

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Anggraini (2022) mengatakan bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Proyek untuk menguatkan pencapaian profil pelajar Pancasila dikembangkan berdasarkan tema tertentu yang ditetapkan oleh pemerintah. Proyek tersebut tidak diarahkan untuk mencapai target capaian pembelajaran tertentu, sehingga tidak terikat pada konten mata pelajaran. Menurut Dhira (2023) mengatakan bahwa kurikulum merdeka mempunyai keleluasaan dalam memilih media pembelajaran, bahan ajar, strategi dan metode pembelajaran yang cocok sehingga siswa mampu menyesuaikan kebutuhan belajar, bakat dan minat dari masing-masing siswa.

Menurut Nuryani (2023) kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum sebelumnya yaitu pada pembelajaran IPA dan IPS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) menjadi IPAS tujuan dari pembelajaran IPAS pada kurikulum ini yaitu mengembangkan pengetahuan dan konsepnya pada pembelajaran. Pada pembelajaran IPAS membantu siswa menumbuhkan keingintahuannya terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Menurut Agustina dalam Rahmayati (2023) mengatakan bahwa pembelajaran IPAS sendiri diimplementasikan pada jenjang sekolah dasar dengan mempertimbangkan

bahwa anak usia Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah melihat segala sesuatu secara apa adanya, utuh, dan terpadu. Usia siswa masih dalam tahap berpikir konkrit dan komprehensif. Sehingga mata pelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu karena kedua mata pelajaran tersebut dapat dikaitkan dalam fenomena kehidupan sehari-hari.

Menurut Anisah (2023) mengatakan bahwa mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS didasarkan kepada keputusan Kepala BSKAP Nomor 033/H/KR/2022, bahwa IPAS merupakan keterpaduan ilmu yang mengkaji dan menelaah makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mempelajari kehidupan manusia sebagai makhluk hidup individu dan sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungannya. Mata pelajaran IPAS, memiliki karakteristik dalam melatih siswa untuk bisa bersikap ilmiah dan bijaksana dari diri siswa. Pada prosesnya, konsep mata pelajaran IPAS dikembangkan dengan mempertimbangkan karakteristik siswa terutama usia sekolah dasar. Siswa usia SD masih memandang segala sesuatu yang mereka lihat secara konkrit, utuh, apa adanya dan belum bisa berfikir terkotak-kotak. Materi pembelajaran IPAS difokuskan besaran jumlah materi yang harus diserap siswa dan seberapa mereka mampu menggunakan pengetahuan yang mereka miliki dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Purba (2023) mengatakan bahwa IPAS memiliki peran penting bagi siswa supaya mampu mengatasi permasalahan melalui kemampuan sains. Sains dapat menjadi cara bagi siswa menghadapi isi di era global. Maka dari itu, dibutuhkan kurikulum sesuai pada pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi cerdas secara ilmiah dan teknologi bernalar kritis, imajinatif, dapat berdiskusi dan bekerjasama.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan SDN PANCOR III sudah menerapkan kurikulum merdeka. Fasilitas pembelajaran SDN PANCOR III di kelas V jika dilihat dari bahan ajar terdapat buku guru, buku siswa, dan buku pendukung lain. Akan tetapi dilihat dari segi media pembelajaran banyak ditemukan media dua dimensi yaitu gambar berupa saluran pernapasan manusia, rangka manusia, alveolus, jantung, peta dan sebagainya. Selain itu, tersedia juga media yang tidak layak pakai hal ini karena tidak ada perawatan dan penyimpanan khusus media pembelajaran. Media tersebut ditempatkan di sebuah perpustakaan yang tidak dipakai dalam keadaan kotor, rusak, berayap, dan berdebu. Pada proses pembelajaran peneliti mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran di kelas monoton. Hal ini dibuktikan cara guru dalam mengajar tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat mendukung materi yang disampaikan. Namun kenyataannya guru lebih menyampaikan materi dengan siswa diajak berpikir kepada imajinasi tanpa ada gambaran yang jelas untuk diamati siswa.

