

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kurikulum Merdeka

a. Pengertian Kurikulum Merdeka

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan pada pendidikan di Indonesia sebagai penyempurna dari kurikulum sebelumnya. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nadiem Anwar Makarim meresmikan kurikulum merdeka yang dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang berpusat pada materi mendasar yang disesuaikan dengan perkembangan kemampuan siswa dan memberikan keluwesan bagi guru atau siswa (Rahayu et al., 2022). Adanya kurikulum merdeka maka pembelajaran akan lebih interaktif karena memberikan peluang bagi siswa untuk aktif dalam menemukan isu – isu aktual.

Kurikulum merdeka memberi kebebasan pada guru untuk menciptakan dan memodelkan pembelajaran lebih menyenangkan. Tidak hanya guru, siswa juga diberikan kebebasan dalam mencari maupun memperoleh informasi atau ilmu dari manapun. Hadirnya kurikulum merdeka tidak hanya disebabkan oleh problematika pada pembelajaran namun berkembangnya teknologi yang menuntut sumber daya manusia harus lebih berkompeten dan berfikir kritis (Indarta et al., 2022).

b. Kebijakan Kurikulum Merdeka

Adanya kurikulum merdeka yang di terapkan pada pendidikan di Indonesia, tentu membawa kebijakan – kebijakan baru. Berikut 4 pilar kebijakan kurikulum merdeka (Rahayu et al., 2022) :

1. Ujian Nasional (UN) yang akan ditiadakan dan diganti dengan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) serta Survei Karakter.
2. Sekolah masing-masing diberikan kewenangan seutuhnya mengenai yang terkait kebijakan USBN.
3. Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menjadi modul ajar.
4. PPdB lebih ditekankan pada sistem zonasi

c. Struktur Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar

Menurut (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022) Struktur Kurikulum Merdeka di sekolah dasar diatur dalam Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan & Pembelajaran, (2022) yang terbagi menjadi 3 fase, yakni:

- a) Fase A untuk siswa kelas 1 dan 2
- b) Fase B untuk siswa kelas 3 dan 4
- c) Fase C untuk siswa kelas 5 dan 6

Fase A merupakan fase pengembangan dan penguatan kemampuan literasi dan numerasi dasar siswa. Pada fase ini Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) belum menjadi mata pelajaran wajib. Fase B mulai diajarkan IPAS yang memiliki tujuan untuk membangun kemampuan dasar

untuk mempelajari IPAS. Sekolah bisa menyajikan pembelajaran tiap mata pelajaran atau melanjutkan tematik yang mengacu pada pembentukan karakter profil Pancasila.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga fase dalam kurikulum merdeka yakni fase A (kelas 1 dan 2), fase B (kelas 3 dan 4) dan fase C (kelas 5 dan 6) dan mata pelajaran IPAS mulai diajarkan di fase B yaitu kelas 3.

2. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang diajarkan di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran ini menggabungkan pemahaman tentang lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan secara utuh. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dan memahami berbagai kejadian atau peristiwa yang terjadi di lingkungan alam maupun sosial dalam kehidupan. Hal ini merupakan integrasi antara mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Sejalan dengan hal tersebut, penggabungan beberapa materi pada pembelajaran IPA dan IPS mampu menjadikan siswa dapat dengan mudah mempelajari lingkungan alam dan sosial secara holistik (Marwa et al., 2023).

IPAS pada jenjang sekolah dasar ditujukan sebagai kemampuan literasi dasar dalam memahami yang konsep yang terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar. Sehingga dalam pembelajaran akan memunculkan proses inkuiri dengan mengeksplor dan menemukan fenomena yang ada

sekitar. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membangun literasi sains bagi siswa dengan mempelajari ilmu alam dan melihat fenomena – fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait (Wijayanti & Ekantini, 2023).

b. Materi Pembelajaran IPAS

Pada penelitian ini media komediputar (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) digunakan pada mata pelajaran IPAS Kelas V materi ekosistem. Siswa menyusun berbagai komponen ekosistem yang terdapat pada ekosistem hutan. Berikut capaian pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar :

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran IPAS Fase C

Fase	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator
C	Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya	Peserta didik mendeskripsikan hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk rantai makanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi tentang rantai makanan dalam suatu ekosistem. (C1) 2. Mendeskripsikan tentang rantai makanan beserta komponennya dalam suatu ekosistem. (C2) 3. Menganalisis peran komponen makhluk hidup yang terdapat dalam suatu rantai makanan. (C4) 4. Mendemonstrasikan peran komponen dalam ekosistem melalui rantai makanan. (P2)

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu dalam penyampaian materi selama proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran guna membantu dalam mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan. Menurut Sitepu (2021) media pembelajaran yaitu alat yang digunakan memaparkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dengan tujuan mempermudah proses pembelajaran. Sedangkan, Zahwa & Syafi'i (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan serangkaian alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman, serta dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

Menurut T. Wulandari & Mudinillah (2022), media pembelajaran didefinisikan sebagai salah satu alat penentu keberhasilan dalam pembelajaran dalam penyaluran materi pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar yang melibatkan terjadinya interaksi antara guru dengan siswa. Sedangkan menurut AECT (*Association for Education and Communication Technologi*) (dalam Zahwa & Syafi'i, 2022), media pembelajaran sebagai alat yang dijadikan untuk menyampaikan pesan maupun informasi dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu aspek yang dapat menunjang keberhasilan dan mencapai tujuan pembelajaran. Adanya media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar dan digunakan untuk menyampaikan informasi berupa materi, meningkatkan minat belajar serta dapat memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai komponen penting yang terdapat pada kegiatan pembelajaran agar dapat mencapai keberhasilan maupun tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat menentukan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Media pembelajaran tentu memiliki fungsi yang dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran di kelas. A. P. Wulandari et al. (2023) mengemukakan bahwa, media pembelajaran memiliki dua fungsi yaitu: Pertama, fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) yaitu media berfungsi memberikan pengalaman konkret kepada siswa. Konsep yang bersifat abstrak, dapat disajikan melalui penggunaan media berupa gambar, model benda konkrit dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media tersebut, siswa lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kedua, dalam fungsi komunikasi terdapat dua aspek yaitu membuat media (oleh komunikator atau sumber) dan menerima sumber (melalui membaca, melihat dan mendengar). Media yang dibuat dalam bentuk modul, film, dan slide membuat pesan yang disampaikan mudah di terima. Adanya media menjadikan siswa memiliki interaksi dengan media tersebut sekaligus menjadi sumber belajar.

Menurut Isnaeni & Hildayah (2020), secara umum media pembelajaran memiliki fungsi – fungsi sebagai berikut : (1) menjelaskan pesan atau informasi dengan cara yang mudah dipahami, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan tenaga, (3) meningkatkan motivasi belajar siswa dan melibatkan siswa secara langsung, (4) menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien, (5) menjadikan siswa mandiri belajar dan mudah memahami pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran berdampak pada keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran. Media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara jelas. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif karena melibatkan interaksi langsung antara siswa dengan media pembelajaran tersebut.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam keberlangsungan proses pembelajaran sangatlah signifikan. Adanya media pembelajaran memberikan manfaat untuk menuju ketercapaian tujuan pembelajaran. Selain dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, media pembelajaran juga menciptakan suasana belajar yang bervariasi. Secara umum, manfaat media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Sedangkan secara khusus media pembelajaran membuat kegiatan belajar siswa menjadi lebih menarik, meningkatkan interaktivitas dalam pembelajaran di kelas, meningkatkan keberhasilan belajar siswa serta

diperlukannya media menjadikan guru untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif (Nurfadhillah et al., 2021).

