

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan potensinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian yang baik, kecerdasan, moral yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui pendidikan siswa dapat memperoleh ilmu pengetahuan guna berfungsi dalam membantu pengembangan seluruh potensi, kecakapan dan karakteristik siswa menjadi lebih baik bagi diri maupun lingkungan sekitarnya (Afifah et al., 2022). Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian, keterampilan dan kemampuan mental siswa untuk masa yang akan datang. Dalam ranah pendidikan tentunya tidak dapat dipisahkan dengan kurikulum, karena kurikulum dijadikan sebagai pedoman, alat, acuan maupun rancangan pelaksanaan pendidikan untuk mencapai tujuan dari sistem pendidikan itu sendiri.

Seiring perkembangan zaman dan teknologi, kurikulum di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan. Perubahan kurikulum dilakukan untuk menyempurnakan kurikulum sebelumnya dan mewujudkan peningkatan mutu pendidikan. Pendidikan sekolah dasar saat ini telah mengimplementasikan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang berfokus pada setiap konten atau materi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan

siswa pada setiap fase (Rahayu et al., 2022). Kurikulum merdeka lebih sederhana dan mendalam sehingga siswa dapat berkembang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Di dalam kurikulum merdeka memuat aspek kemandirian pada siswa. Melalui kurikulum merdeka yang berlaku saat ini membantu guru untuk lebih mengetahui kebutuhan dan kemampuan siswa serta dapat menciptakan berbagai kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Sehingga adanya kurikulum merdeka dapat menciptakan berbagai pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pendidikan selalu berkaitan dengan pembelajaran. Pembelajaran di kelas melibatkan terjadinya hubungan atau interaksi edukatif antar komponen dalam proses pembelajaran yakni guru dengan siswa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam proses kegiatan pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai ilmu pengetahuan namun guru harus merancang dan menciptakan situasi belajar yang aktif dan kreatif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Terciptanya pembelajaran yang menarik tidak terlepas dari pentingnya pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang membantu guru dalam keberlangsungan proses belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar akan memudahkan guru dalam mengajar dan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dan pembelajaran tidak terasa monoton. Menggunakan media dalam pembelajaran akan memudahkan guru dalam mengajar, karena media sebagai alat bantu ketika mengajar dan menjadikan siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar di dalam kelas

(Mukarromah & Andriana, 2022). Sehingga media pembelajaran menjadi salah satu cara dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Media Pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar untuk membantu siswa meningkatkan minat belajar. Menurut (Wijaya & Mustika, 2022) media pembelajaran adalah pengantar atau perantara untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan dalam proses belajar. Dengan melakukan inovasi terhadap media pembelajaran dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik perhatian siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi siswa agar tercapainya hasil belajar yang optimal. Salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan berbasis konteks yang memiliki wujud fisik yang nyata yaitu media diorama (Yunanto & Ninawati, 2022). Oleh karena itu, kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media diorama adalah media berbentuk konkrit tiga dimensi yang menggambarkan suatu kondisi. Media diorama merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk tiruan tiga dimensi yang bertujuan memberikan sebuah gambaran tentang suasana atau keadaan yang sebenarnya yang disajikan secara konkret dan menampilkan struktur dengan jelas (Wijaya & Mustika, 2022). Media diorama berfungsi dalam penggambaran objek yang dibahas dalam sebuah materi pembelajaran. Media diorama disusun dengan menampilkan objek-objek tertentu menggunakan warna – warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa saat proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media diorama pada proses pembelajaran akan