Diperkuat dengan hasil wawancara guru bahwa keterbatasan media pembelajaran yang ada di sekolah. Keterbatasan ini terjadi pada ketiadaan media pembelajaran tiga dimensi. Salah satunya guru mengatakan kesulitan menemukan media yang cocok pada materi rantai makanan dan ekosistem khususnya ekosistem padang rumput. Hal ini dapat disebabkan materi ekosistem padang rumput kaya akan spesies dan sulit ditemui di kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya spesies hewan yang hidup di dunia sangat banyak membentuk satu kesatuan ekosistem. Jenis hewan di lingkungan sekitar jauh berbeda dengan hewan yang hidup di ekosistem padang rumput. Pengalaman siswa akan lingkungan sekitar tentu sudah menemukan hewan ayam, sapi, dan kambing. Namun, siswa belum tentu bisa

menemukan dan membedakan hewan yang hidup di ekosistem padang rumput seperti singa, rusa, dan sebagainya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut menerapkan pembelajaran bersifat konkret dengan belajar langsung ke lapangan. Meskipun idealnya perlu melibatkan siswa pada pengalaman nyata, akan tetapi terjadi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga. Salah satu cara alternatif mengatasi keterbatasan tersebut guru perlu menghadirkan media pembelajaran sebagai penjabatan dalam mewakili materi karena tidak semua proses pembelajaran bisa dilakukan ke lapangan dengan memberikan pengalaman langsung pada siswa.

Hal ini sejalan dengan wawancara kepala sekolah mengatakan bahwa didapatkan hasil supervisi setiap 1 kali semester sarana dan prasarana di SDN PANCOR III tidak lengkap. Ketidaklengkapan sarana dan prasarana menyulitkan guru dalam menyampaikan materi. Padahal sarana dan prasarana sekolah sangat mempengaruhi keberhasilan siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Secara keseluruhan permasalahan terjadi pada media pembelajaran yang perlu dikembangkan guru untuk diterapkan kepada siswa. Akan tetapi, banyak kendala yang dialami guru dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu proses pembuatan yang rumit, minimnya dana sekolah, keterbatasan waktu, ruang, alat dan bahan dalam proses pembuatan media, dan kurangnya jiwa kreativitas. Sarana yang berhubungan dengan elektronik juga terbatas yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang IT karena disebabkan oleh faktor usia, jaringan atau internet yang sulit dijangkau, minimnya kouta siswa, dan tidak semua siswa memiliki *gadget*.

Diperkuat hasil angket kebutuhan siswa yang telah dijawab oleh 25 siswa di SDN PANCOR III sebagai berikut. Sebanyak 76% siswa kurang bersemangat apabila Bapak/Ibu menyampaikan materi menggunakan buku paket dan papan tulis, 84 % siswa tertarik penggunaan media pembelajaran, dan 92% media pembelajaran membuat siswa lebih bersemangat dan senang untuk belajar. Beberapa jenis media pembelajaran yang dipilih siswa yaitu melalui benda-benda nyata (konkret) memperoleh sebanyak 80%, melalui suara 48%, dan melalui gambar 40%. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang diinginkan oleh siswa dengan melalui benda-benda nyata (konkret).

Menurut Majidah (2023: 271) mengatakan bahwa media benda konkret termasuk dalam kategori media tiga dimensi. Media tiga dimensi didefinisikan sebagai penggunaan alat dalam proses pembelajaran dengan benda-benda konkret. Menurut Salim (2022: 950) mengatakan bahwa media tiga dimensi adalah media pembelajaran yang seluruh bentuknya dapat dipandang dari arah manapun dan diraba serta dilihat secara langsung. Media tiga dimensi memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran yaitu memberikan pengalaman langsung, mempermudah pemahaman siswa, menyajikan materi secara konkret, menghindari verbalisme, mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar dan luas, meningkatkan hasil belajar dan aktivitas belajar siswa.

Hal ini sesuai dengan teori perkembangan kognitif menurut Piaget bahwa usia siswa sekolah dasar antara 7 – 11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Tahap ini siswa dapat berpikir secara logis tentang pengalaman langsung dan mengklasifikasikan benda-benda dalam bentuk yang berbeda. Artinya siswa akan jauh lebih mudah memahami sesuatu jika bisa memegang, meraba, dan melihat

dengan nyata. Hal ini dapat dilakukan memberi contoh secara langsung terkait materi pelajaran yang melibatkan siswa pada kegiatan praktek.

Penelitian pengembangan ini diperkuat sejalan dengan penelitian terdahulu terkait media pembelajaran yaitu dilakukan oleh Wismaya (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi (Miniaturn Kincir Air Pembangkit Listrik) Untuk Materi Kelas IV Tema 2 Selalu Berhemat Energi “. Subyek penelitian pengembangan ini terdiri dari 3 tahap yaitu subyek uji coba perorangan sebanyak 3 siswa, subyek uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa, dan subyek uji coba lapangan sebanyak 15 siswa. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini telah layak digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media termasuk kriteria sangat baik (4,21), hasil validasi ahli materi termasuk kriteria sangat baik (4,83), dan hasil subyek dari 3 tahap termasuk kriteria sangat baik yaitu uji coba perorangan termasuk kriteria sangat baik (4,97), uji coba kelompok kecil termasuk kriteria sangat baik (4,63), uji coba lapangan termasuk kriteria sangat baik (4,68).

Penelitian pengembangan ini diperkuat kembali yang dilakukan oleh Yahya (2019) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatul Huda- Malang”. Subyek penelitian produk untuk kelayakan media pembelajaran dilakukan 3 ahli yaitu ahli desain media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Sasaran uji coba produk dilakukan oleh kelas eksperimen dan kelas kontrol. Siswa kelas V A berjumlah 20 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VB berjumlah 21 sebagai kelas kontrol. Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi ahli desain

media memperoleh tingkat kevalidan 80%, ahli materi memperoleh 88%, dan ahli pembelajaran memperoleh 90%.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa terjadi keterbatasan media pembelajaran, kurangnya keterampilan guru melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga menyulitkan siswa memahami dan menerima materi pelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut berfikir kreatif dan inovatif menciptakan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa lebih bersemangat dan aktif mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun solusi untuk mengatasi permasalahan ini mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan keinginan serta karakteristik siswa. Media pembelajaran yang tepat tidak harus mengikuti perkembangan teknologi yang semakin berkembang namun, lebih melibatkan terjadinya interaksi langsung terhadap siswa.

Dari permasalahan yang ditemukan di atas peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran HERKAROM. Media pembelajaran HERKAROM termasuk salah satu jenis media tiga dimensi dengan menggunakan model padat berupa miniatur. Alasan peneliti menggunakan miniatur karena memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan dengan melihat secara langsung dan nyata (konkrit) dalam pembelajaran.

Menurut Sari (2019: 54) mengatakan bahwa media pembelajaran seperti miniatur dapat digunakan untuk memberi gambaran mendekati pada pembelajaran secara konkrit yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif siswa. Sehingga hal ini yang menarik peneliti melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran tiga dimensi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Herkarom (Hewan Herbivora, Karnivora, Dan Omnivora) Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Pancor III”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran HERKAROM (Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora) ditinjau dari hasil validasi ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran HERKAROM (Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora) ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa serta hasil tes belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan media pembelajaran HERKAROM (Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora) ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran HERKAROM (Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora) ditinjau dari hasil validasi ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran.
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran HERKAROM (Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora) ditinjau dari hasil observasi aktivitas guru dan observasi aktivitas siswa serta hasil tes belajar siswa.
3. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran HERKAROM (Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora) ditinjau dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Di bawah ini spesifikasi produk yang dikembangkan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut:

1. Media pembelajaran HERKAROM termasuk salah satu jenis media tiga dimensi (3D) dengan model padat.
2. Media pembelajaran HERKAROM dapat menumbuhkan dan mendorong keingintahuan siswa, meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa untuk berperan aktif, mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan memudahkan siswa mempelajari materi yang sulit ditemui di kehidupan sehari-hari siswa.
3. Media pembelajaran HERKAROM didesain untuk kurikulum merdeka kelas V yang menyajikan informasi berupa mata pelajaran IPAS, BAB 2 (Harmoni dalam Ekosistem), pada materi rantai makanan dan pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di ekosistem padang rumput. Berikut ini beberapa pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya di ekosistem padang rumput:
 - a. Herbivora adalah hewan pemakan tumbuhan
(Rusa, Zebra, Gajah, Jerapah, Kanguru, Belalang, Antelop, dan Kelinci)
 - b. Karnivora adalah hewan pemakan daging
(Singa, Harimau, Macan, Hyena, Ular, dan Burung elang, Chetah)
 - c. Omnivora adalah hewan pemakan tumbuhan dan daging
(Burung merak, monyet, dan tikus)
4. Media pembelajaran HERKAROM disertai belajar sambil bermain secara berkelompok.

5. Bahan utama yang digunakan membuat media pembelajaran HERKAROM adalah tripleks. Bahan lainnya seperti miniatur, maket serbuk rumput tabur, stiker, dan sebagainya serta alat yang digunakan berupa paku, gergaji, lem, penggaris, bolpoint, meteran dan lain-lain.
6. Media pembelajaran HERKAROM berbentuk kotak berukuran $P \times L \times T = 80 \text{ cm} \times 60 \text{ cm} \times 20 \text{ cm}$ dan didalamnya dilatarbelakangi benda-benda tiruan. Berikut ini benda tiruan yang digunakan adalah miniatur hewan dan tumbuhan, batu, pepohonan, dan rumput *synthesis swiss*.
7. Media pembelajaran HERKAROM adalah sebuah media pembelajaran berbentuk kotak persegi panjang yang terbuat dari bahan tripleks dengan memuat beberapa bagian:
 - a. Bagian luar (depan dan belakang) dilapisi stiker berjenis rumput dan nama produk “MEDIA PEMBELAJARAN HERKAROM”.
 - b. Bagian dalam memuat benda-benda tiruan dan juga sebagai tempat pembelajaran materi rantai makanan dan pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.
 - c. Bagian kanan memuat 2 laci berukuran $P \times L = 44 \text{ cm} \times 8 \text{ cm}$. Laci ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan kartu jawaban dalam permainan materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya (Herbivora, Karnivora, dan Omnivora).
 - d. Bagian kiri memuat 1 laci berukuran $P \times L = 44 \text{ cm} \times 8 \text{ cm}$. Laci ini bertujuan sebagai tempat penyimpanan miniatur.
 - e. Bagian atas memuat kembali nama produk yang dikembangkan yaitu **MEDIA PEMBELAJARAN HERKAROM**, dan identitas peneliti

(nama dan NIM) serta lambang **UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA, FAKULTAS PENDIDIKAN, DAN PRODI PGSD).**

8. Media pembelajaran HERKAROM dilengkapi 2 kartu berukuran 10 x 6 cm. Kartu tersebut memuat 2 jenis sisi antara sisi depan dan sisi belakang. Jumlah kartu terdiri dari 36 dengan 18 untuk pertanyaan dan 18 jawaban. Kartu ini digunakan saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran bermain dengan memberikan soal pada materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya. Tujuannya agar pembelajaran terkesan lebih menarik, meningkatkan keingintahuan siswa dan semangat untuk belajar.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

1. Tempat penelitian pelaksanaan media pembelajaran ini hanya dilakukan satu sekolah SDN PANCOR III.
2. Sasaran penelitian keseluruhan siswa kelas V SDN PANCOR III yang berjumlah 25 siswa.
3. Model yang digunakan hanya model padat berupa miniatur.
4. Bahan utama produk terbuat dari tripleks berdiameter 15 ml.
5. Mata pelajaran yang diambil adalah IPAS bagian Ilmu Pengetahuan Alam.
6. Pelaksanaan media pembelajaran ini hanya dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Pertemuan 1 materi rantai makanan dan pertemuan 2 materi pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanannya.
7. Media pembelajaran ini terbatas pada miniatur yang berisi miniatur hewan dan tumbuhan di ekosistem padang rumput.
8. Penilaian kevalidan produk hanya dilakukan 2 validator yaitu ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran.

9. Subjek uji coba produk dilakukan 2 uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di kelas V SDN PANCOR III.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Sekolah

Media pembelajaran HERKAROM ini diharapkan dapat menjadi tahap referensi baru kepada semua pihak guru tentang pentingnya media pembelajaran terhadap siswa. Sebagai pandangan bagi semua guru agar lebih meningkatkan pola pikirnya kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik serta menjadi solusi dari permasalahan di sekolah.

2. Bagi Guru

Media pembelajaran HERKAROM yang dikembangkan ini dapat menjadi salah satu contoh bagi guru dalam mengelolah dan menciptakan materi pelajaran yang menarik agar siswa cenderung lebih aktif selama belajar serta membantu mengatasi permasalahan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran HERKAROM ini diharapkan dapat mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi yang sulit ditemui di kehidupan sehari-hari. Membuat siswa belajar lebih aktif, semangat, dan tertarik sehingga membantu siswa agar tidak bosan mengikuti pembelajaran di kelas.

4. Bagi Peneliti

Peneliti berharap adanya penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman baru sebagai calon pendidik dan menjadi bekal mengajar kepada siswa ketika sudah terjun ke sekolah. Selain itu media pembelajaran

HERKAROM ini diharapkan dapat menjadi media yang bermanfaat dalam membantu proses pembelajaran serta menjadikan peneliti agar selalu kreatif menciptakan berbagai media pembelajaran selanjutnya.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2019: 3) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

2. Media Tiga Dimensi (3D)

Menurut Nadiroh (2015) mengatakan bahwa media tiga dimensi adalah suatu model, benda tiruan, atau miniatur yang dapat dilihat dari segala arah dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi.

3. HERKAROM

Herkarom merupakan singkatan dari (Hewan Herbivora, Karnivora, dan Omnivora). Media pembelajaran HERKAROM termasuk salah satu jenis media tiga dimensi berbentuk kotak persegi panjang yang terbuat dari bahan tripleks dan didalamnya dilatar belakangi oleh benda-benda tiruan.

4. Mata Pelajaran IPAS

IPAS adalah salah satu singkatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang terdapat di KURMER (Kurikulum Merdeka).