

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum merupakan bagian utama dalam melakukan pembelajaran pada seluruh jenjang pendidikan, sistem pembelajaran di Indonesia mengalami pergantian kurikulum. Walaupun berganti-ganti kurikulum tidak lain tujuannya adalah membentuk dari kurikulum yang lebih dahulu, salah satu wujud dari penyempurnaan kurikulum terkini dari Kementerian Pendidikan serta kebudayaan studi teknologi kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka peserta didik bisa tumbuh sesuai dengan kemampuannya, sebab kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, bermutu, komitmen dan penerapan yang bersungguh-sungguh (Kemendikbud. RI. 2022). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan serta berpusat pada siswa, guru serta sekolah leluasa memastikan pembelajaran yang cocok, kurikulum merdeka berfokus pada kebebasan serta pemikiran kreatif salah satu program yang diluncurkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran merdeka belajar yakni dimulainya program sekolah penggerak guna menunjang tiap sekolah untuk menghasilkan generasi sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila (Rahayu et al. 2022)

Kurikulum merdeka sendiri memiliki pembaruan baru dari kurikulum yang sebelumnya yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam digabung dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

(IPAS). Kedua mata pelajaran tersebut masuk ke dalam mata pelajaran pokok yang mesti diperoleh siswa. IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membangun literasi dasar. pembelajaran IPAS melibatkan siswa dalam pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif yang memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka. Selain itu, pembelajaran ini juga membantu menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap berpikir kritis, dan keterampilan berpikir kritis. Dalam penerapannya, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif agar siswa dapat memahami keterkaitan antara konsep IPA dan IPS secara lebih menyeluruh. Hal ini sejalan dengan konsep kurikulum merdeka yang menuntut guru untuk mampu merancang kegiatan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa tanpa memberikan penekanan dalam proses belajar (Nawawi et al. 2020)

Menurut Nawawi, (2020) Media pembelajaran merupakan media yang bervariasi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam pencapaian tujuan pembelajaran karena peserta didik akan lebih termotivasi dalam mempelajari materi tersebut. Media pembelajaran merupakan komponen sumber atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dan dapat merangsang siswa untuk belajar. Media ini membantu mengubah lingkungan belajar menjadi lebih efektif, mempermudah komunikasi, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman peserta didik. Sebagai seorang pendidik dibutuhkan inovasi dalam mempersiapkan kegiatan pembelajaran salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai opsi atas hasil belajar siswa yang belum maksimal (Winarti, Dewi, and Anjanie 2023)

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1 pada tanggal 30 september 2025 menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas IV belum berjalan secara efektif, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Guru mengandalkan satu sumber belajar, yaitu buku ESPS (*Erlangga Straight Point Series*) dan menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran tanpa memanfaatkan bantuan media pembelajaran. Selama guru menggunakan pendekatan yang sama tersebut menunjukkan keterlibatan siswa yang cenderung pasif. Ditunjukkan dengan siswa yang saat kegiatan tanya jawab bersama guru, hanya 4 dari 21 siswa yang aktif menjawab. Keterlibatan dan keaktifan siswa dalam pembelajaran yang kurang, berpengaruh terhadap pemahaman materi dan hasil belajar siswa. Selain itu, fasilitas yang tersedia di sekolah seperti, papan tulis, proyektor, soud sistem, dan mikrofon. Namun, tidak ditemukan media pemebelajaran yang spesifik dirancang untuk mendukung keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi tertentu terutama dalam mata pelajaran IPAS. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya pemanfaatan media pemebelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kebutuhan media pembelajaran disampaikan juga oleh guru dari wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 oktober 2025 bahwa dari hasil guru banyak siswa yang tidak aktif dari guru membutuhkan media pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran lebih baik. Dikarenakan buku ESPS yang

digunakan memiliki bacaan yang banyak dan terdapat kosakata yang ada di buku tersebut sulit dipahami oleh peserta didik. Meskipun guru ingin menggunakan media pembelajaran di kelas, namun karena keterbatasan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran, guru memutuskan untuk tidak menggunakan media pembelajaran di kelas. Di samping itu, guru juga menyampaikan bahwa peserta didik sulit memahami materi IPAS pada Bab 3 Topik A dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa paling rendah yaitu 61,9% pada topik tersebut. Peserta didik perlu memahami materi jenis-jenis gaya beserta kaitannya dengan pengaruh dan penerapan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk yang di dalamnya terdapat materi gaya. Guna meningkatkan rasa ingin tahu, serta untuk memahami berbagai peristiwa yang ada di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan pada tanggal 23 Oktober 2025, menunjukkan bahwa 64% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan metode ceramah membosankan, 82% siswa menyatakan tidak paham apa yang disampaikan oleh guru saat pembelajaran IPAS, dan 86% siswa merasa bosan jika hanya menggunakan buku saat pembelajaran IPAS. Sedangkan, 96% siswa menyukai jika dalam pembelajaran menggabungkan media pembelajaran, 86% siswa merasa senang jika menggunakan media nyata atau konkret. Dari hasil angket kebutuhan siswa kelas IV di UPTD SDN Keleyan 1 dapat diketahui bahwa siswa menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bersifat nyata atau konkret, siswa juga merasa bosan dan tidak percaya diri karena pembelajaran di kelas sering menggunakan metode ceramah dan penugasan.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ditemukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama adalah kurangnya pemahaman siswa dalam materi IPAS disebabkan karena pembelajaran yang monoton sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Guru seharusnya dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi, namun penggunaan media pembelajaran belum pernah diterapkan, termasuk menggunakan media pembelajaran berbasis nyata atau konkret. Pada materi Bab 3 Topik A belum ada media pembelajaran yang digunakan guru. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusi untuk menciptakan suasana belajar yang baru, menurut (Siswa, Di, and Dasar 2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang nyata dapat membangkitkan keaktifan pembelajaran dalam kelas. Sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang meliputi media konkret atau nyata. Media konkret merupakan bagian dari media pembelajaran yang bersifat nyata dan terbukti Media konkret menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan karena mampu menyajikan pengalaman secara nyata dan lebih mudah dipahami (Siswa et al. 2022). Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa, diketahui bahwa mereka lebih menyukai media pembelajaran yang berbentuk asli atau nyata. Oleh karena itu, media bidang miring yang dapat menghadirkan siswa dapat pengalaman secara

langsung dan menjadi solusi efektif dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Bidang miring dapat dijadikan sebagai alat untuk membantu guru dalam memberikan kesempatan untuk meningkatkan pemahaman dan pengalaman secara langsung. Media konkret merupakan untuk membantu siswa memahami pelajaran karena siswa bisa berinteraksi langsung dengan benda yang sedang dipelajari. Pengaturan media yang mudah digunakan peserta didik dapat meningkatkan minat belajar sehingga memperoleh hasil belajar yang maksimal. Kelebihan dari media pembelajaran konkret. Menurut (Khairunnisa, Ilmi, 2020) menyatakan bahwa media konkret dapat membantu siswa dalam meningkatkan antusias siswa selama pembelajaran. Hal ini disebabkan pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi lebih tertarik karena guru memberikan “secara nyata” dalam pembelajaran yang menjadikan siswa lebih aktif.

Menurut, (febriani dkk, 2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret dapat meningkatkan hasil belajar dan dinyatakan layak digunakan oleh siswa, seperti penelitian oleh Anggraini, Mahmudah (2023) hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media konkret pada muatan pembelajaran matematika materi operasi hitung dan bangun ruang dinyatakan valid dan praktis. Diperlukannya suatu perkembangan merupakan hasil dari penelitian tersebut karena dalam penelitian tersebut belum mengukur keefektifan produk yang dikembangkan.

berdasarkan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun perbedaan penelitian yang dibuat dalam penelitian ini, khususnya mengenai materi, tempat

penelitian, desain bidang miring serta alat yang digunakan dalam peluncuran bidang miring. Tujuan dikembangkannya media konkret ini, yakni untuk mendorong siswa terlibat dalam pembelajaran, lebih aktif, serta berpikir kritis dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan hasil penelitian di lapangan dan didukung oleh peneliti yang relevan, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang bersifat nyata guna untuk membantu guru dalam menyampaikan pemahaman materi agar lebih mudah kepada siswa kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 terkait materi pengaruh dan jenis-jenis gaya pada mata pelajaran IPAS dengan urgensi siswa. Solusi yang ditawarkan peneliti adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berupa media konkret LINTANG. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) Pada Materi Gaya Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Socah".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka peneliti dapat merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Media Lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) pada materi Gaya Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Socah ditinjau dari validasi ahli?

2. Bagaimana keefektifan Media Lintang 3D (Lintasan Interkatif Gaya 3 Dimensi) pada materi Gaya Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Socah ditinjau dari hasil belajar siswa, observasi aktifitas guru dan siswa?
3. Bagaimana kemenarikan Media Lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) pada materi Gaya Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Socah ditinjau dari angket respon guru dan siswa?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan media ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk media lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) pada materi Gaya Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Socah yang valid dari hasil validasi ahli media, desain pembelajaran, dan materi.
2. Untuk menghasilkan produk media lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) pada materi Gaya Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Socah yang efektif ditinjau dari hasil belajar siswa, observasi aktivitas guru dan siswa.
3. Untuk menghasilkan produk media lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) pada materi Gaya Kelas IV UPTD SDN Keleyan 1 Socah yang menarik ditinjau dari hasil respon guru dan siswa.

1.4. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk penelitian pengembangan yang diharapkan peneliti, sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran konkret atau nyata

2. Produk yang dikembangkan terbuat dari bahan triplek, stiker, kertas kraft dan beberapa bahan lainnya.
3. Jumlah produk media yang dibuat sebanyak 5 produk.
4. Media pembelajaran lintang 3D (lintasan interaktif gaya 3 dimensi) yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SD.
5. Media pembelajaran lintang 3D (lintasan interaktif gaya 3 dimensi) yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar pada siswa kelas IV.
6. Media pembelajaran Lintang 3D (lintasan interaktif gaya 3 dimensi) yang dikembangkan untuk Bab 3 Gaya Di Sekitar Kita mata pembelajaran IPAS kelas IV.

1.5. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan produk media lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi), yakni sebagai berikut:

1. Media pembelajaran media lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) memuat mata pelajaran IPAS yang terbatas pada Bab 3 (Gaya Di Sekitar Kita) Topik A (Pengaruh Gaya Terhadap Benda).
2. Pengembangan media pembelajaran ini terbatas pada materi gaya gesek, gaya gravitasi, gaya otot, gaya magnet, dan gaya pegas, serta pengaruh gaya terhadap benda
3. Pada tahap uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Keleyan 1 sejumlah 6 siswa.

4. Pada tahap uji coba kelompok besar dilaksanakan pada siswa kelas IV SDN Keleyan 1 sejumlah 15 siswa.
5. Keefektifan produk dinilai dari bidang kognitif saja.

1.6. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan membantu hambatan yang dialami guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Berikut ini adalah pentingnya penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Bagi Guru

Pengembangan media lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) ini dapat membantu guru dalam menghadapi kesulitan materi pada Bab 3 (Gaya Di Sekitar Kita) Topik A (Pengaruh Gaya Terhadap Benda) serta dapat mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Media lintang 3D ini dapat diterapkan sebagai alat bantu saat pembelajaran agar lebih inovatif dan responsif.

2. Bagi Pengembang

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang dikembangkan serta menjadi sarana bagi peneliti dalam mengimplementasikan pengetahuan yang diperoleh di perkuliahan terhadap masalah-masalah yang dihadapi di dunia pendidikan secara nyata. Selain itu, penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menghadapi permasalahan pembelajaran di lapangan dan mencari solusi yang inovatif melalui media interaktif.

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media lintang 3D (Lintasan Interaktif Gaya 3 Dimensi) yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi sekolah sebagai salah satu sumber belajar yang inovatif. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar di kelas, khususnya dalam materi gaya di sekitar kita. Adanya media yang menarik dan interaktif, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan.

1.7. Definisi Istilah

Menurut Sugiyono (2022), definisi istilah adalah penjelasan tentang arti kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian secara spesifik agar jelas ruang lingkupnya. Tujuan adanya definisi istilah adalah untuk memastikan bahwa semua pembaca memiliki pemahaman yang sama tentang konsep-konsep yang dibahas. Untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman serta persepsi dari pembaca, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah pokok yang ada, istilah-istilah tersebut antara lain:

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Buyung and wasidi (2024) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Peran dari media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mendidik

siswa. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai salah satu alat yang digunakan untuk menunjang dan mendukung proses pembelajaran. Mendukung untuk merangsang pola berpikir siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang dibawakan oleh guru.

2. Media 3D

Media tiga dimensi (3D) merupakan media pembelajaran yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga dapat dilihat dari berbagai sisi serta memberikan gambaran yang lebih nyata kepada peserta didik. Media 3D termasuk media visual yang dapat disentuh, diamati, dan dimanipulasi secara langsung oleh peserta didik sehingga memudahkan mereka dalam memahami konsep pembelajaran. Menurut Junaedi et al. (2025). media tiga dimensi merupakan media yang dapat diamati dari segala arah dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Media 3D dapat berupa model, miniatur, diorama, mock-up, maupun benda tiruan yang menyerupai objek aslinya. Penggunaan media 3D dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran karena peserta didik dapat mengamati objek secara langsung dan memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat Yusuf et al. (2025) yang menyatakan bahwa media konkret atau benda nyata merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam belajar.

Media konkret dapat digunakan untuk menyampaikan atau mengarahkan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik sedemikian rupa sehingga mendorong terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Dalam konteks pembelajaran, media 3D memiliki karakteristik yang hampir sama dengan media konkret karena dapat dilihat, disentuh, dan diamati secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, media 3D dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Prataningrum et al. (2023) menjelaskan bahwa media konkret dibedakan menjadi media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Salah satu bentuk media objek pengganti adalah media tiga dimensi (3D), yaitu media yang dibuat menyerupai benda aslinya sehingga dapat digunakan sebagai pengganti objek yang sulit dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran. Penggunaan media 3D dalam pembelajaran sangat disarankan karena mampu memberikan pengalaman belajar yang nyata, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

3. Gaya di Sekitar Kita

Gaya merupakan interaksi pada benda dalam bentuk tarikan atau dorongan (Amalia, 2021). Interaksi ini menggerakkan benda bebas. Akibatnya benda diam menjadi bergerak, benda bergerak menjadi diam, berubah bentuk ataupun berubah arah. Macam-macam gaya yang ada di sekitar kita, seperti gaya gesek, gaya otot, gaya magnet, gaya pegas, dan gaya gravitasi.