menumbuhkan minat dan antusias siswa karena memberikan gambaran yang nyata terkait suatu situasi.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 20 Oktober 2023, di kelas V SD Negeri Sumberingin, bahwa kelas V baru saja menggunakan kurikulum merdeka jika pada pembelajaran sebelumnya menggunakan kurikulum 2013. Dalam proses pembelajaran IPAS materi ekosistem, guru masih menggunakan metode ceramah dimana terlihat beberapa siswa yang sedikit kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Selain itu, hal tersebut akan membuat siswa mudah merasa bosan sehingga hal tersebut yang menyebabkan tingkat pemahaman siswa kurang optimal. Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru di sekolah tersebut yaitu video pembelajaran dari youtube, *Power Point*, lingkungan dan benda di sekitar. Dalam pembelajaran, fasilitas atau benda sekitar yang ada di dalam kelas di gunakan sebagai media pembelajaran, dan pada materi ekosistem belum menggunakan media konkrit yang dapat menarik minat belajar siswa. Bahan ajar yang digunakan guru yaitu buku cetak yang diperoleh dari pemerintah, sehingga hal tersebut belum sepenuhnya menarik perhatian dan antusias siswa dalam belajar.

Hasil data wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SD Negeri Sumberingin, awal penerapan kurikulum merdeka di sekolah tersebut yaitu di kelas I dan IV, namun sekarang sudah diterapkan di kelas II dan V. Dalam proses pembelajaran, guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran pada setiap proses pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa pada pembelajaran terkait materi ekosistem media yang biasa digunakan

berupa print out gambar – gambar. Ketika pembelajaran, siswa cenderung lebih suka jika menggunakan media pembelajaran yang dapat dioperasikan siswa dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dalam setiap materi pembelajaran dapat menjadikan siswa memiliki rasa semangat dan antusias yang tinggi dalam belajar sehingga materi dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Dalam menunjang proses pembelajaran tentu peran media pembelajaran sangatlah penting agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan demikian, diperlukannya media pembelajaran konkrit dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem, dengan tujuan dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, siswa merasa bersemangat dan terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran. Materi yang disampaikan oleh guru juga dapat di terima dengan baik oleh siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbentuk konkrit yang sesuai dengan mata pelajaran IPAS sekaligus dapat menarik antusias dan semangat siswa dalam belajar

Pada penelitian terdahulu, dalam jurnal yang disusun oleh (Suhana & Wardani, 2022) dengan judul “ Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar”. Pada hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media diorama yang di kembangkan masuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Namun, media yang telah dikembangkan tersebut bukan berarti dapat dikatakan sempurna dan tidak adanya pengembangan media diorama lagi. Media yang dikembangkan

tersebut berfokus pada materi IPS sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi IPA.

Penelitian lain yang relevan disusun oleh (Yunanto & Ninawati, 2022) yang berjudul “ Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V”. Pada hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang baik dan layak, karena sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan dapat digunakan dengan baik pada saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya media tersebut dapat membantu guru dalam penyampaian materi dan siswa dapat memahami materi dengan mudah. Pada penelitian terdahulu mengembangkan media diorama yang berfokus pada kurikulum 2013 sedangkan pada penelitian yang sekarang disesuaikan dengan kurikulum terbaru yang berlaku di Sekolah Dasar yaitu kurikulum merdeka.

Hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan di SD Negeri Sumberingin pada kelas V, dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menarik siswa sehingga siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran dan siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran diorama dengan menyajikan konsep yang berbeda yaitu berupa media konkrit KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) yang memuat materi ekosistem. Melalui media ini, peneliti berharap dapat membantu dalam penyampaian materi ekosistem tentang rantai makanan sehingga dapat mempermudah siswa dalam menerima materi. Selain itu dapat, menjadikan kegiatan proses pembelajaran dikelas yang lebih menarik.

Dari beberapa uraian permasalahan yang telah di paparkan diatas, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk konkrit dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran “KOMEDIPUTAR” (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang sesuai dengan penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD?”.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah diatas yang ingin dicapai adalah untuk mendeskripsikan dan menghasilkan pengembangan media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) pada mata pelajaran IPAS Kelas V SD.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk media pembelajaran KOMEDIPUTAR ini didesain khusus untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Produk media pembelajaran yang dikembangkan ini memuat materi tentang ekosistem yang disesuaikan dengan pembelajaran di kelas V. Media Pembelajaran KOMEDIPUTAR ini diperuntukkan oleh siswa dengan menyusun beberapa komponen terkait ekosistem hutan tropis Indonesia. Beberapa spesifikasi produk media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) sebagai berikut :

1. Konten (Isi)

- a. Media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) ini memuat mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar.
- b. Media ini berisikan miniatur ekosistem hutan, puzzle terkait komponen ekosistem, buku petunjuk penggunaan media serta didalamnya terdapat profil pengembang media pembelajaran.
- c. Media ini memiliki beberapa komponen ekosistem untuk dapat dioperasikan siswa sesuai dengan pengetahuan yang didapatkan. Didalamnya terdapat puzzle sebagai game sederhana dan siswa akan menyusun puzzle tersebut terkait komponen ekosistem yang telah di pelajari.
- d. Pengembangan media pembelajaran KOMEDIPUTAR ini memuat pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar dengan memuat Capaian Pembelajaran sebagai berikut :

Tabel 1.1 Capaian Pembelajaran IPAS

Capaian Pembelajaran		Tujuan Pembelajaran	Indikator
IPAS			
Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik	Peserta didik mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk rantai makanan	1. Mengidentifikasi tentang rantai makanan dalam suatu ekosistem. (C1) 2. Mendeskripsikan tentang rantai makanan beserta komponennya dalam suatu ekosistem. (C2)	

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
IPAS		
dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya		<p>3. Menganalisis peran komponen makhluk hidup yang terdapat dalam suatu rantai makanan. (C4)</p> <p>4. Mendemonstrasikan peran komponen dalam ekosistem melalui rantai makanan. (P2)</p>

2. Konstruk (Tampilan)

- Media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) didesain seperti kotak kayu berbentuk balok yang dapat di buka tutup seperti koper.
- Media dibuat dari papan kayu ringan (triplek) dengan ukuran panjang, lebar dan tinggi yaitu 50 cm x 36 cm x 25 cm.
- Pada kotak media tersebut terdapat 2 laci pada bagian bawah diorama yang digunakan untuk menyimpan miniature dan puzzle komponen ekosistem , serta buku petunjuk penggunaan media.
- Bagian luar dari papan media dilapisi stiker vinyl bergambar yang bertuliskan nama media , dan nama pengembang media.
- Terdapat gagang serta pengancing kotak media di bagian luar.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) pada pembelajaran IPAS materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga hal tersebut dapat mendorong minat dan dapat memotivasi siswa dalam belajar.

2. Bagi Guru

Media ini dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran serta dapat digunakan sebagai motivasi untuk mengembangkan media baru yang menarik bagi siswa.

3. Bagi Sekolah

Media ini mampu membantu sekolah sebagai salah satu pendukung kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang terdapat di sekolah.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar memiliki beberapa asumsi sebagai berikut :

- a. Jumlah siswa SD Negeri Sumberingin berjumlah 15 siswa yang terdiri dari 7 siswa laki – laki dan 8 siswa perempuan.
- b. Siswa kelas V dapat mengetahui materi ekosistem tentang rantai makanan.

- c. Siswa menyukai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- d. Siswa terlibat aktif menggunakan media saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Produk media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) pada mata pelajaran IPAS materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini hanya dapat digunakan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.
- b. Media pembelajaran ini digunakan pada pembelajaran IPAS materi ekosistem tentang rantai makanan.

G. Definisi Operasional

Pengembangan media pembelajaran KOMEDIPUTAR (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) dalam penyusunannya memiliki beberapa istilah yang digunakan. Definisi operasional ini digunakan agar menghindari terjadinya kesalah pahaman dalam pemahaman istilah. Oleh karena itu, diperlukan definisi operasional sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran.
2. Media diorama/komediputar adalah media pembelajaran yang berbentuk tiga dimensi yang menggambarkan suatu keadaan terstruktur yang memuat

materi tentang ekosistem beserta komponennya pada pembelajaran IPAS kelas V yang berbahan dasar dari kayu.

3. Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran pada kurikulum merdeka yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS dimana keduanya terdapat keterkaitan antara lingkungan alam dan sosial.
4. Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terdiri dari komponen biotik dan komponen abiotik dan didalamnya terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara makhluk hidup dengan lingkungannya.

