

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pembelajaran terdapat berbagai muatan mata pelajaran yang wajib di tempuh oleh peserta didik, salah satunya yaitu pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Kurikulum merdeka menghadirkan pembaruan dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, salah satunya adalah penggabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Tujuan dari pembelajaran IPAS ini adalah untuk membantu peserta didik memahami dirinya sendiri serta lingkungan di sekitarnya, dan membangun pemahaman serta konsep melalui proses pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran IPAS membantu mendorong peserta didik untuk menumbuhkan keingintahuannya pada pengetahuan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya.¹

Pembelajaran mengenai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah, khususnya pada tingkat SD, dengan tujuan untuk membantu peserta didik lebih memahami lagi diri mereka sendiri dan lingkungan di sekitar mereka sekaligus juga memberikan kesempatan untuk berlatih dengan menggunakan ilmu pengetahuan alam dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan benda tak hidup di alam, serta hubungan di antara keduanya. IPAS sekaligus mengkaji kehidupan manusia

¹ Ayu Nanda, , Septiana, “Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar,” *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1 (2023): 43–54.

baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.²

Pembelajaran IPAS mempunyai peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila selaku gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya pada fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik masih dilihat dari segala sesuatu secara apa adanya, utuh dan terpadu maka pembelajaran IPA dan IPS disederhanakan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS. Pembelajaran di sekolah diperlukan memberikan peserta didik kesempatan untuk melaksanakan eksplorasi, investigasi dan mengembangkan pemahaman terkait lingkungan di sekitarnya. Jadi, mempelajari fenomena alam serta interaksi manusia dengan alam dan antar manusia sangat penting di lakukan di tahap ini.³

Berdasarkan hal tersebut, agar tercapai tujuan pembelajaran maka di perlukan adanya media pembelajaran untuk menjembatani dalam proses pembelajaran. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) Media merupakan segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Secara umum media pembelajaran adalah “alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu

² Jeshica Febiwanty, Dea Mustika, and Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu,” *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, vol. 1, no 1 (2024), 18-25 <https://jipipi.org/index.php/jipipi18>Situswebjurnal:<https://jipipi.org/index.php/jipipi>.

³ Febiwanty, Mustika, and Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu", *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, vol 1 (2024), 18-25

yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses.”. Pengertian media pembelajaran sendiri menurut Fauzan merupakan suatu alat bantu yang dipergunakan menyalurkan pesan dan dapat digunakan untuk alat komunikasi dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pada saat proses belajar mengajar juga dapat terhindar dari verbalisme.⁴

Media pembelajaran itu sendiri berfungsi bukan hanya sebagai sarana guna membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami suatu hal yang bersifat abstrak. Dengan begitu media pembelajaran yang baik yaitu media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara langsung. Media juga mampu meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya, menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada anak-anak usia dini, guru profesional pasti memiliki pemahaman ini.⁵ Dengan begitu guru sangat berperan dalam pengimplementasian media pembelajaran di dalam kelas. Oleh sebab itu, sebelum pendidik memanfaatkan media pembelajaran terlebih dahulu harus membekali diri dengan pengetahuan terkait media pembelajaran, karena banyak pendidik yang belum mengerti terkait media pembelajaran. Selain itu, guru tidak

⁴ Rita Destini, Ulian Barus, And Juliandi Siregar, “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan*, vol 1 (2024), 63-69 <https://Inovasipendidikankreatif.Com>.

⁵ Septy Nurfadhillah et al., “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III,” *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, vol. 3, 2021, 243-255 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>.

cukup hanya memiliki tentang pengetahuan media saja, akan tetapi guru juga harus memiliki keterampilan dan menguasai media apa yang kiranya cocok di berikan kepada peserta didiknya untuk di implementasikan di dalam kelas.

