

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menegaskan pentingnya upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa mengembangkan potensi diri secara optimal. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran menjadi krusial dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk memotivasi siswa agar terlibat aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia menciptakan adanya kurikulum yang baru yaitu Pengembangan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan pengembangan dan penerapan kurikulum darurat yang digagas sebagai respon terhadap dampak pandemi Covid-19. Adapun prinsip dari kurikulum merdeka ini adalah pembelajaran yang berpusat sepenuhnya pada siswa dengan memberikan istilah Merdeka Belajar. Dengan adanya istilah tersebut dapat diartikan sebagai metode dimana para peserta didik dapat memilih pelajaran yang menarik bagi mereka tanpa adanya pemaksaan dari pihak lain. Kemudian sekolah juga bertanggung jawab untuk mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing. Adapun harapan setelah melakukan pemilihan kurikulum yaitu dengan adanya, kebijakan pemilihan

kurikulum yang mana diharapkan dapat mempercepat proses pentahapan reformasi kurikulum nasional.

Setelah pemerintah melakukan penerapan pada kurikulum merdeka ternyata masih banyak siswa yang kurang minat dan belum bisa memahami terhadap setiap materi pembelajaran akibat media dan cara penyampaian guru yang monoton dan hanya terpaku pada buku. Yang mana padahal Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 menekankan pentingnya pembelajaran berbasis aktivitas yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang menarik dan menginspirasi siswa menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), guru perlu menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik sehingga mereka dapat dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara penelitian di kelas 4 SDN Purwantoro 3 Malang, yang mana sekolah tersebut memiliki akreditasi yang baik dan juga sarana dan prasarananya yang cukup baik dan setelah melakukan Wawancara pada tanggal 03 Juni 2024 dengan mewawancarai siswa SDN Purwantoro 03 sebagai responden. Jumlah responden yang diwawancarai dalam penelitian tersebut adalah 6 responden. Hasil wawancara penelitian di kelas 4 SDN Purwantoro 3 Malang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Keterbatasan yang dimaksud yaitu masih kurangnya media yang ada di sekolah tersebut karena guru masih cenderung menggunakan media seperti film yang bisa membuat siswa

menjadi bosan dan monoton pada proses pembelajaran. Dan pada akhirnya berdampak pada kurangnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran, yang cenderung bersifat pasif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Materi IPAS, terutama bagian-bagian zat padat, cair dan gas, menjadi salah satu topik yang kompleks dan sulit dipahami oleh peserta didik. Penyampaian materi yang hanya mengandalkan buku cetak dan penjelasan guru seringkali tidak cukup, sehingga diperlukan media yang dapat memvisualisasikan untuk membuat materi lebih nyata dan mudah dipahami.

Hasil analisis kebutuhan di SDN Purwantoro 3 Malang diketahui bahwa masih kurangnya media yang dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran terutama pada pembelajaran IPAS materi wujud zat padat, cair, dan gas. Sehingga siswa tidak memiliki daya minat yang tinggi dan kurang memperhatikan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, Langkah yang di ambil oleh peneliti untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan membuat media untuk pembelajaran IPAS materi wujud zat padat, cair, dan gas yaitu berupa bahan ajar diorama wujud zat padat, cair, dan gas agar dapat meningkatkan pemahaman pada siswa dan memberikan visualisasi yang jelas mengenai materi wujud zat padat, cair, dan gas. Produk yang disajikan yaitu media yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat terbantu dalam memahami materi wujud zat padat, cair, dan gas tersebut.

Media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan

guru untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat menunjang pembelajaran (Badarudin, 2018). Media yang dapat digunakan guru dalam hal ini adalah media konkret. Dengan menerapkan media konkret dalam pembelajaran, dapat merangsang minat siswa untuk belajar dan juga siswa akan lebih aktif sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA pada materi perubahan wujud benda. Media pembelajaran konkret menurut Shoimah & Syafi'aturrosyidah (2020) adalah segala alat atau benda nyata yang membantu mencapai tujuan pembelajaran. Benda konkret dapat diotak-atik langsung oleh siswa, hal inilah yang membuat siswa menyukai media konkret (Kusumaningrum & Nuriadin, 2022). Media pembelajaran yang bersifat konkret akan memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami hal-hal yang bersifat abstrak. Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan minatsiswa terhadap pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengar atau melihat guru menjelaskan materi dan menulis di papan.

Salah satu materi yang menjadi fokus utama dalam pembelajaran IPAS adalah perubahan wujud materi, khususnya zat padat, cair, dan gas. Tujuan dari pembelajaran materi ini adalah agar siswa dapat memahami secara ilmiah bagaimana terjadinya perubahan wujud materi dari zat padat, cair, hingga gas. Selain dari penjelasan guru dan bacaan dari buku teks, siswa juga diajak untuk terlibat dalam percobaan langsung terkait perubahan wujud materi. Namun, tidak semua percobaan terkait perubahan wujud materi dapat dilakukan di dalam kelas, sehingga diperlukan sarana

pendidikan yang sesuai untuk mengatasi keterbatasan tersebut. Dan dengan memilih salah satu media yang menarik dapat menunjang keberhasilan pembelajaran yang menggunakan media tiga dimensi diorama wujud zat padat, cair, dan gas pada materi tersebut.

