama sangat sesuai untuk memenuhi hasil belajar kelas III.

“Diorama adalah miniatur tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan untuk diperagakan atau memberikan penjelasan tentang suatu keadaan fenomena yang menunjukkan aktivitas” (Evitasari & Aulia, 2022). “Didalam diorama biasanya dilengkapi dengan patung, bangunan, tumbuhan, dan hewan, serta dapat dipasang dalam kotak atau ruangan kecil. Keunggulan dari diorama yaitu benda terlihat nyata seperti benda sesungguhnya meskipun hanya miniature” (Sapitri et al., 2021).

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara peneliti memilih di kelas III karena penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas atau belum variatif. Setelah melakukan wawancara dengan guru wali kelas III yang dilakukan di SDN Pakiskembar 02 pada tanggal 8 Oktober 2024. Sekolah yang berada di Kecamatan Pakis, kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka. Selama proses belajar mengajar, Guru penggunaan

menggunakan pendekatan dan teori yang sesuai. Namun pada saat penerapan media pembelajaran pada materi “metamorfosis hewan” mata Pelajaran IPAS, ditemukan penggunaan media pembelajaran yang masih belum maksimal guru hanya menggunakan media berupa kertas yang berisi gambar-gambar hewan metamorfosis maka dari itu peserta didik kelas III merasa kurang tertarik, sehingga peserta didik terkadang tidak memperhatikan. Pembelajaran IPAS ini memerlukan media penunjang yang dapat digunakan untuk peserta didik kelas III. Oleh karena itu peneliti mencari tahu cara untuk mengatasi permasalahan yang kurang efektif penyampaian materi ini. Dengan membuat media benda konkret peserta didik kelas III mampu memahami materi tentang metamorphosis serta dapat mengetahui proses metamorphosis pada hewan kupu-kupu dan capung.

Menurut analisis kebutuhan berdasarkan temuan wawancara dengan guru wali kelas III di SDN Pakiskembar 02, proses pembelajaran IPAS khususnya materi metamorfosis hewan masih menggunakan sumber pembelajaran gambar di kertas sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang memperhatikan guru. Hal ini disebabkan karena materi metamorfosis hewan merupakan materi yang abstrak serta materi metamorfosis hewan tidak mungkin untuk diamati secara langsung. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami materi metamorfosis hewan yaitu dengan media pembelajaran diorama pertualangan metamorfosis hewan.

Media Dipemorwa perlu dikembangkan karena di kelas III masih menggunakan media pembelajaran melalui gambar sehingga peserta didik merasa bosan dan kurangnya minat belajar. Hal ini dapat menghambat efektivitas pembelajaran, karena media digunakan tidak menarik perhatian peserta didik atau kurang mendukung pemahaman konsep secara

mendalam. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus untuk mencari Solusi yaitu dengan peneliti mengembangkan media pembelajaran materi Metamorfosis Hewan.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Ariani & Sukmawarti, 2022) dengan judul “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Metamorfosis Hewan Dikelas IV SDS Pembangunan Tanjung Morawa t.a 2022-2023”. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini, sama-sama mengembangkan media diorama yang berkaitan dengan materi metamorfosis dikelas III SD dan berbentuk tiga dimensi. Sedangkan perbedaannya terdapat pada penelitian terdahulu tidak terdapat audio visual dan tidak dapat di bongkar pasang atau interaktif, sedangkan penelitian saat ini terdapat audio visual dan dapat dibongkar pasang atau interaktif yang berisikan hewan-hewan yang bisa dilakukan oleh peserta didik

Penelitian terdahulu dilakukan oleh (Sya et al., 2024) dengan judul “Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Metamorfosis Terhadap Hasil Belajar IPAS”. Persamaan penelitian terdahulu dan penelitian saat ini, sama-sama mengembangkan media diorama metamorfosis hewan. Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu yaitu tidak terdapat audio visual dan tidak dapat dibongkar pasang atau interaktif, serta berbahan dasar dari styrofoam. Sedangkan penelitian saat ini terdapat audio visual dan dapat dibongkar pasang atau interaktif, serta berbahan dasar dari kayu.

Keunggulan media Dipemorwa yaitu disajikan dengan tampak tiga dimensi yang dasar dari kayu serta menggunakan audio visual sebagai alat bantu menjelaskan materi metamorfosis hewan dan dapat dibongkar pasang serta dapat diputar. Didalam box terdapat hewan kupu-kupu dan hewan capung, yang sudah lengkap dengan telur – ulat – kepompong keuntungan dari media Dipemorwa yaitu sebagai berikut: pertama, dapat dipelajari

kapanpun. Kedua, dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Ketiga, peserta didik dapat dengan mudah membayangkan perubahan bentuk yang terjadi pada hewan.

Dengan ini peneliti akan mengangkat judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Pertualangan Metamorfosis Hewan (DIPEMORWA) Pada Pembelajaran IPAS Kelas III”**.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Pertualangan Metamorfosis Hewan (DIPEMORWA) Pada Pembelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar ?

C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan penelitian & pengembangan media berdasarkan rumusan masalah adalah: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Diorama Pertualangan Metamorfosis Hewan (DIPEMORWA) Pada pembelajaran IPAS Kelas III Sekolah Dasar.