Pada observasi awal yang saya lakukan dengan Bapak Rhizal Achmad Fauzi,S.Pd selaku wali kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri ada beberapa pertanyaan yang saya berikan kepada pak Rizhal untuk mempermudah ketika saya akan melaksanakan penelitian di kelas V. Pak Rizhal menjelaskan bahwa di kelas V memiliki jumlah 31 peserta didik yang terdiri dari 12 laki-laki dan 19 perempuan. Pembelajaran yang di laksanakan oleh pak Rizhal kepada peserta didik di dalam kelas masih menggunakan model pembelajaran secara langsung yaitu melalui ceramah dan presentasi. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran yaitu LCD, untuk menampilkan gambar. Nilai ketuntasan minimal di sekolah ada di 75, yang artinya jika nilai peserta didik ada di atas 75 bisa di katakan tidak ada permasalahan hasil belajar. Nilai hasil belajar dari peserta didik pun juga bervariasi, dari wawancara ini peneliti juga menanyakan mengenai rata-rata nilai terendah peserta didik pada mata pelajaran IPAS dijelaskan bahwasannya nilai peserta didik pada mata pelajaran IPAS yaitu berkisar di bawah 65, yang artinya ada di bawah nilai ketuntasan minimal. Maka dapat di simpulkan bahwa nilai hasil belajar peserta didik di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri masih rendah pada mata pelajaran IPAS. Peserta didik di kelas V memiliki cukup keaktifan dalam proses pembelajaran, mereka cenderung suka untuk berdiskusi dan berkelompok. Pak Rhizal menjelaskan

bahwasannya peserta didik di kelas V mempunyai berbagai macam karakteristik, mulai dari peserta didik yang sulit untuk fokus, sulit konsentrasi, hiperaktif, dan juga beberapa peserta didik lain yang masih mampu serta lancar dalam mengikuti proses pembelajaran.⁶

Pada hasil observasi di kelas V peneliti melihat bahwasannya peserta didik sebenarnya sangat antusias dalam proses pembelajaran di kelas. Hanya saja memang kondisi saat proses pembelajaran masih kurang kondusif dengan beberapa karakteristik peserta didik yang bervariasi, dan proses belajar mengajar yang kurang bervariasi. Fasilitas di dalam kelas masih memadai, mulai dari meja, bangku, papan tulis, spidol, dan fasilitas penunjang lainnya. Di dalam kelas juga terdapat LCD yang biasanya digunakan guru untuk menampilkan beberapa gambar penunjang mengenai materi yang diajarkan pada saat pembelajaran di kelas. Hanya saja dalam hal tersebut tentunya akan mempengaruhi peserta didik yang mempunyai fokus dan konsentrasi yang rendah, mengingat juga ada beberapa peserta didik yang hiperaktif di dalam kelas. Penggunaan LCD tentunya kurang efektif di karenakan kurang bisa untuk mengkondusifkan beberapa keadaan karakteristik dari peserta didik, menampilkan gambar di dalam layar proyektor atau LCD sudah biasa jika di berikan berulang kali pada peserta didik. Untuk itu dibutuhkan media atau perantara lain yang harus digunakan oleh guru sebagai perantara penyampaian materi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di atas di temukan beberapa permasalahan. Mulai dari gaya pembelajaran yang diberikan oleh

⁶ Rhizal Achmad Fauzi, Wawancara dengan Wali Kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri, September 11 2024

guru di kelas masih sering kali dilakukan dengan model pembelajaran secara langsung yaitu ceramah dan presentasi, media pembelajaran kurang bervariasi, beberapa peserta didik yang belum bisa mencapai nilai ketuntasan minimal, karakteristik peserta didik yang kurang konsentrasi dan hiperaktif. Penggunaan media LCD di dalam kelas yang sering kali digunakan tentunya akan mempengaruhi beberapa peserta didik yang mempunyai permasalahan sulit konsentrasi dikarenakan fokus guru hanya pada lingkup gambar dan tentunya kurang berinovasi mengingat dalam pembelajaran IPAS hampir semua mempelajari tentang lingkungan dan fenomena yang ada disekitar kita, bukan hanya itu peserta didik yang mempunyai karakteristik hiperaktif cenderung akan mudah bosan dikarenakan pasif dan fokus kepada gambar saja.

Berdasarkan potensi permasalahan tersebut akhirnya akan merujuk kepada kurang pemahannya peserta didik mengenai apa yang di pelajari, dengan begitu maka akan mempengaruhi hasil belajar dari peserta didik. Melihat dari karakteristik peserta didik kelas V ini akan cocok jika diberikan media baru seperti halnya media konvensional, dikarenakan mereka akan mendapatkan hal baru yang lebih menarik dan efektif dari materi yang diberikan oleh guru melalui media konvensional. Daya tarik dari media konvensional akan membuat peserta didik semakin berminat dalam mengikuti dan memperhatikan pembelajaran, karena dengan menggunakan media akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif.⁷ Dari hal tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan, penggunaan media

⁷ Anisyah Yuniarti et al., "Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran," vol. 4, n.d.

konvensional akan lebih mempengaruhi hasil belajar peserta didik di karenakan peserta didik lebih berminat pada proses pembelajaran dengan begitu maka akan banyak mempengaruhi konsentrasi peserta didik yang akhirnya berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Untuk memaksimalkan hasil belajar dibutuhkan berbagai faktor, salah satunya adalah media pembelajaran. Berdasarkan potensi dan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran konvensional yang bisa memberikan bentuk 3 dimensi. Bentuk 3 dimensi tersebut yang akan memberikan visualisasi kenyataan yang ada di lingkungan sekitar, media 3 dimensi yang dimaksud adalah media valdako (Visual Alam dalam Kotak). Media pembelajaran valdako (Visual Alam dalam Kotak) yang di kembangan oleh peneliti adalah media 3 dimensi yang berbentuk Diorama bertema Kenampakan Alam.

Media diorama menurut Tico Wijaya et al., n.d. memiliki arti yaitu gambar atau bentuk tiga dimensi yang objek, tokoh dan latar belakangnya dibuat semini mungkin seperti aslinya.⁸ Sedangkan menurut Hasanah dan Muryanti menyatakan bahwa media diorama adalah pemandangan 3 dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.⁹ Dari pengertian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa media diorama adalah media berbentuk 3 dimensi yang didalamnya memuat berbagai hal konkret atau nyata untuk di angkat menyesuaikan dengan tema

⁸ Destini, Barus, and Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Siklus Air Di Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan*, Vol.1,2024, 63-69

⁹ Amanda Krisyuliani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran IPA," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, vol 2, 2021. 824-829

yang di ambil dengan tujuan untuk memberikan gambaran nyata dengan versi yang lebih mini.

Media pembelajaran begitu berguna untuk menarik minat dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik terhadap pembelajaran agar tercapai hasil belajar peserta didik yang di inginkan. Media pembelajaran valdako dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah, karena media pembelajaran valdako sangat sesuai dengan mata pelajaran IPAS yang banyak membahas tentang fenomena-fenomena alam dan lingkungan sekitar.¹⁰

Penggunaan media valdako, akan lebih memudahkan peserta didik dalam menerima penjelasan dari guru karena penjelasan atau materi yang disajikan secara nyata dan konkret. Melalui pemakaian media valdako pengajar mampu membantu peserta didik untuk menelaah dan mengamati materi yang di berikan secara nyata. Tampilan bentuknya juga sangat menarik, sehingga peserta didik tidak cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.¹¹ Untuk itu dengan digunakannya media pembelajaran valdako yang di kembangkan ini di harapkan guru dan peserta didik akan lebih efektif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS materi Kenampakan Alam.

Penggunaan media valdako (visual alam dalam kotak) materi Kenampakan Alam di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta

¹⁰ Desi Wulandari, Dady Mukti Prabowo, "Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran Ipa Materi Ekosistem Kelas V", *Joyful Learning Journal*, vol. 6, 2017, <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>.

