

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan di jenjang Sekolah Dasar (SD) berfungsi dalam fondasi untuk membangun kemampuan berpikir logis dan ilmiah. Salah satu bidang studi yang membutuhkan kemampuan berpikir ilmiah adalah IPAS. Pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar diharapkan menjadi media bagi siswa memahami diri sendiri serta alam sekitar. IPAS sangat berkaitan dan tidak mampu dipisahkan dari elemen kehidupan manusia sehari-hari (Hutauruk, 2018). Mata pelajaran IPAS ialah ilmu pengetahuan dalam mengkaji alam semesta, mencakup makhluk hidup serta tak hidup serta interaksi yang berlangsung di antara keduanya (Nisak et al., 2025).

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam secara faktual serta hubungan antar makhluk hidup, benda tak hidup dan interaksi di antara keduanya (Farah et al., 2023). Salah satu materi yang mendasar dalam mata pelajaran IPAS Kelas V adalah konsep ekosistem dan rantai makanan. Konsep ini menekankan hubungan antar makhluk hidup dalam suatu ekosistem melalui proses interaksi yang melibatkan produsen, konsumen dan pengurai (Sopian et al., 2025). Materi ekosistem dan rantai makanan menuntut pemahaman konsep abstrak sekaligus kemampuan mengaitkannya dengan fenomena nyata. Penguatan pembelajaran IPAS di sekolah dasar menjadi penting untuk membentuk keterampilan berpikir logis dan ilmiah sejak dini.

Berdasarkan pengamatan awal dan wawancara dengan pengajar kelas V di SDN Bangunsari 02, terdapat beberapa masalah mendasar yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Pertama, pencapaian belajar siswa kelas V di SDN Bangunsari 02 cenderung masih rendah dan kurang optimal. Hal ini dibuktikan dari hasil tes formatif yang memaparkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan. Hasil tes formatif memaparkan bahwa siswa memiliki rata-rata nilai 40, dimana nilai tersebut masih sangat jauh dari ketetapan ketuntasan minimal. Rendahnya pencapaian tersebut mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan belum terserap dengan baik sehingga hasil belajar siswa masih dinilai rendah. Kedua, metode konvensional seperti ceramah dan tugas mencatat masih mendominasi proses pembelajaran IPAS. Ketiga, Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret maupun digital. Kondisi tersebut menggambarkan adanya kesenjangan antara metode dan model konvensional yang dipilih guru dalam mengajar dan siswa yang dituntut aktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar masih terbilang monoton. Guru hanya berfokus pada satu metode pembelajaran yaitu ceramah dan kurangnya variasi model pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran IPAS terutama untuk materi yang bersifat konseptual dan abstrak seperti rantai makanan, haruslah berpusat pada siswa (*student-centered*), aktif, dan melibatkan pengalaman langsung. Visualisasi merupakan kunci utama agar meningkatkan pengalaman belajar siswa,

pengembangan kemampuan dan berfikir kritis (Najmi et al., 2025). Siswa tidak hanya menghafal istilah, tetapi juga paham bagaimana cara kerja dan peran masing-masing komponen dalam ekosistem sehingga siswa mampu memahami konsep abstrak dengan mudah. Kondisi inilah yang mendesak munculnya inovasi baru dalam pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran diperlukan perubahan dalam model pembelajaran yang digunakan dan media pembelajaran yang tepat serta dapat dilihat secara nyata sehingga memudahkan siswa dalam mendeskripsikannya. Materi ekosistem guru mengalami kesulitan dalam mengajarkan materi ekosistem kepada siswanya karena tidak semua materi ekosistem terutama dalam rantai makanan dapat dilihat prosesnya secara langsung oleh siswa sehingga guru memilih menggunakan model ceramah dan penugasan dalam pembelajaran. Keterbatasan ruang dan waktu untuk mengamati interaksi antar makhluk hidup yang tidak mungkin dihadirkan sepenuhnya ke dalam ruang kelas. Akibatnya, siswa cenderung membayangkan proses interaksi antar sehingga pemahaman konsep tidak berkembang secara optimal (Nasution et al., 2025). Penggunaan model pembelajaran *Inquiry-Based Learning* dan media diorama ekosistem dapat dijadikan salah satu solusi dalam pemecahan masalah ini.

Model *Inquiry Based Learning* adalah suatu rancangan dalam pelaksanaan pembelajaran yang mendorong kemampuan siswa untuk mencari dan menganalisis secara kritis, analisis dan logis sehingga siswa merumuskan temuan mereka secara mandiri (Hidayatullah & Widhyastuti, 2025). Model

*Inquiry-Based Learning* dinilai mampu meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa, dimana siswa tidak hanya menghafal tetapi juga bertanya, menyelidiki dan menemukan konsep. Proses penemuan konsep secara mandiri sangat efektif dalam menanamkan konsep pemahaman yang abstrak secara mendalam (Depin et al., 2024). Proses penemuan konsep secara mandiri ini terbukti jauh lebih efektif dalam menanamkan pemahaman terhadap konsep materi yang bersifat abstrak secara mendalam dan bertahan lama dalam memori jangka panjang siswa. Implementasi model *Inquiry-Based Learning* dalam proses instruksional di kelas memegang peranan krusial karena terbukti secara signifikan dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi sekaligus mengasah kemampuan penemuan konsep siswa demi menghadapi tantangan pemecahan masalah di dunia nyata.