D. Spesifik Produk yang Diharapkan

Berdasarkan dari tujuan penelitian dan pengembangan ini maka media yang dikembangkan penelitian adalah :

1. Konten :

- a. Elemen : Pemahaman IPAS
- b. Fase : B

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran.

CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	INDIKATOR
<p>Peserta didik memahami bentuk dan fungsi panca indra; siklus hidup makhluk hidup; wujud zat dan serta pemanfaatannya dalam kehidupan. sehari-hari; bentuk dan sumber energi serta perubahannya, gejala kelistrikan dan kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari; gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda; pergantian hari, cuaca, dan musim di lingkungan dan pengaruhnya terhadap kehidupan sehari-hari; peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah; mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya; perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.</p>	<p>Peserta didik memahami bentuk dan fungsi panca indra; siklus makhluk hidup; wujud zat dan serta pemanfaatannya dalam kehidupan. sehari-hari.</p>	<p>Peserta didik mengidentifikasi siklus makhluk hidup atau metamorfosis hewan (C1) Peserta didik mampu menjelaskan siklus makhluk hidup atau metamorfosis hewan (C2) Peserta didik mampu membuktikan siklus makhluk hidup atau metamorfosis hewan (C5) Peserta didik mampu membedakan siklus makhluk hidup atau metamorfosis hewan (P1)</p>

2. Konstruk :

- a. Media diorama berbentuk tiga dimensi seperti balok yang terbuat dari triplek yang berukuran 40cm×40cm.
- b. Terdapat 4 bagian samping kiri, kanan, atas, dan bawah.
- c. Box media diorama berwarna biru dan hijau karena menggambarkan sebuah alam hutan dan langit, serta terdapat stiker cover.
- d. Dalam media diorama terdapat komponen seperti hewan kupu-kupu dan capung, tanaman hias, kolam dan lainnya. Benda-benda alam tersebut dapat di mainkan oleh guru maupun peserta didik sesuai dengan tahap-tahap metamorfosis hewan.

- e. Media diorama dapat diputar menggunakan audio yang berisikan penjelasan mengenai “Metamorfosis hewan” dan lengkap dengan proses siklus makhluk hidup atau metamorfosis hewan.

E. Manfaat Penelitian & Pengembangan

1. Teoritis

Manfaat teoritis yaitu hasil penelitian ini diharapkan dapat ditemukan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif untuk peserta didik kelas III SD, yang mampu membantu meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar pada mata pelajaran IPAS.

2. Praktis

Sedangkan, manfaat praktis yaitu hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait pada penelitian ini, diantaranya :

1. Peserta Didik

Dengan menggunakan media Dipemorwa, diharapkan peserta didik dapat dengan mudah memahami pengetahuan mengenai proses perkembangbiakan yang dialami hewan.

2. Pendidik

Media Dipemorwa diharapkan dapat menunjang materi pembelajaran yang sesuai. Media ini juga dapat membantu kegiatan pembelajaran dikelas, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan bersemangat untuk belajar.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah memiliki peran penting dalam memastikan kualitas belajar. Penggunaan media pembelajaran Dipemorwa yang efektif dapat menjadi salah satu capaian pembelajaran tersebut.

4. Sekolah

Mampu meningkatkan kualitas yang ada pada sekolah dengan adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

5. Peneliti

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pembaca pada saat melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan pendidikan. Serta dapat menjadi pendoman untuk melaksanakan penelitian selanjutnya.

6. Peneliti lain

Penelitian pengembangan media pembelajaran dipemorwa memiliki peran penting dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran. Hasil penelitian dapat memberikan manfaat yang sangat besar bagi peneliti lain, baik dalam hal pengembangan teori maupun Praktik pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

- a. Pada SDN Pakiskembar 2, peserta didik kelas III sudah menerapkan pembelajaran dengan Kurikulum Merdeka.
- b. Peserta didik kelas III sudah belajar tentang ciri-ciri makhluk hidup.

2. Keterbatasan

- a. Media Dipemorwa (diorama pertualangan memorfosis hewan) ini hanya dapat dikembangkan pada mata Pelajaran IPAS.
- b. Media Dipemorwa (diorama pertualangan memorfosis hewan) ini hanya di ujicobakan untuk kelas III di SDN Pakiskembar 2 dengan memperhatikan karakteristik peserta didik yang sama.

G. Definisi Operasional

Beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat penunjang dalam setiap pembelajaran serta dapat digunakan untuk membantu mempermudah peserta didik memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif adalah metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dalam pembelajaran ini, peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar, seperti diskusi, berinteraksi, dan melakukan aktivitas yang merangsang pemikiran.

3. Diorama

Diorama adalah media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya, dengan sedikit imajinasi dan keterampilan.

4. Metamorfosis

Metamorfosis Hewan merupakan materi yang berisi tentang penjelasan bagaimana proses terjadinya siklus makhluk hidup, kegiatan yang dapat menghathui metamorfosis hewan, dan cara berkembangbiak.

5. Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan mata Pelajaran gabungan antara IPA dan IPS. Mata Pelajaran IPAS ini dapat memberikan pembelajaran yang menyelurh tentang alam dan sosial kepada peserta didik.