¹¹ Uvia Nursehah and Yuni Dwi Ristianingsih, "Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ips Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang," *Jurnal Primagraha*, Vol.3, 2022:29-40.

didik di kelas V SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri. Dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah peserta didik tentu mengharapkan mendapat hasil belajar yang baik, sebab hasil belajar yang baik mampu membantu peserta didik dalam mencapai tujuannya. Adapun pengertian hasil belajar menurut beberapa para ahli, Menurut teori yang dikemukakan oleh Susanto; bahwa hasil belajar yaitu hasil perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Sedangkan menurut Purwanto; Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan.¹² Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan-perubahan peningkatan yang muncul pada peserta didik setelah berakhirnya proses pembelajaran dengan dukungan peran pendidik di dalam kelas.

Hasil belajar menurut Irawati dkk.,; diperhatikan dari perubahan tingkah laku seperti pengetahuan, pemahaman keterampilan dan sikap yang dinyatakan dalam bentuk angka. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom adalah 1) ranah kognitif; 2) ranah afektif atau sikap dan; 3) ruang psikomotor. Menurut pengertiannya 1) Ranah kognitif, yaitu ranah yang memfokuskan pada perubahan perilaku saat kegiatan berpikir; 2) Ranah afektif, ranah yang memfokuskan pada peningkatan hasil belajar dalam berperilaku atau sikap. Sedangkan 3) Ranah psikomotor, yaitu ranah keterampilan dimana hasil belajar yang tinggi didapatkan dari penguasaan

¹² Sandi Budiana, Nita Karmila, and Ratna Devi, "Pengaruh Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 12, 2020: 70–73, <https://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagogia>.

hasil belajar rendah terlebih dahulu.¹³ Melalui hal tersebut peneliti memutuskan untuk menerapkan satu indikator hasil belajar pada penelitian selanjutnya, yaitu pada nomor (1) Ranah Kognitif di karenakan pada penelitian yang dilakukan ber fokus pada hasil belajar, yang di ambil melalui *Pretest Posttest*. Pada hasil belajar tersebut akan dapat di tarik kesimpulan bahwasannya media yang di pilih mampu untuk meningkatkan hasil belajar atau tidak.

Penelitian ini diperkuat oleh peneliti terdahulu yang juga melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran diorama, penelitian yang pertama dilakukan oleh Tinto Eko Prasetyoko dan Eka Yuliana Sari, Kemenarikan media pembelajaran ini dilihat dari hasil implementasi media dan dari hasil perolehan penilaian angket siswa dengan perolehan presentase 99%. Keefektifan hasil belajar siswa pada *pretest* yang tuntas 6 siswa dan jumlah siswa yang tuntas pada *posttest* adalah 14 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest*.¹⁴ Berdasarkan penelitian di atas bisa di simpulkan bahwa media diorama memiliki kualitas yang baik dan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Kamaruddin, Lukman, Rini Angreni menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Diorama lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

¹³ Erna Listyaningsih, Nursiwi Nugraheni, and Ira Budi Yuliasih, "Peningkatan Hasil Belajar (Erna Listyaningsih Dkk.) | 620 Madani," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 6 (2023), <https://doi.org/10.5281/zenodo.8139269>.

¹⁴ Tinto Eko Prasetyoko and Eka Yuliana Sari, "Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Untuk Kelas V Di Sd Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung," *Jurnal Pendidikan*, n.d., <https://doi.org/10.21009/JPD.0102.09>.

sebelum pemberian treatment (*pretest*) memiliki nilai rata-rata di 31,15 dan setelah pemberian treatment menggunakan media pembelajaran Diorama (*posttest*) menjadi 87,69.¹⁵ Dari hasil penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa penggunaan media Diorama mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD. Berikutnya penelitian yang dilakukan oleh Uvia Nursehah, Yuni Dwi Ristianingsih terdapat pengaruh media Diorama terhadap hasil belajar kognitif IPS materi kenampakan alam dan buatan pada siswa kelas V di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang, hal ini di buktikan dengan *pretest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 45,33 sedangkan *posttest* pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 73.¹⁶ Dalam hasil penelitian ini di jelaskan bahwa setelah di lakukan *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan, maka dapat di simpulkan bahwa media diorama efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini memiliki kebaruan serta perbedaan dari penelitian sebelumnya. Materi yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu “Kenampakan Alam” yang akan dikembangkan melalui media valdako (visual alam dalam kotak) menjadikan isi materi lebih konkret dengan bagian kenampakan alam yang di bentuk menyerupai bentuk aslinya serta di beri label nama menyesuaikan bagian dari kenampakan alam tersebut, pada bagian kanan dan kiri media valdako menyertakan contoh gambar asli dari bagian-bagian kenampakan alam di lingkungan sekitarnya, dengan

¹⁵ Rini Angreni and Artikel Info Abstrak, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Materi Kenampakan Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD,” *Nubin Smart Journal* 3, no. 1 (2023): 49, <https://ojs.nubinsmart.id/index.php/nsj>.

¹⁶ Nursehah and Ristianingsih, “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ips Materi Kenampakan Alam Dan Buatan Pada Siswa Kelas V Di Sd Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang.” *Journal Artikel*, Vol.3, (2022):29-40

begitu maka peserta didik akan lebih mudah untuk melihat dari sisi diorama dan sisi asli dari contoh gambar, media diorama dilengkapi dengan buku panduan dan buku materi yang lebih lengkap dengan tambahan materi kenampakan buatan, pada bagian depan di sertakan keterangan posisi bagian kenampakan alam serta barcode untuk membuka buku materi. Media diorama valdako ini juga dilengkapi dengan penutup acrylic untuk melindungi media supaya lebih awet dalam penyimpanan.

Melalui hasil dari ulasan diatas, peneliti memutuskan akan melaksanakan penelitian dan pengembangan dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA “VALDAKO” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS V DI SD NEGERI NGRONGGO 8 KOTA KEDIRI.”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan di atas, maka rumusan masalah ini adalah :

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media “*Valdako*” Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri?
2. Bagaimana Kelayakan Media “*Valdako*” Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri?

3. Bagaimana Keefektifan Media “*Valdako*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Beradsarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Pengembangan Media “*Valdako*” Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri.
2. Kelayakan Media “*Valdako*” Pada Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri.
3. Keefektifan Media “*Valdako*” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam Kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk pengembangan yang akan diperoleh berupa media 3 dimensi Diorama untuk alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik terkait dengan materi Kenampakan Alam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) Kelas V SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri, produk yang dihasilkan dari pengembangan media ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini menggunakan kurikulum merdeka.
2. Media valdako ini mencakup 3 sub materi yaitu mengenai:

- a. Litosfer : Gunung, pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah, bukit, lembah, pantai.
 - b. Hidrosfer : Laut, sungai, danau, rawa.
 - c. Kenampakan buatan : Perkebunan, waduk, bandara, pelabuhan
3. Pada pengembangan media valdako materi kenampakan alam ini sudah menggunakan kurikulum merdeka.
4. Bahan untuk membuat Media valdako:
- a. Produk pengembangan yang dihasilkan yaitu media valdako berbentuk balok menyerupai aquarium menggunakan ukuran alas panjang 60cm dan lebar 29,5cm serta tinggi 33cm. Dibuat dengan alas papan kayu dan *steroafom* di atasnya. Serta untuk bagian sisi dindingnya menggunakan kaca akrilik yang sekaligus berfungsi sebagai penutup media.
 - b. Gunung, pegunungan, bukit, dataran tinggi, lembah, dibuat dari kertas putih, solasi bening, lem rajawali, cat hijau, coklat, putih dan hitam.
 - c. Pohon dari batang plastik dan daun dari spons di beri pewarna hijau. Sungai di buat dari lem batang, resin, di beri pewarna putih dan biru.
 - d. Sungai isinya di buat dari slime yang dasar sungainya di cat dengan warna hijau dan biru.
 - e. Laut, dasarnya dari pasir laut sintetis diberi warna biru lalu di isi dengan slime.

- f. Pantai dibuat dari pasir pantai sintetis dan lem rajawali.
 - g. Rumput dibuat dari spon yang di beri cat dan dari rumput sintetis.
 - h. Persawahan dibuat dari serabut sikat.
 - i. Sedotan kecil dan kertas yang dilaminating untuk pemberian keterangan pada setiap bagian media diorama kenampakan alam.
 - j. Lubang dari sedotan di bagian setiap item diorama untuk menancapkan keterangan.
 - k. Stiker untuk contoh gambar kenampakan alam.
5. Media digunakan dengan cara yang klasikal, yaitu dengan aktivitas guru dan peserta didik di dalam kelas secara bersamaan dengan jumlah peserta didik yang banyak.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

1. Bagi Peserta Didik
 - a. Mendukung peserta didik uuntuk meningkatkan kreativitas menggunakan media valdako yang bisa untuk menghindari rasa jenuh pada kegiatan pembelajaran.
 - b. Membantu menumbuhkan rasa tertarik untuk mengikuti alur pembelajaran sehingga mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS mengenai Kenampakan Alam melalui penggunaan media valdako yang digunakan.

- c. Mengembangkan media valdako untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi Pendidik
 - a. Mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dengan merencanakan secara matang sebagai suatu hal pembaruan di dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.
 - b. Mengembangkan kemampuan guru sebagai referensi agar dapat memecahkan permasalahan yang ada dalam roses pembelajaran.
 - c. Sebagai pendekatan yang tepat kepada peserta didik dalam pembelajaran IPAS.
 3. Bagi Peneliti
 - a. Menyalurkan pembelajaran baru kepada peneliti sehingga di harapkan mampu untuk menjadi pendidik yang imajinatif dan inovatif.
 - b. Memperbanyak wawasan peneliti dalam hal pengembangan media pembelajaran IPAS di tingkat Sekolah Dasar.
 - c. Menjadi masukan agar lebih mempersiapkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang inovatif.
 4. Bagi Sekolah
 - a. Penelitian yang dilaksanakan dapat dijadikan masukan positif dalam meningkatkan kualitas pada pengembangan media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam.

- b. Sebagai bahan masukan dan tambahan wawasan mengenai pengaruh media valdako untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPAS.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa pendapat pengembangan media valdako pada materi Kekayaan Alam Indonesia sebagai berikut:

- a. Melalui media pengembangan 3 dimensi valdako mampu untuk memberikan ilustrasi dalam bentuk konkret kepada peserta didik.
- b. Penggunaan media pembelajaran valdako sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, memberikan pengalaman baru pada peserta didik, serta dapat memunculkan daya tarik peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Dari asumsi-asumsi tersebut dapat dikatakan bahwa media valdako dengan materi Kekayaan Alam dapat digunakan di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk kebermanfaatan pembelajaran. Keterbatasan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Produk pengembangan media pembelajaran valdako hanya terbatas pada media visual 3 dimensi yang berbentuk Diorama.

- b. Peneliti mendesain khusus media pembelajaran valdako untuk materi kenampakan alam.
- c. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran valdako yang efektif, serta didukung oleh data tambahan berupa peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media tersebut.
- d. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri sebagai subjek.

G. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti telah melakukan beberapa studi literatur. Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang relevan tentang menggunakan media pembelajaran valdako (Visual Alam dalam Kotak)/Diorama. Guna untuk memudahkan pembaca dalam memahami tentang hasil, persamaan, dan orisinalitas penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti kembangkan, peneliti menyajikannya kedalam bentuk tabel, berikut bebarapa penelitian terdahulu tentang media *Diorama* :

Tabel 1. 1 Judul Penelitian, Hasil, Persamaan, dan Orisinalitas

Penelitian

No	Judul Penelitian	Hasil	Persamaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Tinto Eko Prasetyoko dan Eka Yuliana Sari tahun (2019), "Pengembangan Media Diorama Materi Pokok Kenampakan Alam Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar	Keefektifan hasil belajar siswa pada <i>pretest</i> yang tuntas 6 siswa dan jumlah siswa yang tuntas pada <i>posttest</i> adalah 14 siswa, Hal ini menunjukkan bahwa nilai <i>posttest</i> lebih baik dari nilai	1. Menggunakan RnD. 2. Media Diorama 3. Fokus penelitian ada di kelas V	1. Peneliti menggunakan kurikulum merdeka 2. Menggunakan RnD 3. Media diorama di perbaharui

	Kita Untuk Kelas V di SD Negeri 1 Tamban Kecamatan Pakel Kabupaten Tulungagung”	pretest oleh karena itu media Diorama ini memiliki keefektifan yang baik dalam mempengaruhi hasil belajar peserta didik.		dengan adanya kaca akrilik sebagai penutup
2.	Nubin Smart Journal 3, Kamaruddin, Lukman, Rini Angreni tahun (2023) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Materi Kenampakan Alam Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD”	Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebelum pemberian treatment (pretest) memiliki nilai rata-rata di 31,15 dan setelah pemberian treatment menggunakan media pembelajaran Diorama (posttest) menjadi 87,69. Dari hasil penelitian tersebut dapat di simpulkan bahwa penggunaan media Diorama mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V SD.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Efektifitas produk untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 2. Materi yang di pakai sama. 3. Sama-sama menggunakan media diorama 	1. Pada peneliti terbaru tidak menggunakan kelas kontrol dan eksperimen
3.	Uvia Nursehah, Yuni Dwi Ristianingsih tahun (2022) yang berjudul “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Kognitif IPS Materi Kenampakan Alam dan Buatan Pada Siswa Kelas V Di SD Negeri Kebanyakan Kecamatan Serang Kota Serang”	Terdapat pengaruh media Diorama terhadap hasil belajar kognitif, hal ini di buktikan dengan pretest pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 45,33 sedangkan posttest pada siswa dengan rata-rata hasil belajar 73.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggunakan media pembelajaran diorama. 2. jenjang SD kelas V. 3. Efektifitas produk untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik 	1. Mata pelajaran sudah menerapkan kurikulum merdeka menjadi IPAS
4.	Tenti Armisah Gajah, Dara Fitrah Dwi tahun (2023) berjudul “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan	Berdasarkan hasil dari kemampuan yang diperoleh siswa tuntas dalam meningkatkan hasil belajar menggunakan media diorama.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama mengembangkan media diorama. 2. Efektifitas produk untuk meningkatkan hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tingkat kelas di kelas V 2. Buku pengangan menggunakan buku paket dan LKS

	Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Marindal 104211 Kec. Medan Amplas”.		peserta didik. 3. Menggunakan RnD. 4. Menggunakan model ADDIE	
5.	Jurnal Pendidikan and Dan Konseling, Dewi Nur Afifah, Aan Widiyono, Syailin Nichla Choirin Attalina tahun (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”	Hasil rata-rata nilai post test diperoleh senilai 81 dan 82% terdapat 18 siswa tuntas dan 4 siswa tidak tuntas. Dari nilai tersebut diperoleh rata-rata KKM pada penilaian pre test sebesar 27% dan post test 82%,	1. Sama-sama mengemban g-kan media diorama. 2. Efektifitas produk untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. 3. Menggunakan RnD. 4. Fokus penelitian di kelas V.	1. Model penelitian menggunakan ADDIE
6.	IJOIS: Indonesian Journal of Islamic Studies, Dara Cyntia Wijaya, Dea Mustika (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Tema Ekosistem Untuk Kelas V Sekolah Dasar”	Media memperoleh hasil rata-rata sebesar 94% dengan kategori sangat valid dengan dinyatakan layak digunakan. Pada validasi materi memperoleh hasil rata-rata 97%.	1. Sama-sama mengemban g-kan media diorama. 2. Menggunakan model ADDIE. 3. Fokus penelitian pada kelas V.	1. Peneliti menggunakan materi kenampakan alam
7.	Jurnal Pendidikan et al, Emilia Maulidatul Hasanah, Nauva Awiddatul Kholidah, Muhammad Suiwngnyo Prayogo (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Ekosistem dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V MI Darul Falah Ajung Jember”	Dari temuan penelitian ini menunjukkan bahwa kehadiran diorama ekosistem secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang diajarkan.	1. Sama-sama mengemban g-kan media diorama. 2. Menggunakan model ADDIE. 3. Fokus penelitian ada di kelas V.	1. Peneliti menggunakan mata pelajaran IPAS

