

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang menuntut pemahaman terhadap berbagai fenomena alam yang sering kali bersifat abstrak dan kompleks, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep tersebut melalui metode ceramah konvensional saja. Penelitian (Nasirotun Nisa & Haroky, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret dan visual dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih bermakna karena media tersebut mampu merepresentasikan konsep abstrak dalam bentuk tiga dimensi yang dapat diamati langsung oleh peserta didik.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya kelas IV, siswa dikenalkan pada materi tentang sumber daya alam terbarukan. Proses pembelajaran IPAS di kelas selama ini masih cenderung bersifat teoretis dan belum memanfaatkan media kontekstual dari bahan lokal seperti sabut kelapa secara optimal. Penggunaan media pembelajaran berbasis pengalaman langsung seperti percobaan sederhana dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, karena peserta didik pada tahap operasi konkret lebih mudah memahami materi apabila disertai dengan aktivitas nyata (Etika Junitasari, A. Heryanto, 2021). Menurut (Elizabeth & Africa, 2022) menunjukkan bahwa penggunaan media konkret membantu siswa memahami materi IPA di SD karena media konkret mengubah konsep abstrak menjadi lebih nyata.

Namun, pada realitanya implementasi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan yang membutuhkan pendekatan inovatif dan komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah serta minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif menyebabkan siswa kurang aktif dan mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang menarik dan variatif sangat diperlukan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran (Fikrur Rosyid & Halimatus Sa'diyah, 2025). Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan mampu menarik perhatian peserta didik merupakan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Media merupakan alat saluran komunikasi, sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran dalam bentuk visual atau audio visual.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada kelas IV dimana guru tersebut menggunakan media hanya sekedar melihat dari gambar saja dan terkadang menggunakan infocus, guru sering menggunakan pembelajaran secara kontekstual, dimana guru menjelaskan pembelajaran saja dan murid hanya mendengarkan penjelasan dari guru. Di kelas bisa dikatakan penggunaan media sangat jarang digunakan. Guru di sekolah terkadang membuat media sederhana sebagai alat demonstrasi yang hanya menampilkan gambar bentuk dari materi tersebut. Media yang digunakan belum dilengkapi dengan perangkat pendukung seperti petunjuk penggunaan, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Quiz interaktif maupun instrumen evaluasi. Selain itu, media tersebut juga belum melalui tahap validasi ahli maupun uji coba terstruktur untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV 106163 Bandar Klippa pada 21 Oktober 2025, teridentifikasi bahwa pemahaman siswa terhadap materi Ips masih rendah. Kondisi ini dipicu oleh penggunaan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional, serta keterbatasan media pembelajaran yang hanya terpaku pada buku teks dan gambar. Akibatnya, siswa cenderung mudah kehilangan fokus dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran karena belum adanya implementasi media digital yang interaktif. Dibuktikan oleh hasil ulangan siswa yang masih rendah pencapaian siswa pada mata pelajaran Ips terlihat dari hasil ulangan tengah semester yang sebagian besar masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Capaian akademis peserta didik dalam mata pelajaran Ips di jenjang sekolah dasar saat ini masih memperlihatkan diskrepansi yang nyata antara target kurikulum dengan pencapaian aktual di lapangan. Fenomena ini menjadi indikator kuat bahwa diperlukan pembaruan atau inovasi dalam strategi instruksional guna mendongkrak performa akademik peserta didik.

Diorama sebagai media pembelajaran merupakan representasi visual tiga dimensi yang menggambarkan objek atau fenomena nyata secara utuh, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami pembelajaran melalui pengalaman nyata. Selain itu, media diorama juga mampu meningkatkan aspek afektif siswa seperti keaktifan belajar dan minat belajar, karena media ini mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran serta meningkatkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk mengamati materi pembelajaran secara lebih mendalam. Dalam penelitian

pendidikan, aktivitas “mengembangkan media” tidak selalu berarti menciptakan sesuatu yang benar-benar baru, melainkan dapat berupa penyempurnaan, modifikasi, dan pengujian secara ilmiah terhadap media yang sudah ada agar lebih bermanfaat.

Jadi, yang dimaksud peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran ini adalah mengembangkan suatu produk media yang sudah ada sebelumnya, dan kemudian peneliti kembangkan lagi sehingga tujuan dan fungsi penggunaan alat tersebut dapat benar-benar dimanfaatkan. Berdasarkan penelitian terdahulu, pemanfaatan sabut kelapa sebagai filter air memang telah banyak diteliti dari sisi teknis, tetapi belum banyak yang dikembangkan secara khusus sebagai media pembelajaran IPA di sekolah dasar.

