

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan landasan fundamental dalam pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik. Dalam kerangka pembaruan sistem pendidikan nasional, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah menginisiasi Kurikulum Merdeka sebagai respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang lebih adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada peserta didik. Kurikulum Merdeka memberikan otonomi yang lebih luas bagi guru untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang inovatif dan bermakna, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Salah satu mata pelajaran yang diperkenalkan dalam Kurikulum Merdeka di jenjang Sekolah Dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang mengintegrasikan konsep-konsep ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial dalam suatu kesatuan pembelajaran yang holistik.

Mata pelajaran IPAS dirancang untuk memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap fenomena alam dan kehidupan sosial secara integratif. Namun, implementasi IPAS di lapangan dihadapkan pada berbagai tantangan yang kompleks. Menurut Viqri dkk., (2024:113–114), implementasi pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka masih menghadapi berbagai kendala, di antaranya tantangan guru dalam melaksanakan pembelajaran, keterbatasan

buku teks dan bahan ajar, serta belum optimalnya pemanfaatan media, teknologi, dan strategi pembelajaran untuk mendukung proses belajar peserta didik. Kondisi ini berdampak signifikan terhadap kualitas proses dan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang sekolah dasar. Rendahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS merupakan isu yang memerlukan perhatian serius dan penanganan segera. Setiawan dkk (2024:247) menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dapat disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga motivasi belajar dan hasil siswa menjadi rendah.

Oleh karena itu, guru perlu menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif dan berpusat pada siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Yulyanti dkk.,(2025:452) menunjukkan bahwa sebelum intervensi pembelajaran inovatif, hanya 33,33% siswa yang menunjukkan aktivitas belajar memadai dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya, sementara mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan belajar yang rendah. Temuan ini mempertegas bahwa rendahnya kualitas proses pembelajaran masih menjadi persoalan sistemik dalam pembelajaran IPAS. Lebih lanjut, Sembiring dkk (2025:3) menunjukkan bahwa aktivitas belajar yang rendah berdampak langsung pada pencapaian hasil belajar yang tidak optimal. Fenomena ini mengindikasikan kebutuhan akan transformasi fundamental dalam pendekatan dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya aktivitas belajar dan hasil belajar

siswa karena pembelajaran cenderung menempatkan siswa sebagai penerima informasi pasif, bukan sebagai subjek pembelajar yang aktif membangun pengetahuan.

Kondisi serupa juga ditemukan di SD Negeri 09 Sintang. Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD Negeri 09 Sintang, proses pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional sehingga pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Penggunaan model pembelajaran inovatif dan media pembelajaran konkret juga masih terbatas, di mana sumber belajar yang digunakan hanya berupa buku teks dan gambar yang terdapat dalam buku. Kegiatan diskusi atau kerja kelompok jarang dilakukan, dan pertanyaan yang diberikan kepada peserta didik masih bersifat hafalan sehingga kurang merangsang kemampuan berpikir kritis siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, di mana hanya sekitar 30% peserta didik yang aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membedakan warisan budaya benda dan tak benda, serta belum mampu menyebutkan contoh warisan budaya dari daerahnya secara tepat.

Kondisi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara bersama guru kelas V yang menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 68 atau berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Dari 25 peserta didik, hanya 10 siswa (40%) yang berhasil mencapai

ketuntasan belajar, sedangkan 15 siswa (60%) lainnya masih belum tuntas. Guru juga menyampaikan bahwa proses pembelajaran selama ini belum pernah menggunakan model *Problem Based Learning* maupun media diorama, sehingga peserta didik belum mendapatkan pengalaman belajar yang konkret dan kontekstual. Data ini memperkuat temuan observasi sebelumnya bahwa proses pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 09 Sintang membutuhkan inovasi yang signifikan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, permasalahan yang ditemukan dapat diidentifikasi dari tiga faktor utama. Pertama, faktor guru, yaitu proses pembelajaran IPAS di kelas V masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional, di mana penyampaian materi lebih banyak dilakukan secara langsung kepada peserta didik sehingga interaksi pembelajaran belum sepenuhnya berpusat pada siswa. Hal ini menyebabkan peserta didik kurang mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi dan membangun pengetahuannya secara mandiri. Kedua, faktor siswa, yaitu keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah, di mana hanya sekitar 30% peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, sementara sebagian besar peserta didik masih bersifat pasif dalam menerima materi. Kondisi ini mengakibatkan rendahnya pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan. Ketiga, faktor media, yaitu sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas pada buku teks, sehingga peserta didik belum mendapatkan pengalaman belajar

yang konkret dan kontekstual. Padahal, materi keberagaman budaya Indonesia sangat memerlukan visualisasi nyata agar peserta didik dapat memahami kekayaan dan keunikan budaya bangsa secara lebih bermakna dan mendalam.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu alternatif yang telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Aprilia Widiastuti dkk (2024:1) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* menciptakan lingkungan belajar yang interaktif sehingga mendorong siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Rumbaru & Widiyasari (2025:3) juga membuktikan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah kontekstual.

Model PBL menawarkan pengalaman belajar yang autentik dengan menyajikan masalah-masalah nyata sebagai titik awal pembelajaran. Sari dkk (2024:1) menambahkan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses sains peserta didik secara komprehensif. Dengan demikian, PBL dipandang sebagai model yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS yang menuntut kemampuan analisis, sintesis, dan evaluasi terhadap fenomena alam maupun sosial.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan menarik dapat meningkatkan efektivitas PBL. Rahma dkk (2025:101) menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran strategis dalam memfasilitasi pemahaman konsep peserta didik, terutama untuk materi-materi yang bersifat abstrak. Media yang konkret dan visual memungkinkan peserta didik untuk membangun representasi mental yang lebih akurat terhadap konsep yang dipelajari.

Media diorama merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk pembelajaran IPAS. Diorama adalah representasi tiga dimensi dari suatu pemandangan, lingkungan, atau situasi tertentu yang dapat memberikan pengalaman visual yang kaya dan mendalam bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Natasya dkk (2025:1) yang menyatakan bahwa media diorama merupakan alat bantu visual berupa miniatur tiga dimensi yang menggambarkan suatu peristiwa atau konsep secara nyata sehingga membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Mardani dkk (2024:108) menambahkan bahwa media diorama mampu meningkatkan keterampilan peserta didik.

Integrasi antara model PBL dan media diorama telah mendapat perhatian dari sejumlah peneliti. Iin Inayah dkk., (2025:3) menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media diorama mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Ayuningtyas dkk (2025:9) yang menunjukkan bahwa

implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media diorama terbukti efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik

Dengan mempertimbangkan berbagai kajian teoritis dan empiris, peneliti memandang penting untuk melakukan penelitian tindakan kelas guna mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS di SD Negeri 09 Sintang. Materi Keberagaman Budaya Indonesia memerlukan visualisasi konkret agar peserta didik dapat memahami kekayaan dan keunikan budaya bangsa secara mendalam. Media diorama yang merepresentasikan keberagaman budaya Indonesia secara tiga dimensi diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang autentik dan berkesan bagi peserta didik kelas V.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul: “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V SD Negeri 09 Sintang”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia pada siswa kelas V SD Negeri 09 Sintang tahun ajaran. Penelitian dibatasi pada materi keberagaman budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus.

C. Pertanyaan penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 09 Sintang?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 09 Sintang?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan median diorama keberagaman budaya pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 09 Sintang

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia pada pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 09 Sintang.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPAS setelah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama keberagaman budaya Indonesia pada peserta didik kelas V SD Negeri 09 Sintang.

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media diorama keberagaman budaya dalam pembelajaran IPAS kelas V SD Negeri 09 Sintang.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

A. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media diorama pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi dan kajian pustaka terkait penggunaan media pembelajaran konkret yang berbasis budaya lokal sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS.

B. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan kontekstual melalui penggunaan media diorama keberagaman budaya Indonesia, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS.

b. Bagi Guru

Memberikan alternatif model dan media pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi keberagaman budaya, guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan dan rekomendasi bagi pihak sekolah dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran IPAS melalui penerapan model dan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti dalam merancang dan melaksanakan penelitian tindakan kelas, serta sebagai bekal dalam menjalankan tugas profesi sebagai guru yang profesional.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Memberikan sumbangan pemikiran dan data empiris bagi lembaga dalam rangka pengembangan kurikulum Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta memperkuat komitmen lembaga dalam menghasilkan lulusan yang mampu berinovasi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

F. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, peneliti menetapkan batasan-batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dibatasi pada peserta didik kelas V SD Negeri 09 Sintang Tahun Ajaran 2025/2026 dan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan pada sekolah atau kelas lain.
2. Materi pembelajaran yang menjadi fokus penelitian terbatas pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dalam mata pelajaran IPAS Kelas V sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada model *Problem Based Learning* (PBL) yang dipadukan dengan media diorama keberagaman budaya Indonesia.
4. Aspek yang diukur dalam penelitian ini mencakup tiga ranah hasil belajar. Ranah kognitif diukur melalui tes evaluasi (*post-test*) pada akhir setiap siklus untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Ranah afektif diukur melalui lembar observasi sikap peserta didik selama proses pembelajaran, meliputi aspek keaktifan dan kerja sama. Adapun ranah psikomotor diukur melalui penilaian keterampilan peserta didik dalam mengamati media diorama dan mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

5. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.