

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era *modernisme* memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Dalam meningkatkan mutu pendidikan diperlukan adanya inovasi kurikulum yang sesuai dengan perkembangan zaman dan IPTEKS yang ada. Adanya Inovasi dalam pendidikan juga memberikan dampak yang besar dalam mengakomodasi kebutuhan masyarakat. Suryaman (2020, p. 27) menyatakan bahwa inovasi merupakan bagian dari validasi dan perluasan keilmuan yang berguna. Dalam hal ini salah satu aspek yang perlu diinovasi adalah kurikulum. Hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa kurikulum merupakan salah satu komponen utama yang esensial dalam sistem pendidikan.

Dalam Permendikbud Nomor 56 Tahun 2022 tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran terdapat beberapa kebijakan terkait pelaksanaan kurikulum (Kebudayaan, 2022). Saat ini terdapat kurikulum terbaru yang dikenal dengan kurikulum merdeka belajar, kurikulum ini diberlakukan secara bertahap. Suryaman (2020) menjelaskan bahwa kurikulum merdeka belajar ini menggunakan orientasi OBE. OBE adalah Proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai hasil konkret tertentu, dalam hal ini hasil, kemampuan, dan perilaku sangat diorientasikan dalam pengetahuan.

Dalam inovasi kurikulum perlu disesuaikan dengan melihat kondisi maupun perubahan pada saat itu. Menurut Ima Frima Fatimah (2021) inovasi kurikulum terjadi perubahan dan pengembangan bukan hanya sekedar proses teknis tetapi melibatkan semua elemen mulai dari pemerintah hingga pimpinan lembaga. Dengan seiring perkembangan zaman, sains memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas daya manusia.

Belajar dari hasil yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) dalam Kemendikbud (2019, p. 50) menyatakan bahwa di Indonesia dalam bidang sains terdapat 35% peserta didik masih berada di kelompok kompetensi tingkat 1a dan 17% di tingkat lebih rendah. Pada tingkat 1a mengenai kemampuan peserta didik dalam memilih penjelasan ilmiah sebaik mungkin mengenai data yang tersaji dalam konteks umum.

Dalam bidang sains inilah peran guru sangat dibutuhkan, seorang guru harus memiliki pemahaman yang baik dan mahir dalam mata pelajaran dengan menggunakan sumber atau media belajar yang bervariasi. Secara tidak langsung proses pembelajaran yang dibawa oleh guru mampu mempengaruhi pemahaman dan kemampuan daya ingat peserta didik.

Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Disini guru juga berperan sebagai mentor yang mencerminkan kompetensi guru sesuai kurikulum dan perkembangan zaman. Kompetensi sendiri merupakan suatu pendekatan yang sesuai untuk menghadapi masa sekarang (David et al., 2022). Dalam mewujudkan kurikulum yang ada beberapa sekolah menerapkan belajar sambil bermain di alam, salah satunya yaitu SD Alam Muhammadiyah Kedanyang (Almadany) Gresik.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 22 September 2022, didapatkan bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran yaitu kurikulum merdeka belajar. Selama proses pembelajaran dikelas maupun di luar kelas Peserta didik kelas V bisa dikatakan aktif dalam belajar akan tetapi ada sebagian yang pasif, ramai dan ribut. Disini peserta didik juga senang sekali jika diajak belajar sambil bermain.



Gambar 1. 1 Observasi

Dari hasil wawancara pada tanggal 7 November 2022 diperoleh informasi bahwa di sekolah SD Almadany menggunakan kurikulum merdeka belajar, dalam kurikulum ini proses pembelajaran masih menggunakan tematik karena dirasa lebih fleksibel. Sekolah juga tidak menyediakan kitab/LKS tapi portofolio, sehingga untuk pembelajaran peserta didik diberi kebebasan dalam memilih sumber belajarnya. Dalam pembelajaran guru tidak selalu menggunakan media pembelajaran, akan tetapi sekarang guru dalam proses pembelajaran lebih ke model pembelajaran pengalaman langsung dengan melibatkan peserta didik.



Gambar 1.2 Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V SD Almadany, Dalam pembelajaran materi metamorfosis guru menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan berupa media visual berupa gambar/video dan peserta didik hanya melihat dan mendengarkan saja. Tapi disaat pembelajaran berlangsung ada beberapa anak yang ramai sehingga tidak fokus, kemudian dalam materi metamorfosis hewan peserta didik masih salah mengartikan. Seperti pada pengertian metamorfosis, lupa pengertian dan perbedaan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, peserta didik tertukar dalam penyebutan contoh-contoh hewan berdasarkan jenis metamorfosisnya. Peserta didik tidak bisa membedakan larva, ulat, jentik-jentik, belatung dan nimfa. Berdasarkan tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS kelas V peserta didik menganalisis metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, sehingga miskonsepsi diatas merupakan permasalahan yang dialami peserta didik pada materi metamorfosis hewan.

Berdasarkan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara maka perlu adanya sebuah inovasi, adanya inovasi media pembelajaran mampu

memfasilitasi dan mempengaruhi kemampuan pemahaman dan daya ingat. Adanya inovasi media pembelajaran diharapkan memfasilitasi dan mempengaruhi kemampuan pemahaman peserta didik. Menurut (N. Lestari & St Muthmainnah Yusuf, 2018) dalam penelitiannya penggunaan media langsung seperti permainan puzzle mampu membuat peserta didik aktif dalam berkontribusi selama pembelajaran berlangsung. Permainan ini melibatkan peserta didik untuk ikut langsung dalam permainan sehingga mampu memberikan pemahaman peserta didik sehingga tidak terjadi miskonsepsi. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Iswari (2020) media *scrapbox* memiliki bentuk yang menarik dan bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran kooperatif.

Secara umum media memiliki peran signifikan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran diartikan apa saja yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan guru kepada peserta didik yang bisa merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik sehingga ada proses pembelajaran (Nurdyansyah, 2019, p. 47). Dalam penggunaan media juga harus menyelaraskan dan mendukung tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Salah satunya yaitu media visual yang mampu merepresentasikan konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak.

Dalam pengembangan media ini peneliti menggunakan media *scrapopbox* untuk mengatasi permasalahan diatas. *scrapopbox* pada mulanya sering digunakan untuk hadiah spesial ulang tahun orang yang kita sayangi. Bisa dikatakan *scrapopbox* hanya sebuah *box* biasa tapi memiliki keunikan

tersendiri, ketika *box* tersebut dibuka maka membentuk jaring-jaring kubus yang berisi lembaran kertas yang dimodifikasi semenarik mungkin. Terdapat tambahan tulisan atau gambar di dalamnya. *Scrapopbox* umumnya terbuat dari kertas sehingga tidak bisa bertahan lama. Tapi, disini peneliti membuat *scrapopbox* berbahan kayu dengan berbasis hewan disekitar. Di dalam *scrapopbox* juga diberikan contoh hewan yang mengalami metamorfosis dengan hewan miiatur dan jumlah hewan masing-masing enam karena di beberapa buku yang digunakan sebelumnya hanya beberapa contoh saja. Dalam pengembangan media ini peneliti menambahkan pop up sehingga nama media menjadi *scrapopbox* (scrap and pop up box), kemudian ada papan magnet untuk game, dan ada miniatur hewan sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman langsung. Bahan yang digunakan yaitu terbuat dari kayu/triplek, kertas duplek, kertas stiker yang terbilang kuat dan tahan lama.

Berdasarkan latar belakang yang ada maka penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *Scrapopbox* (*Scrap and Pop up box*) Metamorfosis Hewan di Sekolah Dasar”**. Pembaharuan dari penelitian ini adalah terdapat pada nama, desain, bahan, dan cara penggunaan. Penulis berharap dengan adanya media ini bisa membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dan mampu memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik sesuai dengan konsep metamorfosis hewan. Adanya pengembangan media ini juga sebagai bentuk penyempurna media pembelajaran metamorfosis hewan sebelumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan pada bagian latar belakang, terdapat rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *scrapopbox* pada materi metamorfosis hewan untuk kelas V SD Almadany?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *scrapopbox* ditinjau dari validitas, efektivitas, dan respon pengguna pada materi metamorfosis hewan untuk kelas V SD Almadany?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan kualitas media pembelajaran *scrapopbox* pada materi metamorfosis hewan untuk kelas V SD Almadany.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *scrapopbox* ditinjau dari validitas, efektivitas, dan respon pengguna pada materi metamorfosis hewan untuk kelas V SD Almadany.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik pada materi metamorfosis hewan.

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran pada materi metamorfosis hewan di SD.

3. Bagi materi di SD

Media ini dapat menunjukkan pengertian, contoh, urutan, dan perbedaan metamorfosis hewan sesuai dengan konsep yang ada.

4. Bagi peneliti

Dari hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi peneliti untuk penelitian selanjutnya khususnya materi IPA.

E. Batasan Penelitian

Batasan-batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan di SD Almadany Gresik kelas V.
2. Penelitian berfokus pada materi metamorfosis hewan di SD.
3. Penyusunan materi media pembelajaran berpacu pada kurikulum yang ada.
4. Pengembangan media menggunakan model ADDIE. Terdapat lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

F. Definisi Operasional

Berdasarkan penelitian pengembangan yang akan dilakukan ada batasan istilah untuk memperjelas penelitian tersebut. Adanya definisi operasional ini agar pembaca memiliki pemahaman yang sama dengan apa yang ditulis.

Berikut batasan operasional dalam penelitian ini:

1. Pengembangan

Suatu proses atau langkah-langkah dalam penelitian untuk mengembangkan suatu produk dan menyempurnakan produk sebelumnya dengan inovasi dan keunikan tersendiri sesuai konsep produk dan materi.

2. Media pembelajaran

Suatu bentuk perangkat fisik dan non fisik yang secara sadar digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan mempengaruhi daya ingat peserta didik.

3. *Scrapopbox*

Scrapopbox merupakan akronim dari kata *Scrap and Pop up Box*. Scrap dalam bahasa Inggris memiliki arti sisa, potongan/guntingan, sedangkan pop up memiliki arti muncul, dan box merupakan sebuah kotak yang berbentuk kubus. Jadi, media scrapopbox merupakan sebuah media visual berbentuk kotak kubus yang didalamnya terdapat penggabungan antara scrap dan pop up yang berupa potongan/guntingan kertas yang disusun semenarik mungkin dan dapat memunculkan benda atau gambar dalam bentuk 3 dimensi.

4. Metamorfosis hewan

Peristiwa perubahan bentuk tubuh pada hewan melalui tahap-tahap tertentu.