

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik baik secara langsung ataupun secara tidak langsung (Rusman, 2017). Istilah pembelajaran berkaitan dengan pengertian belajar dan mengajar. “belajar adalah aktivitas perubahan perilaku individu, sedangkan mengajar adalah proses mengatur lingkungan disekitar individu yang meliputi sarana dan prasarana, metode, media dan sistem penilaian sehingga terciptanya pembelajaran yang optimal” (Rusman, 2017) . Minat belajar peserta didik akan berpengaruh jika pendidik memperhatikan ketepatan dalam memilih media pembelajaran. kajian psikologis menyatakan bahwa “anak akan lebih mudah memahami hal yang kongkrit dari pada yang abstrak, oleh sebab itu pengembangan media pembelajaran diupayakan untuk memanfaatkan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut” (Daryanto, 2013). Seorang pendidik dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia demi tercapainya tujuan pengajaran yang diharapkan. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media(Arsyad, 2014, 2).

Menurut suryani “media merupakan alat bantu pendidik ketika mengajar dalam menyampaikan pesan dari sumber belajar kepada penerima pesan belajar” (Devrita, 2021). Media pembelajaran adalah suatu

perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan berupa materi pelajaran. Media pembelajaran juga sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk memotivasi peserta didik untuk aktif dan memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran (Masrifah, et al., 2023). Pemanfaatan media bukan hanya sebagai alat bantu pendidik semata, akan tetapi bisa menarik minat belajar peserta didik serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis terhadap pembelajaran yang disampaikan. Jadi seorang pendidik dalam proses pembelajaran dituntut untuk mampu menyediakan media pembelajaran yang efektif, karena mutu seorang pendidik ditentukan dari kreativitasnya dalam mengembangkan media. Melalui kreativitas seorang pendidik dalam mendesain media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga dapat menarik minat belajar peserta didik dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Untuk memperoleh pemahaman konsep yang baik, peserta didik harus terlibat aktif dalam pembelajaran maka di perlukan ketersediaan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran salah satunya pada mata pelajaran matematika. pendidik menggunakan media pembelajaran agar dapat menunjang proses pembelajaran, media biasanya dirancang khusus oleh guru agar materi pelajaran yang diberikan di pahami secara mudah oleh peserta didik, media pembelajaran dapat membantu meringankan tugas pendidik dalam menjelaskan materi yang diajarkan, agar proses pembelajaran berlangsung

secara efektif, efisien dan menyenangkan, sehingga dapat menarik perhatian serta minat belajar peserta didik (Monika, et al., 2023).

Hal inilah yang dijadikan pendidik sebagai daya tarik dalam pengembangan beragam media yang digunakan pada proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik jika menerapkan media yang tepat dan akan memunculkan semangat belajar yang tinggi dalam diri peserta didik, dengan begitu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran, sebagaimana yang tertuang dalam QS. An-Nahl/16: 125

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ

أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ ۚ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۚ



UIN IMAM BONJOL
PADANG

Artinya: Artinya : Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk. (Al-quranul karim).

Dalam tafsir Al-Qur'an Hidayatul Insan, disebutkan, Jalan tuhanmu; Yang lurus; yang di dalamnya mengandung ilmu yang bermanfaat dan amal yang shaleh. Hikmah; artinya tepat sasaran; yakni dengan memposisikan sesuatu pada empatnya. Termasuk ke dalam hikmah adalah berdakwah dengan ilmu, berdakwah dengan mendahulukan yang

terpenting, berdakwah memperhatikan keadaan mad'u (orang yang didakwahi), berbicara sesuai tingkat pemahaman dan kemampuan mereka, berdakwah dengan kata-kata yang mudah dipahami mereka, berdakwah dengan membuat permissalan, berdakwah dengan lembut dan halus. Adapula yang menafsirkan hikmah di sini dengan Al Qur'an. Pelajaran yang baik; yakni nasehat yang baik dan perkataan yang menyentuh. Termasuk pula memerintah dan melarang dengan targhib (dorongan) dan tarhib (menakut-nakuti). Misalnya menerangkan maslahat dan pahala dari mengerjakan perintah dan menerangkan madharrat dan azab apabila mengerjakan larangan.

Tafsir ini menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan (Haris, 2018:47).

Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang diberikan pendidik, dan membangkitkan minat belajar peserta didik, serta meningkatkan pemahaman peserta didik. Media yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran haruslah sesuai dengan lingkungan peserta didik. Dengan demikian “media dalam penyampaian pesan adalah lisan sebagai pengantar pesan dalam pembelajaran, sehingga peserta didik dapat

menangkap pesan, memperkuat dan memperluas pengetahuan dalam memahami pembelajaran yang disampaikan (Abdul, 2018). Seperti halnya materi “Aku dan Kebutuhanku”, jika pendidik mengajar hanya dengan mengandalkan buku paket sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran, tentu peserta didik akan sulit memahami penyampaian informasi dari pendidik yang masih bersifat tertulis dalam buku paket tanpa adanya media sebagai pendukung untuk lebih memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Problematika yang sering pada saat ini masih banyaknya pendidik mengajar menggunakan buku paket dan metode ceramah sebagai alternatif menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga banyak peserta didik yang merasa bosan saat belajar yang menyebabkan kurangnya minat terhadap pembelajaran yang disampaikan. Hal ini sering disebabkan karena terkendalanya biaya dalam pembuatan media pembelajaran serta kurang kreatifnya seorang pendidik dalam merancang media pembelajaran.

Media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama merupakan alat bantu pembelajaran yang menggunakan miniatur tiga dimensi (3D) merupakan sebuah bentuk media pembelajaran visual yang menampilkan pohon dalam bentuk diorama yaitu model tiga dimensi yang digunakan untuk menggambarkan suatu adegan, objek atau lingkungan secara detail. Media ini menampilkan gambaran pohon dalam bentuk fisik yang bisa dilihat dari berbagai sudut yang dapat membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Melalui Media diorama ini peserta didik dapat

melihat pohon dalam konteks lingkungan yang lebih luas serta dapat menyentuh atau bahkan menyusun bagian-bagian dari diorama tersebut. Sehingga materi lebih mudah dipahami dan mudah diingat oleh peserta didik (Muhammad, 2009).

Adapun dampak positif mengembangkan media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama dalam pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik yaitu dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan karena media pohon pintar ini memberikan tampilan secara nyata yang dapat menarik minat belajar peserta didik. Saat peserta didik bisa berinteraksi secara fisik dengan media pohon pintar berbasis diorama pembelajaran menjadi terasa lebih menyenangkan dan peserta juga didorong untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Keterlibatan aktif ini yang akan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama juga sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, karena menciptakan berbagai macam gaya belajar , khususnya bagi peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar visual yaitu memahami dan mengingat materi melalui media yang dilihat dan pegang secara langsung (Arsyad, 2014).

Sedangkan dampak negatif tidak dikembangkan media pembelajran pohon pintar berbasis diorama terhadap minat belajar peserta didik, tentu akan membuat minat belajar peserta didik berkurang karena pembelajaran bersifat monoton yang membuat peserta didik merasa bosan terhadap

materi yang disampaikan. Pembelajaran yang masih bersifat teoritis yang mengurangi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Jika media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama ini tidak dikembangkan peserta didik tentu akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif karena kurang keterlibatan peserta didik secara langsung dalam pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

Minat belajar merupakan daya penggerak dari dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar agar bisa menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu yang mendorong serta mengarahkan minat belajar sehingga peserta didik lebih bersungguh-sungguh belajar. Pada dasarnya minat belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Tanpa adanya minat terhadap pelajaran maka peserta didik tidak memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Oleh karena itu, pendidik harus membangkitkan minat peserta didik sehingga peserta didik tersebut menjadi berminat untuk belajar. Minat belajar yang rendah dapat menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran dan cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan (Slameto, 2010).

Pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan

ilmu pengetahuan Alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah memberikan pemahaman holistik kepada peserta didik tentang hubungan antara fenomena alam dan sosial, serta bagaimana keduanya saling mempengaruhi (Depdiknas, 2006). Sehingga pembelajaran IPAS memiliki peranan penting dalam membangun fondasi pengetahuan peserta didik karena IPAS mengajarkan peserta didik tentang konsep-konsep ilmiah dasar yang berkaitan dengan lingkungan hidup, fenomena alam, serta interaksi manusia dengan alam. Di Indonesia kurikulum, berdasarkan kurikulum merdeka, pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk membentuk siswa yang kritis, kreatif dan memiliki keterampilan berpikir ilmiah sejak dini (kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2021). Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat tantangan dalam membangkitkan minat belajar peserta didik terutama di tingkat Sekolah Dasar Kelas 4.

Penelitian yang dilakukan oleh Syafni Gustina Sari, dkk. dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas 1 SDN 52 Parupuk Tabing”. Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pohon pintar melalui validasi oleh satu orang ahli materi dan satu orang ahli media, hasil dari validasi materi memenuhi kriteria valid 91% dan validasi media juga memenuhi kriteria valid 85,5%.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IV SDN 05 Lingkung yaitu melalui wawancara dengan salah satu pendidik selaku wali

kelas dari kelas IV ditemukan bahwa minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih relatif rendah. Hal ini disebabkan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas juga masih bersifat monoton yaitu pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran kemudian diakhiri dengan tanya jawab dan memberikan latihan atau tugas kepada peserta didik.

Penggunaan media pohon pintar pada pembelajaran IPAS sebelumnya juga sudah pernah digunakan dalam pembelajaran akan tetapi belum pernah menggunakan miniatur tambahan. Dari hasil wawancara media pohon pintar yang digunakan ini terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik terhadap materi yang disampaikan tetapi peningkatannya belum signifikan. Karena media yang digunakan kurang menarik masih banyak peserta didik yang kurang paham dengan materi yang dipelajari.