Media Diorama terdiri dari bagian depan yang menampilkan pemandangan dengan realisme dan model, serta latar belakang yang diciptakan untuk memberikan efek realistik (Sonia dkk., 2023). Menurut Subana, kelebihan media diorama dalam pembelajaran adalah kemudahannya dalam pembuatan, keberulangannya, kemampuannya untuk melukiskan bentuk keadaan sebenarnya, serta kemampuannya untuk menampilkan detail yang sulit dilihat secara langsung. Selain itu, media diorama juga mampu meningkatkan keindahan, daya tarik, dan motivasi dalam proses pembelajaran (Aris & Afina, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Miftah Devi Amalia Dkk, 2017 menyatakan bahwa media diorama setelah diuji cobakan mendapatkan 92% respon siswa dan 87,5 % respon guru, yang mana dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama layak digunakan disekolah dasar. Dengan ini menunjukkan bahwa penggunaan media diorama dalam pembelajaran telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Studi-studi sebelumnya telah menyoroti efektivitas media diorama dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media diorama sebagai alat bantu pembelajaran

merupakan langkah yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru memiliki kesempatan untuk memanfaatkan media diorama dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial . Dengan media diorama, guru dapat menciptakan miniatur tentang alam atau fenomena alam menggunakan bahan-bahan yang mudah ditemukan, sehingga memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

Berdasarkan dari uraian dan penjelasan yang ada pada latar belakang, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Diorama Wujud Zat Padat, Cair dan Gas pada pembelajaran IPAS kelas 4 SDN Purwantoro 3 Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media diorama wujud zat padat, cair, dan gas pada materi IPAS kelas 4 sekolah dasar.

C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang diuraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media diorama wujud zat padat, cair, dan gas pada materi IPAS kelas 4 SD.

D. Spesifikasi Yang Diharapkan

Penelitian tersebut diinginkan bisa menciptakan produk pengembangan Media Diorama Wujud Zat Padat, Cair, dan Gas Pada Materi IPAS Kelas 4 Sekolah Dasar dengan spesifik produk berikut :

1. Konstruk

- a) Media diorama terbuat dari bahan dasar triplek
- b) Diorama berukuran 40 x 60 cm
- c) Media Diorama berisikan 3 sekat sebagai pembeda wujud zat
- d) Terdapat miniatur mini sebagai contoh benda wujud zat
- e) Diorama memiliki karakteristik seperti area sekolah

2. Konten

Media diorama yang akan dikembangkan dalam penelitian ini merupakan representatif dari pengaplikasian bentuk zat cair, padat dan gas sebagai media untuk meningkatkan pembelajaran IPAS Media pembelajaran ini sesuai dengan mata pelajaran IPAS pada materi Wujud Zat Padat, Cair, dan Gas. Pada materi Wujud Zat Padat, Cair, dan Gas ini terdapat capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan indikator sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Capaian Pembelajaran

Elemen	Capaian Pembelajaran
Keterampilan IPAS	Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari hari.

Tabel 1. 2 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
---------------------	-----------

Mengidentifikasi proses wujud zat dalam kehidupan sehari-hari	1. Melalui media diorama siswa dapat mengenali wujud zat padat, cair, dan gas (C1)
	2. Melalui media diorama siswa dapat membedakan wujud zat padat, cair dan gas dalam kegiatan sehari-harinya (C2)
	3. Melalui media diorama siswa dapat menggunakan media diorama sesuai dengan peraturan yang sudah dijelaskan (P2)

E. Manfaat Penelitian Dan Pengembangan

1. Untuk Penulis

Sebagai kesempatan bagi penulis untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh serta dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

2. Untuk Sekolah

Memberikan kontribusi pengembangan media diorama pada sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan.

3. Untuk Pendidik

Sebagai narasumber penggunaan media diorama agar membantu proses pembelajaran yang inovatif.

4. Untuk Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa pada materi IPAS wujud zat padat, cair, dan gas.

F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media diorama ini adalah sebagai berikut:

1. Beberapa asumsi penelitian dan pengembangan media diorama yaitu:

- a) SDN Purwantoro 3 menggunakan kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS
- b) Siswa sudah mengenal materi IPAS perubahan wujud zat padat, gas, dan cair namun masih belum bisa sepenuhnya membedakan.

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Batasan penelitian digunakan agar pembahasan tidak meluas dan lebih terarah maka dalam penelitian ini yakni :

- a) Media ini hanya mencakup materi perubahan wujud gas padat, cair, dan gas
- b) Penelitian pengembangan ini dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Purwantoro 3 Malang.

G. Definisi Operasional

1. Media Diorama

Media pemandangan 3 dimensi mini untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Terdiri atas bentuk-bentuk atau objek-objek (benda) yang ditempatkan dipentas yang berlatar belakang lukisan, disesuaikan dengan penyajian.

2. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari alam beserta isinya (makhluk hidup & benda mati) serta interaksi manusia sebagai individu dan masyarakat dengan lingkungannya.

3. Wujud Zat Padat, Cair dan Gas

Padat adalah keadaan di mana suatu zat mempertahankan volume dan bentuk yang tetap. Cair adalah keadaan di mana suatu zat menyesuaikan dengan bentuk wadahnya tetapi hanya berbeda sedikit volumenya. Gas adalah keadaan di mana materi mengembang untuk mengisi volume dan bentuk wadahnya.

