

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman menuntut adanya sistem yang berperan penting dalam membangun bangsa untuk terus beradaptasi. Akibatnya, dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan yang signifikan. Perubahan ini mendorong perlunya inovasi dalam pembelajaran agar dapat menghasilkan generasi yang berkualitas. Melalui proses tersebut, diharapkan lahir individu yang memberikan dampak positif bagi pembangunan negara. Selain itu, hal ini turut meningkatkan cara berpikir manusia yang berdampak pada taraf hidup yang lebih baik.² Selain itu, pendidikan juga berperan dalam meningkatkan kualitas cara berpikir manusia sehingga mampu menghadapi berbagai tantangan kehidupan, pentingnya pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman juga ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Sekolah Dasar, dan Jenjang Menengah yang menyatakan bahwa:

Diperlukan kurikulum yang mampu beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, Perkembangan global serta keragaman sosial dan budaya.³

Berdasarkan kutipan tersebut, dapat dipahami bahwa kurikulum

² Indy, Waani, dkk., *Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumaluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara*, Vol. 12, No. 4 (2019), 2.

³ “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum Pada Pendidikan PAUD, Jenjang Sekolah Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah,”. 1.

harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta perubahan sosial dan budaya yang terjadi di masyarakat. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukannya proses pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

Namun, kualitas pembelajaran di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Data terbaru dari *Program for International Student Assessment (PISA) 2022*, yang diumumkan pada tanggal 5 Desember 2023, menunjukkan bahwa kualitas pendidikan Indonesia menempati urutan ke-68 dari 81 negara.⁴ Posisi tersebut menempatkan Indonesia dalam kategori 13 terbawah, data tersebut menunjukkan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih perlu ditingkatkan agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing. Di sisi lain, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berlangsung sangat cepat menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan perubahan zaman. Sehingga diperlukan berbagai upaya maksimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar selaras dengan tujuan Pendidikan Nasional.

Perkembangan pesat teknologi dan peradaban telah menyebabkan dunia pendidikan mengalami berbagai perubahan. Selain itu, perkembangan teknologi yang cepat juga meningkatkan akses terhadap informasi dan sumber daya pendidikan. Situasi ini menuntut dunia pendidikan untuk

⁴ Dwi Handayani Ratnasari dan Nursiwi Nugraheni, "Peningkatan Kualitas Pendidikan di Indonesia dalam Mewujudkan Program Sustainable Development Goals (SDGs)," *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 24, no. 2 (2024), 190.

beradaptasi agar dapat menghasilkan generasi yang mampu bersaing dalam era globalisasi. Oleh karena itu, dalam bidang pendidikan, penting untuk terus beradaptasi dan memantau perkembangan yang terjadi. Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran tetap menjadi pengalaman yang berkelanjutan, dan pembelajaran pada esensinya adalah upaya untuk membantu siswa tumbuh dan berkembang dalam dunia pendidikan.⁵ Dengan perubahan ini, diharapkan sistem pendidikan Indonesia mampu menyesuaikan metode, media, dan strategi pembelajaran agar tetap relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan serta kebutuhan masa depan dengan cara yang sesuai.

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan yang dilakukan oleh setiap peserta didik. Selain itu, belajar adalah kegiatan yang menyebabkan seseorang yang tidak tahu menjadi seseorang yang tahu, seseorang yang tidak bisa menjadi seseorang yang bisa, dan seseorang yang tidak mampu menjadi seseorang yang mampu. Sedangkan pembelajaran adalah proses kompleks yang mencakup kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik, dan kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru.⁶

Mata pelajaran yang penting dalam memberikan pengetahuan dasar tentang alam dan lingkungan kepada siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran ini merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu sosial dalam satu unit pembelajaran yang

⁵ Vina Wulansari dan Binti Maunah, *Pembaharuan Dan Perkembangan Pendidikan Dalam Membentuk Siswa Agar Lebih Maju Di Era Digital.*, Vol.3, No.x1 (Juni 2024), 46.

⁶ Sudirman dkk., *Proses Belajar Dan Pembelajaran* (Media Sains Indonesia, 2023),83.

diterapkan di tingkat sekolah dasar / madrasah ibtidaiyah dalam Kurikulum Merdeka.