Menurut Wulandari et al. (2023) dalam kegiatan belajar mengajar, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Melalui media pembelajaran dapat menguraikan isi materi yang disampaikan dengan jelas sehingga berpengaruh pada tingkat keberhasilan belajar siswa.
2. Pemanfaatan pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa, memicu motivasi belajar, merangsang keaktifan, serta meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka masing – masing.
3. Media pembelajaran mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Manfaat media pembelajaran menjadikan materi pembelajaran lebih jelas untuk dipahami sekaligus dikemas lebih menarik dan variatif. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap materi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan merangsang motivasi belajar. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran memungkinkan terciptanya suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media dapat diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok berdasarkan bentuk penyajiannya, yaitu : kelompok pertama meliputi grafis, matericetak dan gambar diam. Kelompok kedua terdiri dari media proyeksi diam, sementara kelompok ketiga adalah media audio. Kelompok keempat berbentuk audio visual diam, kelompok lima yaitu film, kelompok enam berupa media televisi serta kelompok tujuh berupa multimedia (Wulandari et al., 2023).

Menurut Zahwa & Syafi'i, (2022), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok diantaranya berdasarkan persepsi indera, daya sebarannya dan penggunaannya.

1) Media berdasarkan persepsi indera

Media pembelajaran yang dikelompokkan menurut persepsi indera sebagai berikut :

a. Media Audio, merupakan media pembelajaran yang melibatkan indera pendengar yang berarti dapat dirasakan oleh siswa dalam penyajian pesan atau materi yang disampaikan. Contoh media audio yaitu rekaman suara, radio, dan lainnya.

b. Media visual, adalah media yang melibatkan indera penglihat dalam penyajian materinya dan berarti dapat dilihat secara langsung oleh siswa. Media visual dapat berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Media dua dimensi dapat dilihat dari satu arah, contohnya seperti : peta dan poster. Sedangkan media tiga dimensi dapat dilihat dari berbagai arah, konkret dan memiliki ruang, contohnya seperti : globe, hewan, tumbuhan dan lainnya.

c. **Media Audio Visual**, merupakan media pembelajaran yang melibatkan indera pendengar dan indera penglihat. Contohnya seperti televisi, film dan sebagainya.

2) **Media Berdasarkan Daya Sebarnya**

Media berdasarkan daya sebar nya dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya, media dengan sebar luas dan serentak secara langsung bersama-sama seperti televisi, media tidak serentak dan bersamaan seperti YouTube, media yang terbatas ruang seperti *PowerPoint*, media dengan penyebaran secara individu seperti buku.

3) **Media Berdasarkan Penggunaannya**

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan penggunaannya menjadi dua jenis yaitu media berbasis tradisional dan media berbasis teknologi dan komputer. Media berbasis tradisional mengacu pada peran guru, dimana guru menjadi sumber materi pembelajaran. Sedangkan media berbasis teknologi dan komputer yaitu dalam penggunaan media ini, teknologi dan komputer dapat membantu dan memudahkan guru dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu media audio media yang menggunakan indera pendengar, media visual menggunakan indera penglihat dan media audio visual menggunakan indera pendengar dan penglihat.

e. Ciri Media Pembelajaran Yang Baik

Media pembelajaran yang baik tentu harus memiliki kesesuaian terhadap pesan atau informasi yang ingin disampaikan. Menurut Zahwa & Syafi'i, (2022), berikut beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pemilihan media pembelajaran yang efektif diantaranya :

1. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pada kurikulum yang berlaku.
2. Media pembelajaran harus di rancang menggunakan bahan sederhana dan mudah untuk didapatkan sehingga tidak menjadi penghalang bagi seorang pendidik untuk merancang media pembelajaran.
3. Media pembelajaran harus dirancang mudah dipahami oleh siswa tidak terlalu rumit.
4. Dalam segi pemanfaatan, rancangan media pembelajaran harus mudah akses dan digunakan oleh siswa.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang di rancang harus sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah dijangkau, mudah digunakan dan dipahami oleh siswa. Hal ini bertujuan agar guru dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

4. Pengembangan Media Komediputar

a. Pengertian Media Komediputar

Media Komediputar (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk kelas V Sekolah Dasar. Media ini termasuk dalam kategori media pembelajaran visual yang memiliki

bentuk konkrit. Media tersebut merupakan pengembangan dari media diorama yang di kolaborasikan dengan puzzle sederhana didalamnya. Media ini bertujuan untuk melatih siswa berfikir kreatif dalam menyelesaikan suatu permasalahan agar memiliki pengalaman belajar yang menyenangkan.