Tabel 1.1

**Minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS
di Kelas IV SDN 05 Enam Lingsung**

No	Kelas	KKM	Nilai peserta didik		Jumlah peserta didik
			X<75	X>75	
1.	IV	75	10	20	30
Jumlah					30

(Sumber: Kelas 4)

Berdasarkan pada Tabel 1.1 dapat disimpulkan bahwa dari 30 orang peserta didik kelas IV, sebanyak 20 peserta didik dengan persentase 66,67% yang tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kemudian sebanyak 10 peserta didik dengan persentase 33,33%.

Solusi yang dapat diberikan yaitu perlu adanya sebuah inovasi terbaru dalam membuat media pohon pintar yang dapat membantu peserta didik agar bisa lebih semangat dalam belajar dan lebih berminat dalam belajar serta mampu memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Adapun inovasi yang akan peneliti kembangkan yaitu berupa media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama yang merupakan bentuk tiga dimensi dari objek atau situasi tertentu. Sehingga terlihat lebih menarik dan lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan. Pengembangan media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama merupakan salah satu inovasi yang diharapkan dapat menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Media ini dirancang agar peserta didik dapat mempelajari materi secara langsung melalui visualisasi dan interaksi dengan model fisik yang menggambarkan konsep-konsep IPAS .

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD. Dengan penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan,

diharapkan peserta didik dapat lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Berbasis Diorama Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Kelas IV SDN 05 Lingkung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pohon pintar berbasis diorama untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Lingkung ?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Lingkung?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama pada materi “Aku dan Kebutuhanku” untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS?

C. Tujuan Pengembangan

Sesuai rumusan masalah diatas, maka pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas di SDN 05 Enam Lingsung.
2. Untuk mengetahui bagaimana validitas media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama pada pembelajaran IPAS dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Enam Lingsung.
3. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Enam Lingsung.

D. Spesifikasi Produk Yang dihasilkan

1. Deskripsi Produk
 - a. Media pembelajaran berbentuk diorama tiga dimensi dengan konsep "pohon pintar".
 - b. Pohon ini dilengkapi dengan elemen visual seperti cabang, daun, dan buah yang mewakili berbagai kebutuhan dasar manusia (sandang, pangan, papan, kebutuhan sosial, dan spiritual).
 - c. Terdapat elemen interaktif seperti kartu atau label untuk menandai kebutuhan dasar berdasarkan tema pembelajaran.
2. Bahan dan Komponen
 - a. Kerangka pohon: menggunakan bahan seperti kardus tebal, kayu ringan, atau plastik sebagai dasar kerangka.
 - b. Daun dan buah: dibuat dari kertas warna, kain flanel, atau bahan daur ulang.

- c. Diorama: menggunakan miniatur elemen lingkungan sekitar untuk memvisualisasikan kebutuhan hidup.
- d. Penanda kebutuhan: berisi gambar, atau simbol kebutuhan (misalnya, pakaian untuk sandang, nasi untuk pangan).

Gambar 1.1 Media Pohon Pintar Berbasis Diorama



E. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai media belajar lanjutan yang relevan dan digunakan sebagai referensi baru terkait dengan pengembangan media pembelajaran pohon pintar berbasis diorama yang bermanfaat dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan keterampilan untuk pembelajaran yang lebih inovatif.

- b. Bagi pendidik, salah satu referensi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran sekaligus mengatasi kesulitan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada tingkat SD/MI.
- c. Bagi peserta didik, membantu dalam belajar dan latihan secara mandiri untuk meningkatkan minat belajar.
- d. Bagi lembaga pendidikan, sebagai pengembangan kompetensi para calon pendidik dalam menyesuaikan media dengan materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

F. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pohon pintar berbasis diorama dibuat sekreatif mungkin sehingga peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.
2. Peserta didik sebagai subjek penelitian dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pohon pintar yang telah dikembangkan.
3. Media pohon pintar berbasis diorama dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.
4. Media pohon pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

G. Definisi Istilah

1. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi (Hamid, 2020:6)

1. Media pohon pintar berbasis diorama adalah media visual yang berbentuk pohon tiga dimensi yang menggabungkan elemen visual dan interaktif dalam bentuk diorama, yaitu model miniatur yang menggambarkan skenario pembelajaran secara nyata (Arsyad, 2013).
2. Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan peserta didik dalam belajar terhadap materi pembelajaran yang diajarkan oleh pendidik tanpa ada yang menyuruh dengan tujuan memperoleh pengetahuan tentang materi yang disampaikan oleh pendidik (Slameto, 2010).
3. IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka yaitu gabungan dari IPA dan IPS dan hanya ada dalam kurikulum pembelajaran disekolah dasar (Masrifah, dkk. 2023).