Moh Arif, mengemukakan bahwa pada dasarnya, pembelajaran sains di SD/MI berfokus pada kebutuhan bagi peserta didik untuk secara langsung mengenali dan memahami fenomena alam yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari melalui berbagai metode atau pendekatan.⁷ Peneran materi IPAS diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik agar mampu memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, baik yang terkait dengan fenomena alam di sekitar mereka maupun yang terkait dengan kehidupan sosial.⁸ Pembelajaran IPAS sangat penting bagi peserta didik sekolah dasar karena membantu mereka mengenal dan memahami lingkungan sekitar, merangsang rasa ingin tahu mereka, dan melatih kemampuan berpikir kritis. Namun, dalam proses pembelajaran, masih terdapat beberapa kesulitan dalam mempelajari IPAS. Materi yang bersifat abstrak sulit dipahami dengan baik oleh peserta didik, terutama jika bahan ajar tidak disajikan dengan alat bantu mengajar yang tepat. Hal ini menyebabkan tidak tercapainya pemahaman penuh terhadap konsep-konsep yang diperoleh siswa. Kesulitan-kesulitan ini memerlukan adanya alat bantu mengajar yang efektif untuk membantu peserta didik memahami materi yang sulit dengan lebih mudah.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penunjang kegiatan

⁷ Arif Moh., “Pengembangan Instrumen Penilaian Mapel Sains Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Sd/Mi,” *TA'ALLUM* (Tulungagung) 4, no. 1 (2016): 127.

⁸ Yenin Nadhifah dkk., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (ipas)* (PT Global Eksekutif Teknologi, 2023), 22.

belajar. Segala bentuk alat atau sesuatu yang dapat digunakan untuk membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan peserta didik dapat disebut sebagai media pembelajaran karena mampu mendorong terjadinya proses belajar.⁹ Media pembelajaran yang dirancang dan direncanakan dengan baik dapat menjadi pusat perhatian bagi peserta didik, terutama bagi jenjang sekolah dasar.¹⁰ Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk membangkitkan rasa ingin tahu, dan motivasi dalam belajar. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman mereka saat menerima materi. Media pembelajaran tidak terbatas pada gambar atau video, tetapi juga mencakup model, alat bantu instruksional, atau media tiga dimensi. Kehadiran media pembelajaran membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, memungkinkan peserta didik lebih fokus dan aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Berikut merupakan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan media pembelajaran, sebagaimana firman Allah QS. Al-Baqarah (2) 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝ ٣١

⁹ Ramadani, kirana, dkk., "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (studi Literatur)," *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* Vol.2, no. No.6 (2023), 750.

¹⁰ Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, Sayidiman, *Media Pembelajaran* (Badan Penerbit UNM, 2022), 17.

Artinya: “Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!”. Al-Baqarah [2]:3.¹¹

Permasalahan pendidikan di Indonesia saat ini, adalah bahwa masih terdapat banyak guru yang mengandalkan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar dan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, sering sekali membuat siswa menjadi pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami materi secara mendalam, terlebih mata pelajaran IPAS yang materinya abstrak seperti materi ekosistem laut. Selain itu, banyak guru menghadapi tantangan Ketika peserta didik tampak pasif dan kurang antusias dalam kegiatan pelajaran. Pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi menjadi faktor penghambat untuk memotivasi belajar peserta didik terutama bagi peserta didik jenjang sekolah dasar. Kondisi tersebut menjadi kendala bagi kemampuan peserta didik untuk memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang relevan dan inovatif.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan beberapa siswa, diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri Sukorejo Tugu Trenggalek. Dalam pembelajarannya, menggunakan buku LKS, buku paket dan gambar, tetapi sesekali juga telah memanfaatkan media video pembelajaran. Namun, dalam pelaksanaannya

¹¹ Hasbi Ashsiddiqi, Bustami, dkk, *Al-qur'an dan Terjemahannya* (Jakarta: PT. Insan Media Pustaka, t.t.), 14.

terdapat kendala, khususnya pada kestabilan dan kekuatan daya listrik yang kurang memadai. Saat proses pembelajaran menggunakan video berlangsung, sering terjadi listrik padam sebelum video pembelajaran selesai. Sehingga guru cenderung lebih sering belajar melalui buku dan gambar 2 dimensi saja.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah perlunya media pembelajaran yang efektif untuk penyajian materi, seperti media diorama. Media diorama adalah sebuah model tiga dimensi yang menggambarkan adegan atau situasi dalam bentuk miniatur yang mendetail dan akurat atau pada keadaan yang sebenarnya sehingga mampu merepresentasikan suatu kejadian secara nyata. Media diorama DIALAMARKAN (Diorama Laut Mata Rantai Makanan) dalam ekosistem laut ini memungkinkan peserta didik dapat belajar secara lebih konkret, karena peserta didik tidak hanya sebatas membayangkan materi, akan tetapi juga melihat visualisasi nyata dari konsep yang dipelajari. Karena minimnya peserta didik berinteraksi dengan laut atau melihat langsung kehidupan di dalamnya, menjadikan ekosistem tersebut sulit untuk dibayangkan. Hal ini berbeda dengan ekosistem seperti sawah, yang lebih mudah dibayangkan karena mereka lebih sering berinteraksi dengan lingkungan tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media diorama ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan nyata, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep rantai makanan pada ekosistem laut dengan lebih baik dan memotivasi keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka skripsi ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran DIALAMARKAN (Diorama Laut Mata Rantai Makanan) untuk pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Tugu Trenggalek.

B. Identifikasi Masalah

Latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Keterbatasan media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru di SD Negeri Sukorejo pada materi rantai makanan pada ekosistem laut masih terbatas pada media konvensional, seperti buku paket dan gambar dua dimensi yang kurang mampu menggambarkan hubungan rantai makanan secara nyata.

2. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran

Materi ekosistem pada pembelajaran IPAS dianggap sulit dipahami oleh sebagian siswa kelas V karena bersifat abstrak, dan dinilai kurang menarik jika hanya disajikan secara konvensional. Hal ini berdampak pada rendahnya antusiasme siswa dalam pembelajaran.

3. Kurangnya media pembelajaran tiga dimensi (diorama)

Pembelajaran IPAS materi rantai makanan pada ekosistem laut membuat siswa merasa bingung memahami konsep abstrak, karena mereka tidak pernah berinteraksi langsung dengan makhluk hidup di laut. Sehingga memerlukan media visual tiga dimensi seperti diorama untuk menunjang pemahaman dan antusias siswa karena diorama dapat

memberikan gambaran konkret dan visualisasi nyata terkait rantai makanan di ekosistem laut.

4. Kebutuhan media inovatif

Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan pada kegiatan pembelajaran tanpa harus bergantung pada media digital.

C. Batasan Masalah

Pembahasan penelitian ini memberikan Batasan agar tidak terlalu luas, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

- a. Analisis dan Desain media pembelajaran DIALAMARKAN kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek.
- b. Pengembangan dan implementasi media pembelajaran DIALAMARKAN dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek.
- c. Evaluasi dan hasil efektivitas media pembelajaran DIALAMARKAN dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek.

D. Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis dan desain produk media pembelajaran DIALAMARKAN dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek?
2. Bagaimana pengembangan dan implementasi media pembelajaran

DIALAMARKAN yang dikembangkan dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek?

3. Bagaimana evaluasi dan hasil efektivitas media pembelajaran DIALAMARKAN dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek?

E. Tujuan Pengembangan

Rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana analisis dan desain pengembangan media pembelajaran DIALAMARKAN dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek
2. Untuk mengetahui pengembangan dan implementasi media pembelajaran DIALAMARKAN yang dikembangkan dalam pembelajaran IPAS kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek
3. Untuk mengetahui hasil efektivitas media pembelajaran DIALAMARKAN dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri Sukorejo Trenggalek.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian ini menghasilkan produk berupa media diorama, merupakan media visual tiga dimensi yang berukuran kecil

atau miniatur untuk memvisualisasikan berdasarkan situasi nyata.

2. Media pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu siswa kelas V di SD Negeri Sukorejo Trenggalek dalam memahami materi rantai makanan pada ekosistem laut dalam pembelajaran IPAS.
3. Media pembelajaran diorama yang dirancang memberikan gambaran yang nyata dan sesuai dengan kondisi asli dari rantai makanan dalam ekosistem laut.
4. Media diorama dirancang menggunakan bahan dari MDF *board* tebal 9mm berukuran 30 x 40 cm sebagai latar belakang diorama yang berlapiskan *sticker vinyl gloosy* berukuran A3+ bergambarkan kondisi laut berwarna biru, sebagai dasar media. pada *Mdf board* terdapat plat besi dengan tebal 0,3 mm yang berfungsi sebagai bidang tarik magnet, guna untuk komponen dapat menempel.
5. Komponen dalam media diorama ini memuat elemen-elemen utama rantai makanan di ekosistem laut, seperti fitoplankton, zooplankton, ikan kecil, ikan besar, predator, dan bakteri pengurai beserta dengan lingkungan laut seperti terumbu karang dan dasar laut. Setiap komponen utama (fitoplankton, zooplankton, ikan kecil, ikan besar, predator dan bakteri pengurai) terdapat magnet *neodymium* berdiameter 12mm dan tebal 1,5 mm.
6. Komponen utama tersebut terbuat dari kardus yang berlapiskan stiker *vinyl gloosy* dilengkapi dengan magnet *neodymium* yang dapat ditempel dan lepas pasang pada dasar media.

7. Komponen terumbu karang, rumput laut, terbuat dari stiker.
8. Warna yang digunakan natural sesuai dengan kondisi ekosistem laut agar mudah dikenali dan menarik perhatian siswa.
9. Media dilengkapi dengan materi yang menjelaskan pengertian setiap komponen pada media.
10. Media pembelajaran DIALAMARKAN dibuat oleh peneliti sendiri, dan diharapkan mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa kelas V dalam memahami materi rantai makanan pada ekosistem laut dalam pembelajaran IPAS.

G. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kemanfaatan yang positif diantaranya sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Sebagai bahan referensi yang dapat digunakan untuk memperoleh pengetahuan tentang pengembangan media DIALAMARKAN pada pembelajaran IPAS kelas V.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi contoh penerapan inovasi pembelajaran di sekolah, yang mendukung pengembangan metode pengajaran kreatif dan menyenangkan.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini mampu memberikan inspirasi dan

meningkatkan kreativitas pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

c. Bagi Peserta didik

Media pembelajaran yang dikembangkan melalui penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai referensi bagi peserta didik dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan efektif. Sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran interaktif yang inovatif serta mampu menumbuhkan antusias belajar peserta didik.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

Menghindari adanya perbedaan penafsiran pada penelitian ini, maka perlu dikemukakan penegasan istilah sebagai berikut:

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai hal, seperti manusia, objek, maupun lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pembelajaran tersebut bertujuan guna menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat belajar, serta menstimulasi proses

berpikir dan respon emosional peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif.¹²

b. DIALAMARKAN (Diorama Laut Mata Rantai Makanan)

DIALAMARKAN merupakan singkatan dari Diorama Laut Mata Rantai Makanan, yang merupakan media pembelajaran berbentuk miniatur tiga dimensi yang menggambarkan hubungan antar makhluk hidup dalam ekosistem laut, khususnya pada konsep rantai makanan. Diorama ini membantu memperjelas dan memudahkan pemahaman tentang konsep rantai makanan dalam ekosistem. Media pembelajaran ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang konkret melalui tampilan visual yang menarik, sehingga siswa dapat memahami alur energi dari produsen hingga konsumen puncak secara lebih mudah. DIALAMARKAN menggabungkan unsur diorama, ekosistem laut dan rantai makanan.

2. Penegasan Operasional

Media pembelajaran adalah produk hasil pengembangan berupa diorama tiga dimensi yang menampilkan komponen alur rantai makanan pada ekosistem laut yang menggambarkan hubungan makan dan dimakan antara organisme di lingkungan laut yang dirancang dengan tampilan yang menarik dan dipadukan dengan suara. Diorama ini

¹² Ani Daniyati dkk., “Konsep Dasar Media Pembelajaran,” *Journal of Student Research (JSR)* Vol.1, No.1 (Januari 2023), 284.

berfungsi untuk alat bantu visual dalam pembelajaran Ilmu Pengetahaun Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar. Diorama ini sebagai alat bantu pembelajaran dengan menyajikan konsep ekosistem laut. Media ini mampu mengubah materi yang abstrak menjadi visualisasi konkret yang menarik sehingga membantu siswa unuk memahami hubungan antarorganisme dan aliran energi dalam rantai makanan laut.

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang tercakup pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Adapun bagian bab awal dalam skripsi ini yakni mencakup, halaman sampul skripsi, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, dan daftar gambar.

2. Bagian Inti

BAB I: PENDAHULUAN

Mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian atau pengembangan, manfaat pengembangan, spesifikasi produk, kegunaan penelitian, penegasan istilah, serta sistematika pembahasan.

BAB II: KAJIAN TEORI

Bagian ini mencakup bagian deskripsi teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bagian bab ini yaitu metode penelitian yang terdapat jenis penelitian yang digunakan, desain penelitian, model pengembangan, prosedur

pengembangan, uji coba produk, instrument pengumpulan data, dan teknis analisis data.

BAB IV: HASIL PENELITIAN

Bab ini meliputi penyajian data yang memuat semua tahapan model pengembangan.

BAB V: PEMBAHASAN

Bab ini memuat terkait penjelasan dan analisis hasil serta revisi produk

BAB IV: PENUTUP

Bab ini memuat simpulan berdasarkan rumusan masalah dan saran sesuai dengan hasil penelitian kepada pihak-pihak terkait.