Penggunaan media konkret yang menarik juga berpengaruh dalam tercapainya tujuan pembelajaran, misalnya Diorama. Diorama adalah media visual tiga dimensi (3D) dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas (Evitasari & Aulia, 2022). Pembelajaran IPAS, diorama ekosistem dapat membantu mengubah konsep abstrak seperti rantai makanan, menjadi lebih konkret sehingga mudah diamati dan dipahami oleh siswa. Visualisasi yang nyata tersebut merangsang rasa ingin tahu siswa lebih aktif. Media ini membantu siswa dapat melihat secara langsung hubungan antara produsen, konsumen dan dekomposer dalam ekosistem sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Penelitian ini menghadirkan keterbaharuan melalui pemanfaatan media konkret berupa diorama ekosistem yang dirancang dalam mempermudah siswa memahami konsep IPAS secara nyata, menarik, dan mudah dipahami. Integrasi model pembelajaran *Inquiry Based Learning* dalam pembelajaran IPAS juga menjadikan siswa sebagai individu yang terlibat langsung dalam pembelajaran mulai dari mencari, mengamati, bertanya, dan menemukan sendiri materi yang dikaji, sehingga pengalaman belajar yang tercipta menjadi lebih relevan dan mendalam. Penelitian Kustadiyono (2020), bahwa penggunaan media konkret dan model pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Hery et al., (2024), bahwa terdapat peningkatan hasil pembelajaran dibuktikan melalui skor *post-test* lebih tinggi ditempati oleh kelompok eksperimen yang menerapkan model pembelajaran inkuiri yang didukung media visual. Pada penelitian sebelumnya telah membahas mengenai peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media diorama dan menunjukkan pengaruh penggunaan model pembelajaran *Inquiry Based Learning* berbantuan media konkret. Penelitian-penelitian tersebut masih memiliki perbedaan dengan penelitian ini terutama pada media pembelajaran yang digunakan, jumlah subjek, materi yang dikaji dan lokasi penelitian.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini memiliki urgensi tinggi untuk di implementasikan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara nyata **Pengaruh Model *Inquiry-Based Learning* berbantuan Media Diorama Ekosistem terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN**

**Bangunsari 02.** Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan, baik secara teoritis maupun praktis, khususnya bagi guru IPAS di SDN Bangunsari 02, sebagai referensi untuk memilih model dan media pembelajaran yang efektif.

## **B. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pengaruh model *Inquiry Based Learning* berbantuan media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPAS Kelas V SDN 02 Bangunsari.

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Penerapan Model *Inquiry-Based Learning* Berbantuan Media Diorama Ekosistem Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN Bangunsari 02?”.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “pengaruh Model *Inquiry-Based Learning* berbantuan media diorama ekosistem terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN Bangunsari 02”.

## **E. Kegunaan Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Penelitian ini memiliki peran penting dalam memperkaya kajian Ilmu Pendidikan, khususnya dalam ranah pembelajaran IPAS. Kontribusi utama terletak pada pemberian bukti nyata penggabungan pembelajaran

model *inquiry-based learning* dengan media pembelajaran diorama ekosistem yang memberikan kemudahan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini berfungsi sebagai tambahan referensi bacaan dalam kajian media pembelajaran, khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran tiga dimensi sebagai media ajar yang kontekstual dan inovatif. Hasil penelitian dapat menjadi landasan untuk penelitian lanjutan dalam mengembangkan, membandingkan atau menguji variable, model dan media ajar yang berbeda dalam konteks peningkatan hasil belajar siswa dan konsep pemahaman.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Peneliti

- 1) Mengimplementasikan teori dan ilmu yang telah di dapat saat kuliah berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan.
- 2) Hasil penelitian ini sangat berguna bagi peneliti lain karena menyajikan data nyata. Berdasarkan data ini, peneliti lain memiliki dasar untuk melanjutkan penelitian, misalnya membandingkan, menguji coba atau mengembangkan model dan media ajar.

### b. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian diharapkan dapat berguna sebagai rujukan referensi, evaluasi dan pengembangan pembelajaran.
- 2) Memberikan solusi praktis untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami konsep abstrak.

c. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan dalam memahami konsep abstrak karena disajikan melalui pengalaman belajar yang aktif dan visual nyata.
- 2) Meningkatkan hasil belajar siswa dengan suasana belajar yang menyenangkan.

## F. Definisi Operasional

### 1. Model *Inquiry-Based Learning*

Model *Inquiry-Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa pada kegiatan investigasi, penemuan dan pemecahan masalah. Sintaks Model *Inquiry-Based Learning* meliputi orientasi, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data dan menarik kesimpulan.

### 2. Media Diorama Ekosistem

Alat bantu pembelajaran pada penelitian ini adalah Diorama Ekosistem, yaitu alat peraga yang berbentuk lingkaran atau kotak wadah tiga dimensi secara realistis.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran materi ekosistem, yang dibuktikan dengan skor atau nilai angka yang diperoleh siswa melalui tes formatif (*post-test*). Nilai tersebut mencakup pemahaman siswa terhadap konsep rantai makanan dan interaksi antar-komponen ekosistem. Peningkatan skor pada tes ini menjadi indikator keberhasilan siswa.