Penggunaan media Diorama ini diharapkan bisa menambah efektifitas, keaktifan, hasil belajar serta motivasi siswa dalam pembelajaran. Serta bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan bersemangat. Maka peneliti ingin meneliti tentang **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka dapat di identifikasikan beberapa permasalahan diantaranya:

1. Kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran sumber daya alam, sehingga harus ada media pembelajaran yang bervariasi untuk menambah pemahaman siswa hasil belajar yang tergolong rendah

2. Media yang digunakan belum maksimal atau masih tergolong sederhana, sehingga perlu membuat media pembelajaran yang unik dan menyenangkan.
3. Penggunaan model pembelajaran yang kurang bervariasi dalam pembelajaran.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah di atas, maka peneliti dapat memfokuskan batasan masalah terlebih dahulu agar tidak terjadi perluasan masalah yang nantinya tidak sesuai dengan tujuan penelitian. Adapun batasan masalah untuk penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa”.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah yang telah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa?
2. Bagaimana kepraktisan terkait kemudahan penggunaan media Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa?
3. Bagaimana keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka dapat diperoleh tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis diorama menggunakan sabut kelapa pada siswa kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa”
2. Untuk mengetahui kepraktisan terkait kemudahan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa”
3. Untuk mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa”

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat baik untuk yang bersifat teoritis maupun bersifat praktis.

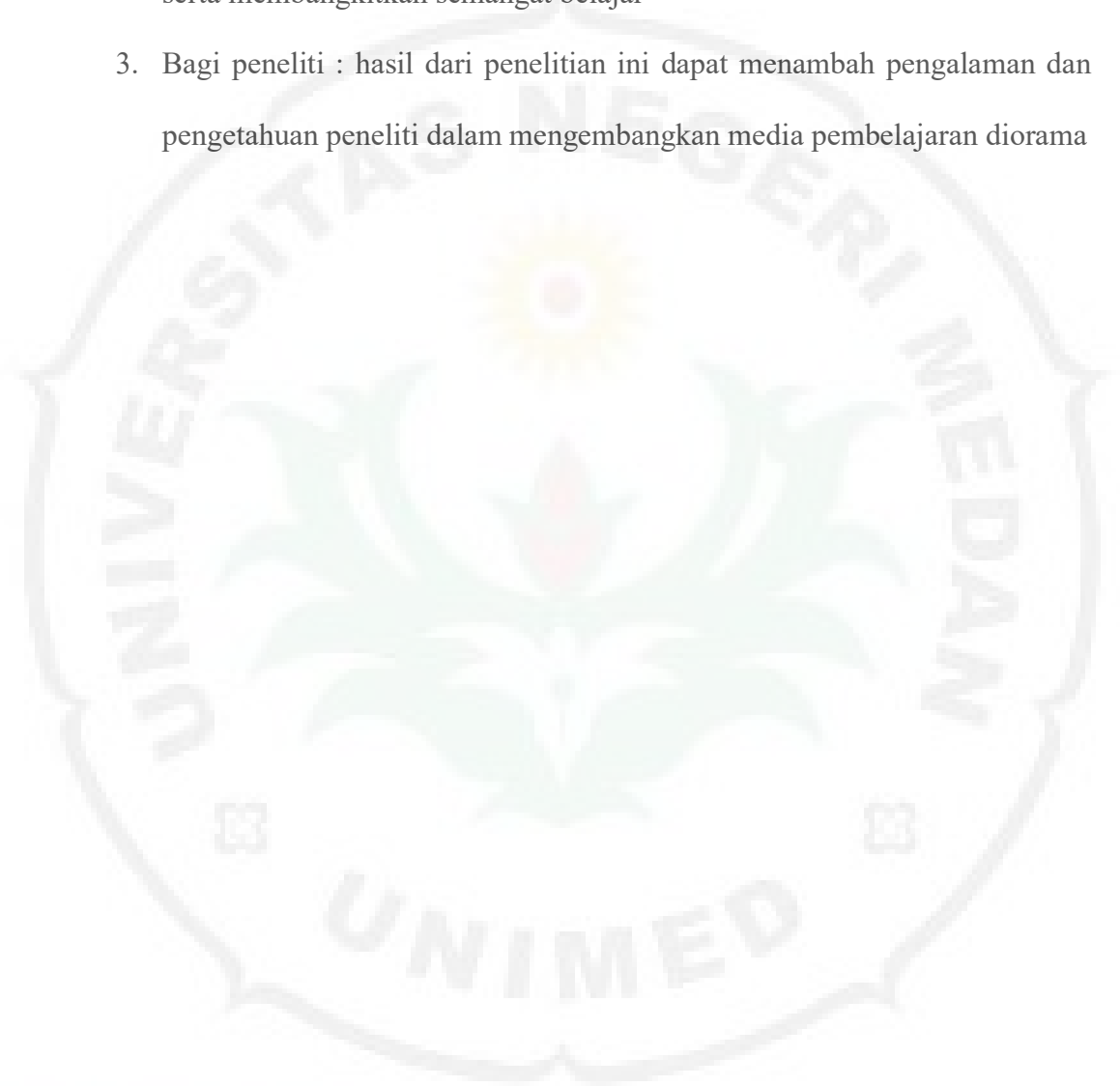
a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan menambah wawasan dalam media pembelajaran berupa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Diorama Menggunakan Sabut Kelapa Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 106163 Bandar Klippa.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru : Hasil penelitian ini dapat memberikan ide kreatif dalam memilih media yang cocok untuk pembelajaran agar bisa membangkitkan motivasi belajar

2. Bagi peserta didik : dapat membantu mempermudah memahami materi serta membangkitkan semangat belajar
3. Bagi peneliti : hasil dari penelitian ini dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran diorama



THE
Character Building
UNIVERSITY