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang di paparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa media valdako merupakan media

pembelajaran yang mampu mendorong dan menarik perhatian peserta didik. Penelitian ini memanfaatkan jenis media yang serupa dalam proses pengembangan produk. Meski demikian, terdapat perbedaan dari penelitian terdahulu, terutama pada isi materi dalam media dan karakteristik subjek yang digunakan. Topik yang dibahas yaitu mata pelajaran IPAS dengan fokus pada materi kenampakan alam, yang ditujukan untuk peserta didik kelas V di jenjang SD/MI. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada fokus kajian, lokasi, serta waktu pelaksanaan penelitian.

Dari penelitian di tersebut terdapat beberapa ketidaksamaan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu perbedaan lokasi penelitian dengan penelitian yang akan di laksanakan, ada beberapa perbedaan tingkat kelas yang akan digunakan sebagai objek penelitian, perbedaan dalam materi pelajaran yang di ambil untuk digunakan pada media diorama, media pembelajaran diorama pada penelitian yang di kembangkan ini juga terdapat pembaruan mulai dari objek materi kenampakan alam yang di kembangkan menjadi lebih konkret dengan benda-benda penunjang di dalamnya, selain itu media diorama valdako (visual alam dalam kotak) ini memiliki keunikan yang menyertakan gambar asli dari bagian-bagian kenampakan alam pada sisi depan papan media valdako bagian bawah. Hal tersebut guna memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk membandingkan gambaran asli dan tiruan pada media diorama valdako (visual alam dalam kotak).

H. Definisi Operasional

Pemberian definisi istilah dimaksudkan untuk memperjelas makna dari konsep yang dibahas. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pengertian istilah pengembangan dalam konteks ini dijabarkan sebagai berikut :

a. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang dipakai guru dalam waktu pembelajaran yang efisien untuk menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Ada beberapa jenis media yang dapat dipergunakan sebagai alat pembelajaran, contohnya media audio visual, media dua dimensi, dan media tiga dimensi.¹⁷

b. Media Valdako

Media valdako (visual alam dalam kotak) merupakan media 3 dimensi berupa diorama. Media valdako ini mengembangkan media diorama dengan mengangkat tema “Kenampakan Alam” dengan begitu media ini berbentuk menyerupai tiruan dari kenampakan alam namun di kemas lebih kecil. Media valdako atau Diorama ini mendorong peserta didik lebih mudah dalam memahami bagian-bagian dari kenampakan alam.

¹⁷ S.Ag, M.Pd Rohani O, Media Pembelajaran, vol. 3 (Medan, 2020), :24.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah ukuran atau skor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran yang menunjukkan tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil belajar ini biasanya diukur melalui serangkaian tes atau penilaian yang mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotorik (keterampilan) secara lebih spesifik hasil belajar operasional dapat berupa nilai atau skor dari tes tertulis atau tes praktik yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa setelah pembelajaran berlangsung.¹⁸ Proses untuk mendapatkan data pada penelitian di lakukan melalui wawancara kepada wali kelas V di SD Negeri Ngronggo 8 Kota Kediri, melakukan observasi langsung pada saat proses pembelajaran di dalam kelas, melengkapi dokumentasi mendukung yang di perlukan seperti dokumentasi saat proses penelitian, data wawancara, melalui tes yang di berikan kepada peserta didik.

¹⁸ Tri Imelda Tumulo Guru SMA Negeri, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Inquiri Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII SMA Negeri 4 Gorontalo," *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS* 437, no. 2 (2022), <https://doi.org/10.37905/dikmas.2.2.437-446.2022>.