Media diorama adalah gambaran tiga dimensi dari suatu kondisi yang di buat untuk merepresentasikan situasi sebenarnya yang dapat memudahkan pemahaman materi pelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa (Mushfi et al., 2023). Media komediputar ini menggambarkan suatu kondisi pada situas yang sebenarnya mengenai ekosistem hutan. Media ini digunakan pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar materi ekosistem yang berfokus pada rantai makanan di ekosistem hutan.

Media komediputar ini disajikan lebih menarik perhatian siswa dan tidak hanya dapat dilihat atau diamati oleh siswa. Tetapi, media ini dijadikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran yang dapat diotak-atik oleh siswa. Media ini berbentuk menyerupai kotak koper yang terbuat dari bahan dasar kayu ringan (triplek), kayu MDF, serta terdapat miniatur makhluk hidup. Dalam kotak tersebut terdapat sisi bagian yang menunjukkan kondisi ekosistem di hutan namun belum adanya komponen yang melengkapi ekosistem tersebut. Terdapat dua laci yang digunakan sebagai menyimpan miniatur makhluk hidup serta susunan puzzle.

b. Langkah Penggunaan Media Komediputar

Berikut cara penggunaan media komediputar (Kotak Media Diorama Puzzle Pintar) :

1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil.
2. Peserta didik diberi petunjuk penggunaan media.
3. Di dalam media terdapat komponen ekosistem hutan dan puzzle
4. Jika sudah dibagi kelompok, peserta didik di bagi tugas untuk menyelesaikan beberapa komponen dalam media tersebut.
5. Bisa dengan 1 orang menyusun puzzle dan sisanya menyusun rantai makanan.
6. Peserta didik diberikan waktu untuk menyusun rantai makanan
7. Peserta didik juga harus menyelesaikan dan menyusun puzzle.
8. Jika sudah selesai guru akan melihat hasil kerja peserta didik.

c. Keunggulan Media Komediputar

Keunggulan dari media komediputar yang dikembangkan ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru.
2. Meningkatkan motivasi, minat belajar siswa dan menciptakan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang disampaikan.
3. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui bermain menyusun komponen ekosistem pada media tersebut.
4. Dapat melatih gerak motorik siswa dengan cara mengotak – atik media tersebut.

5. Media komediputar ini dapat digunakan oleh individu maupun kelompok.
6. Membantu memudahkan guru dalam penyampaian materi.

d. Kelemahan Media Komediputar

Kelemahan dari media komediputar ini hanya dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V di sekolah dasar dengan menyusun dan bermain puzzle mengenai berbagai komponen ekosistem hutan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

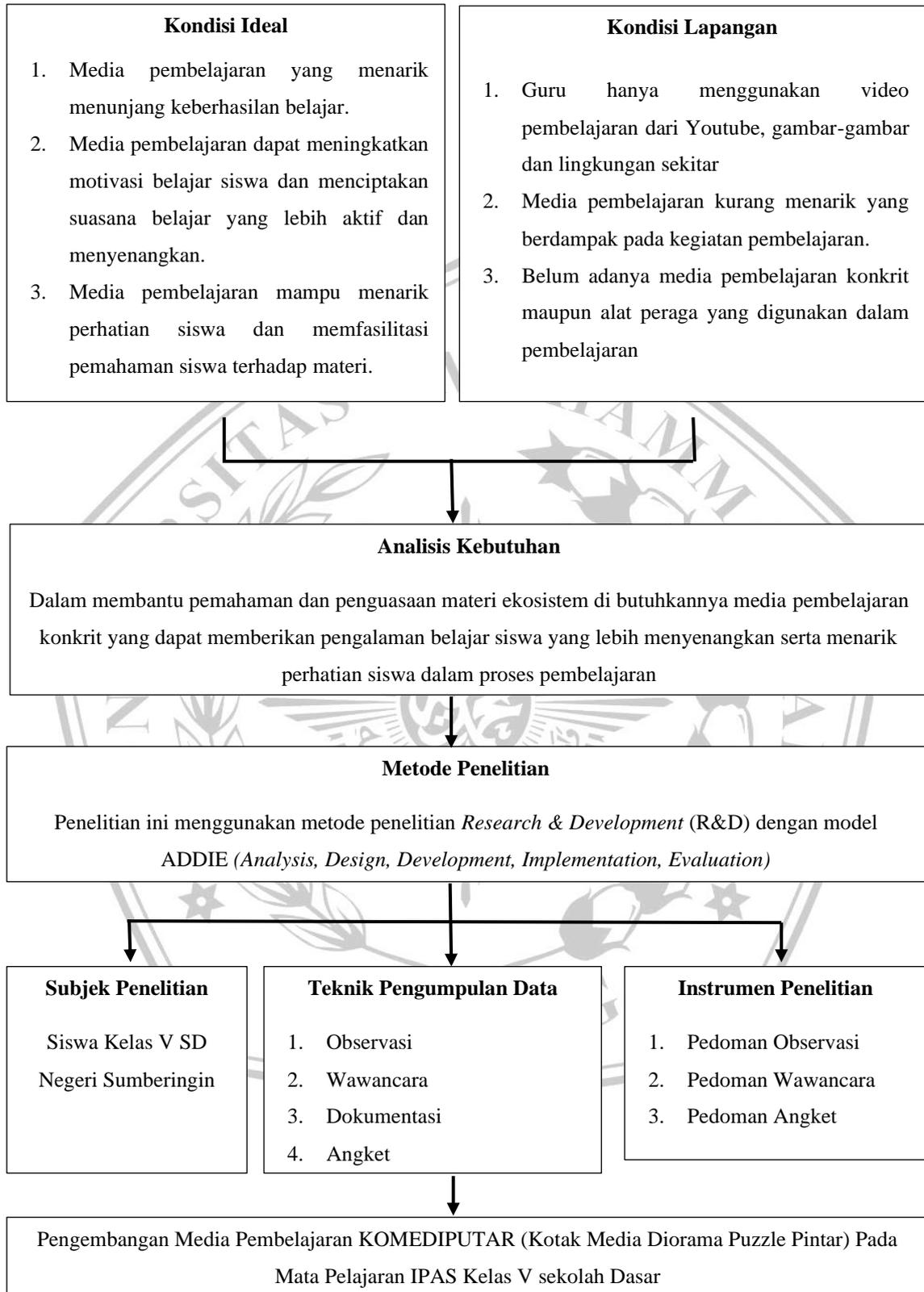
Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan penelitian terdahulu ditemukan beberapa persamaan dan perbedaan pengembangan media pembelajaran, seperti yang diuraikan berikut ini :

Tabel 2. 2 Kajian Penelitian yang Relevan

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Akiko Suhana, Krisma Widi Wardani (2022)	Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Dimensi Bergotong Royong pada Pembelajaran IPS Materi Tindakan Heroik Mendukung Proklamasi Kemerdekaan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama – sama mengembangkan media pembelajaran berbentuk konkrit dan menggunakan model ADDIE.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada mata pelajaran. Pada penelitian terdahulu menggunakan mata pelajaran IPS sedangkan pada penelitian ini menggunakan mata pelajaran IPAS yang berfokus pada materi ekosistem.

No.	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Indonesia Kelas V Sekolah Dasar		
2.	Hendrawa Arif Yunanto, Mimin Ninawati (2022)	Pengembangan Media Diorama Berbasis Kontekstual Materi Ekosistem Muatan Pelajaran IPA Kelas V	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada materi. Kedua penelitian ini sama – sama menggunakan materi ekosistem pada pembelajaran IPA di kelas V.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu pada media diorama diimplementasikan pada kurikulum 2013 sedangkan pada penelitian saat ini diimplementasikan pada kurikulum merdeka.
3.	Dewi Nur Afifah, Aan Widiyono, Shailin Nichla Choirin Attalina (2022)	Pengembangan Media Diorama Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama – sama mengembangkan media pembelajaran diorama.	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian terdahulu menggunakan model penelitian Borg & Gall sedangkan pada penelitian yang saya lakukan menggunakan model ADDIE.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir