

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk memelihara potensi bawaan jasmani maupun rohani manusia untuk mencapai tujuan. Tujuan dari pendidikan terwujud dalam peradaban bangsa dari tempat manusia tersebut tinggal. Proses pendidikan melahirkan pandangan hidup sekelompok masyarakat yang berisi nilai dan moral yang dianut oleh kelompok tersebut. Pada proses yang berkelanjutan, pandangan hidup ini kemudian menjadi filsafat pendidikan sehingga peradaban manusia pun terbentuk (Suryapermana & Imroatun, 2017). Pendidikan memiliki peran penting dalam pembentukan peradaban manusia karena mustahil sebuah tujuan dapat dicapai tanpa usaha. Masyarakat tak bisa hidup berkembang tanpa pendidikan, karena pada dasarnya pendidikan akan menuntun masyarakat atau sekelompok orang untuk hidup sesuai dengan cita-citanya untuk maju, sejahtera, dan bahagia sesuai dengan pandangan hidup (Suryapermana & Imroatun, 2017).

Pendidikan memiliki kaitan erat dengan pengajaran. Namun, berbeda dari pendidikan yang menitikberatkan pada pembentukan kepribadian, pengajaran lebih menitikberatkan pada proses transfer ilmu pengetahuan yang sifatnya lebih akademis (Suteja & Affandi, 2016). Kendati demikian, kedua hal ini harus berjalan beriringan dalam proses pendidikan suatu bangsa untuk mendapatkan hasil yang tak hanya memiliki kepribadian baik, namun cerdas secara akademis sehingga mampu menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan.

Sekolah merupakan tempat yang paling tepat untuk menempa kepribadian maupun isi kepala dari putra-putri bangsa. Sekolah memberikan fasilitas paling baik untuk mengadakan pendidikan dan pengajaran. Guru merupakan seorang pendidik yang bertugas untuk mengadakan pembelajaran bagi peserta didik. Guru memiliki tugas, fungsi, dan peran penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran (Munawir et al., 2022). Guru menjalankan perannya tak hanya menjadi seorang pengajar dan pendidik. Guru harus mampu menjadi teladan bagi peserta didik, manajer yang bertugas mengelola sebuah kelas, *leader* yang memimpin sebuah pembelajaran, fasilitator yang menyediakan fasilitas guna tercapainya kegiatan pembelajaran yang berlangsung dengan baik, administrator yang merancang pembelajaran hingga penilaian pembelajaran, inovator yang menemukan inovasi pendidikan agar pendidikan berlangsung secara dinamis, motivator yang berperan memberi arahan dan semangat kepada peserta didik, dinamisor yang menciptakan lingkungan pembelajaran yang baik dan menemukan solusi dari setiap permasalahan yang tercipta, evaluator yang bertugas merancang dan mencatat hasil belajar, dan supervisor yang berperan memberikan pembimbingan dan pengawasan peserta didik.

Perjalanan pendidik dalam melakukan tugas, fungsi, dan perannya, akan menemukan masalah-masalah pendidikan yang tercipta dalam suatu kelas. Masalah-masalah tersebut dapat berupa masalah internal dan masalah eksternal dari dalam diri peserta didik (Sutrisna et al., 2024). Masalah internal dapat berupa faktor fisik (kesehatan dan keadaan tubuh) dan faktor psikologis (minat, bakat, motivasi). Sementara itu faktor eksternal meliputi peran guru, kurikulum, fasilitas belajar, lingkungan sosial, dan proses penilaian. Guru sebagai dinamisor dan fasilitator

dalam kelas berfungsi untuk menyelesaikan masalah tersebut dan menyediakan fasilitas terbaik sehingga peserta didik mampu memperoleh pendidikan dengan nyaman.

Pada proses pembelajaran yang berulang-ulang dan tidak ada perubahan (monoton) akan menjadikan peserta didik kehilangan minat untuk mengikuti pembelajaran karena perasaan bosan sehingga membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal. Guru harus menyediakan sesuatu yang dapat membangkitkan motivasi peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik (Susanti et al., 2024). Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran juga merupakan salah satu cara meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran karena mempengaruhi sisi psikologis peserta didik yang merasa diajak untuk belajar dan bukan sekadar disuapi oleh materi ajar. Menurut Susanti et al., (2024) upaya pencegahan dari pembelajaran yang monoton dapat dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti media visual yang memberikan visualisasi terhadap bentuk materi yang abstrak menjadi konkret. Teori Piaget yang dimuat dalam (Denti, 2020) mengungkapkan bahwa anak yang termasuk ke dalam tahap operasional konkret di usia 7-11 tahun dapat memiliki pemikiran logis dengan syarat pemikiran abstrak dibantu perwujudannya dari benda-benda konkret. Sehingga, untuk mempermudah pemahaman konsep, media pembelajaran merupakan hal yang dapat memberikan visualisasi dari materi ajar.

Berdasarkan hasil wawancara prapenelitian yang dilakukan pada 26 Oktober 2024, guru mengungkapkan bahwa mata pelajaran yang kurang dikuasai oleh peserta didik adalah IPAS, spesifiknya pada materi fotosintesis. Peserta didik kesulitan menyebutkan bahan yang digunakan tumbuhan dalam proses fotosintesis

dan menjelaskan alur proses fotosintesis. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian 1 materi tumbuhan dari peserta didik dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada nilai 65, peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 73% dari jumlah keseluruhan kelas, hanya 6 dari 22 peserta didik yang tuntas dalam materi tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 13 November 2024 mengenai pelaksanaan pembelajaran, guru mengajarkan materi perubahan energi menggunakan kombinasi metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Pada penjelasan materi, guru dominan menggunakan metode ceramah dengan memanfaatkan bahan ajar berupa buku paket dan papan tulis untuk menunjang proses pembelajaran. Guru tidak menggunakan media pada pembelajaran pada bab tersebut. Guru menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk materi perubahan energi. Peserta didik dikelompokkan menjadi tiga kelompok untuk membuat karya yang telah ditentukan, kemudian mengumpulkan karyanya kepada guru.

Observasi lingkungan kelas dan sekolah yang dilakukan pada 13 November 2024, memberikan hasil tidak ditemukan adanya media pembelajaran yang diletakkan di kelas, selain itu guru tidak dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi karena alat untuk menunjang penggunaan media berbasis teknologi kurang. Selain itu media berbasis gambar seperti poster, infografis, dan sebagainya, tidak ditemukan juga di ruang kelas. Ada beberapa media diorama relief anatomi sistem pernapasan dan pencernaan yang diletakkan di UKS, sementara di perpustakaan ditemukan media Thawaf Games dan kartu kata. Belum ditemukan adanya media atau alat bantu untuk menjelaskan materi fotosintesis.

Sementara itu, hasil prapenelitian wawancara kepada guru pada tanggal 26 Oktober 2024 mengungkapkan bahwa peserta didik memiliki kekurangan fokus pada pembelajaran sehingga terjadi hambatan belajar di materi tumbuhan sub materi fotosintesis. Guru mengungkapkan bahwa pada pembelajaran submateri tersebut tidak dapat membawakan peserta didik benda nyata atau gambaran dari fotosintesis sehingga penjelasan mengenai fotosintesis hanya dijelaskan tanpa contoh. Sejalan dengan hasil angket pada prapenelitian yang disebarkan tanggal 10 Maret 2025, sebanyak 90% peserta didik menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Sementara media pembelajaran yang paling sering digunakan oleh guru menurut peserta didik adalah LKS dengan jawaban 59% dari keseluruhan kelas, urutan ke dua ada buku tematik dan diorama yang mendapat jawaban 45% dari keseluruhan kelas, sementara media pembelajaran yang paling jarang digunakan adalah Powerpoint dan LCD yang tidak mendapat jawaban sama sekali dari peserta didik.

Dari keduabelas media yang ditawarkan oleh peneliti, media pembelajaran yang mendapat jawaban terbanyak sebagai media pembelajarn yang disukai oleh peserta didik adalah diorama yang memiliki jawaban 59% dari jumlah keseluruhan kelas yaitu 22. Sementara media pembelajaran yang paling sedikit disukai peserta didik adalah PPT, LCD, dan Komputer yang tidak mendapat jawaban sama sekali dari peserta didik.

Mengenai penggunaan media pembelajaran diorama saat pembelajaran IPA, 50% peserta didik menjawab pernah dan 50% sisanya menjawab tidak pernah. Namun ketika ditanya mengenai suka atau tidaknya menggunakan media diorama 63% peserta didik menjawab suka dan 37% sisanya menjawab tidak suka. 86%

peserta didik tertarik dengan media pembelajaran diorama. 68% peserta didik menyukai media pembelajaran yang dapat dioperasikan. 72% peserta didik merasa lebih mudah memahami materi pelajaran menggunakan media pembelajaran 3 dimensi seperti diorama. 72% peserta didik lebih bersemangat belajar menggunakan media pembelajaran diorama, dan 77% peserta didik menyukai diorama dengan warna cerah dan desain yang kreatif.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan angket yang telah dilakukan, diperlukan media yang dapat menggantikan benda nyata mengingat fotosintesis merupakan siklus yang tidak bisa dilihat dengan mata telanjang. Penggunaan media yang tepat akan membuat proses pembelajaran jauh lebih efektif dan membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan lebih baik (Wulandari et al., 2023). Piaget mengungkapkan bahwa anak-anak di tahapan operasional konkret dapat memahami materi-materi yang bersifat abstrak dengan bantuan benda-benda nyata. Materi yang bersifat abstrak tersebut akan dijadikan konkret dengan merepresentasi. Sehingga diorama merupakan media pembelajaran yang cocok digunakan untuk memberikan representasi dari proses fotosintesis.

Diorama yang digunakan akan dilengkapi dengan beberapa ornamen yang dapat dioperasikan sehingga mampu memberikan pengalaman langsung terhadap proses belajar peserta didik, sehingga peserta didik tak hanya memperhatikan penjelasan guru, namun dapat mencobanya sendiri. Selain itu, diorama fotosintesis akan diberikan audio yang dapat diputar sewaktu dibutuhkan untuk menghemat tenaga guru serta lebih mengakomodasi peserta didik dengan gaya belajar auditori untuk belajar secara mandiri.

Secara umum, diorama dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mengakomodasi peserta didik yang belajar dengan cara visual (Munawwaro, 2023). Diorama mampu menunjukkan gambaran secara jelas mengenai suatu keadaan atau suatu kejadian. Terlebih apabila kejadian tersebut berbentuk abstrak yang tidak bisa dilihat oleh mata telanjang. Peserta didik di tahap operasional konkret memerlukan visual atas representasi dari sesuatu yang abstrak agar mudah dipahami.

Penambahan ornamen yang dapat digerakkan dalam diorama akan memberikan kemudahan bagi peserta didik dengan gaya belajar kinestetik. Peserta didik diberikan ruang untuk bergerak sesuai kebutuhan. Hal ini juga dapat meningkatkan aktivitas peserta didik di dalam kelas, sehingga peserta didik ikut aktif dalam pembelajaran tak hanya menerima materi dari guru.

Diorama fotosintesis akan dikembangkan memiliki audio yang dapat diputar sewaktu dibutuhkan untuk menghemat tenaga guru. Selain itu, dapat mengakomodasi peserta didik dengan gaya belajar auditori untuk belajar secara mandiri. Secara keseluruhan, apabila disandarkan pada teori-teori pembelajaran diorama fotosintesis akan mengarahkan ketercapaian keberhasilan dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu seperti pengembangan yang dilakukan oleh Agustina (2021) yang mengembangkan media diorama pada pembelajaran tematik bermuatan IPA untuk peserta didik kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep sebanyak 56,89%. Hal ini juga ditunjang dengan media pembelajaran yang telah melewati validasi ahli media dengan skor rata-rata 4,63 kategori layak, ahli materi dengan skor rata-rata 4,7 kategori layak, dan penilaian guru dengan skor 4,61 yang berada di kategori

layak. Sehingga menjadikan media diorama tersebut dinyatakan layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep mengenai materi energi.

Begitu pula dengan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Kisma et al., (2020) yang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran diorama sumber daya alam untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV mengenai materi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan pada siklus I dan siklus II. Penelitian yang dilakukan pada pra siklus memperoleh nilai rata-rata 68,98, sementara pada siklus I memperoleh rata-rata sebesar 73,72 dan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata sebesar 85,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama sumber daya alam mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Alfina et al., (2024) yang mengembangkan media pembelajaran diorama siklus hidrologi muatan IPA yang memberikan hasil bahwa media pembelajaran tersebut efektif digunakan dalam pembelajaran dengan rata-rata nilai tes hasil belajar sebesar 88,25, jauh di atas KKTP yang ditetapkan sekolah. Selain itu, media pembelajaran tersebut dinilai valid oleh ahli media dengan persentase sebesar 95% dan ahli materi sebesar 91%. Serta dinilai kepraktisannya melalui uji coba lapangan dengan persentase 92,73%.

Penelitian yang dilakukan oleh Nadhliroh & Prasetyaningtyas (2018) yang mengembangkan media diorama berbasis audiovisual pada muatan IPS kelas V materi peristiwa pembentukan NKRI. Hasil penelitian membuktikan bahwa media tersebut efektif meningkatkan hasil *post test* dalam rata-rata satu kelas. Media mendapatkan hasil validasi dari ahli materi dengan persentase 88,4% dan validasi

ahli media dengan persentase 85,5% yang termasuk dalam kriteria sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Niswah (2018) yang mengembangkan diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep pada tema kegiatanku di pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas 1. Hasil *post test* peserta didik meningkat setelah penggunaan media diorama dibandingkan nilai *pre-test*. Media pembelajaran diorama ini juga mendapatkan validasi dari ahli media sebesar 84% dan validasi ahli materi sebesar 93% sehingga dikategorikan sebagai media yang layak digunakan. Hasil penilaian kemenarikan media pembelajaran mendapatkan nilai 100% dari peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media diorama tema kegiatanku ini layak digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan penjelasan tersebut dan rangkaian prapenelitian yang telah dilakukan di SDN Banyuajuh 5 tepatnya di kelas IV, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian pengembangan yang didukung oleh penelitian yang relevan mengenai pengembangan media tiga dimensi yaitu diorama. Media diorama dipilih karena merupakan media yang mampu memvisualisasikan bentuk nyata kepada peserta didik sekaligus memberikan pengalaman belajar langsung pada peserta didik. Media diorama dikembangkan dengan harapan sebagai kontribusi membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kevalidan media pembelajaran DiFoto (Diorama Fotosintesis) untuk kelas IV SDN Banyuajuh 5 ditinjau dari validasi para ahli?
2. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran DiFoto (Diorama Fotosintesis) untuk kelas IV SDN Banyuajuh 5 ditinjau dari hasil angket respons peserta didik dan guru?
3. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran DiFoto (Diorama Fotosintesis) untuk kelas IV SDN Banyuajuh 5 ditinjau dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran guru dan peserta didik serta hasil belajar pada peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran DiFoto (Diorama Fotosintesis) untuk kelas IV SDN Banyuajuh 5 ditinjau dari validasi para ahli.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran DiFoto (Diorama Fotosintesis) untuk kelas IV SDN Banyuajuh 5 ditinjau dari hasil angket respons peserta didik dan guru.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran DiFoto (Diorama Fotosintesis) untuk kelas IV SDN Banyuajuh 5 ditinjau dari lembar hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran guru dan peserta didik serta hasil belajar peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran DiFoto (Diorama Fotosintesis) untuk kelas IV SDN Banyuajuh 5 dengan spesifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran ini adalah media pembelajaran diorama tiga dimensi yang berjudul “DiFoto”.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran diorama fotosintesis pada kelas IV mata pelajaran IPAS Bab 1 Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi.
3. Media pembelajaran DiFoto dikembangkan dalam ukuran alas 30 cm × 40 cm × 5 cm berbentuk balok seperti buku yang berisi miniatur fotosintesis sederhana.
4. Media pembelajaran DiFoto dilengkapi dengan audio yang dapat diputar untuk mengakomodasi peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori.
5. Media pembelajaran DiFoto terbuat dari perpaduan beberapa bahan seperti tripleks, paku, *clay modelling*, kawat, mika, cat poster.
6. Media pembelajaran DiFoto ini dirancang dapat digunakan bersama dampingan guru maupun belajar sendiri dan datang bersama petunjuk penggunaan media pembelajaran.
7. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk guru dan peserta didik yang berisi mengenai informasi media, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan petunjuk penggunaan media pembelajaran DiFoto.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian dan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran DiFoto ini terbatas untuk Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar pada Topik B Bab 1 Mengubah Bentuk Energi materi fotosintesis kelas IV.
2. Media pembelajaran DiFoto diuji kevalidannya oleh para ahli.
3. Media pembelajaran DiFoto tersebut berisi miniatur proses fotosintesis yang disajikan dalam bentuk tiga dimensi.
4. Uji coba penggunaan media pembelajaran DiFoto dilakukan di SDN Banyuajuh 5 kelas IV.
5. Hasil tes ketuntasan klasikal akan digunakan untuk meninjau keefektifan media pembelajaran DiFoto.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini penting untuk dilakukan terutama bagi pihak-pihak terkait. Pihak-pihak ini yang akan langsung mendapatkan efek dari penelitian pengembangan yang dilakukan. Pihak-pihak ini disebutkan sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran DiFoto bagi peserta didik yaitu, untuk mempermudah peserta didik memahami proses fotosintesis dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung materi fotosintesis, selain itu media pembelajaran DiFoto juga sesuai dengan gaya belajar peserta didik sehingga memaksimalkan motivasi belajar peserta didik.

2. Bagi guru

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran DiFoto bagi guru yaitu, untuk mempermudah guru memberikan gambaran mengenai proses fotosintesis. Hal ini yang akan memudahkan guru menjelaskan materi fotosintesis dengan lebih konkret sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Bagi sekolah

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran DiFoto bagi sekolah yaitu untuk menambahkan referensi pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk digunakan peserta didik. Selain itu dengan guru meningkatkan kualitas pembelajaran hal ini juga dapat meningkatkan mutu sekolah.

4. Bagi peneliti

Pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran DiFoto bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan dan pengalaman baru bagi peneliti. Untuk peneliti lainnya, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya diorama.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menjelaskan definisi dari hal-hal yang dibahas dalam penelitian. Berikut definisi istilah dalam penelitian pengembangan media pembelajaran DiFoto.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mengefektifkan

pembelajaran dan mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi ajar (Hasan et al., 2021).

2. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan media pembelajaran yang memiliki tiga ukuran yaitu panjang lebar dan tinggi, sehingga media ini memiliki volume. Media tiga dimensi mengandung elemen-elemen yang berbentuk tiga dimensi pula. Sehingga, media tiga dimensi dapat dilihat dan dirasakan mirip dengan dunia nyata.

3. DiFoto

DiFoto merupakan nama media pembelajaran diorama fotosintesis yang diambil dari akronimnya. Diorama adalah media pembelajaran tiga dimensi yang memvisualisasikan suatu materi pembelajaran secara sederhana dalam bentuk miniatur. Diorama memiliki tiga jenis yaitu diorama tertutup, diorama lipat, dan diorama terbuka, sedangkan DiFoto adalah diorama tertutup. Media pembelajaran diorama yang didesain oleh peneliti berisi visualisasi proses fotosintesis.

4. Materi Fotosintesis

Materi fotosintesis yang dikembangkan dalam media pembelajaran DiFoto dengan referensi mengacu pada materi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPA kelas IV Bab 1 Mengubah Bentuk Energi pada capaian pembelajaran peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya).