BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk pondasi pengetahuan, keterampilan, serta karakter peserta didik. Pada jenjang sekolah dasar, peserta didik tidak hanya dibekali dengan kemampuan literasi dan numerasi dasar, tetapi juga diperkenalkan dengan konsep-konsep ilmiah yang menjadi dasar pemahaman mereka terhadap berbagai fenomena alam di lingkungan sekitar. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan pemahaman konsep sains, mengembangkan rasa ingin tahu, melatih keterampilan berpikir logis dan kritis, serta membentuk sikap ilmiah sejak dini (Dahar, 2018; Trianto, 2017).

Pemahaman konsep IPA menjadi aspek yang sangat penting karena konsep-konsep dasar yang dipelajari di sekolah dasar akan menjadi fondasi bagi pembelajaran sains pada jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Anderson dan Krathwohl (2001), pemahaman konsep tidak hanya berarti mengingat atau menghafal informasi, tetapi mencakup kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, memberikan contoh, mengklasifikasikan objek, serta menerapkan konsep dalam berbagai konteks. Oleh karena itu, pembelajaran IPA seharusnya dirancang untuk membantu siswa membangun pemahaman konsep secara bermakna, bukan sekadar menguasai fakta secara verbal.

Namun demikian, berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Rusman (2018) menyatakan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep IPA karena pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan yang bersifat hafalan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2017) yang mengungkapkan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru (teacher-centered) cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat dalam proses belajar, dan tidak memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Akibatnya, siswa hanya mampu mengingat informasi dalam jangka pendek tanpa memahami konsep secara mendalam.

Permasalahan serupa juga ditemukan dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar,

termasuk di SDN 02 Cikendung. Berdasarkan hasil observasi awal dan pengalaman mengajar penulis sebagai guru kelas, diketahui bahwa sebagian siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPA, khususnya pada topik Bentang Alam Indonesia. Kesulitan tersebut terlihat dari rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep dengan bahasa sendiri, membedakan jenis-jenis bentang alam, serta mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi lingkungan nyata di sekitar mereka. Siswa cenderung menghafal materi dari buku teks tanpa benar-benar memahami makna dan keterkaitan antar konsep.

Selain metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang konkret juga menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman konsep IPA siswa. Arsyad (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak. Banyak konsep IPA, seperti bentang alam, siklus alam, dan fenomena fisika sederhana, sulit dipahami apabila hanya disampaikan secara verbal tanpa bantuan media visual atau alat peraga. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk melakukan observasi langsung dan eksplorasi menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan memberikan pengalaman belajar yang nyata. Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPA adalah model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran inkuiri menekankan pada proses penyelidikan dan penemuan konsep oleh siswa melalui kegiatan mengamati, mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data, menganalisis informasi, serta menarik kesimpulan secara mandiri (Sund & Trowbridge, 1973; Eggen & Kauchak, 2012). Dengan pendekatan inkuiri, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara aktif membangun pengetahuan melalui proses berpikir ilmiah yang terstruktur, sehingga pemahaman konsep IPA menjadi lebih mendalam, bermakna, dan bertahan lama.

Untuk mendukung penerapan model pembelajaran inkuiri, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan kontekstual. Dalam penelitian ini, media yang digunakan adalah media diorama tiga dimensi. Diorama merupakan media visual tiga dimensi yang dapat menggambarkan suatu objek, peristiwa, atau fenomena secara konkret dan realistis (Sudjana & Rivai, 2013). Penggunaan media diorama memungkinkan siswa untuk melihat, mengamati, dan memahami konsep secara

langsung, sehingga konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak dapat disajikan dalam bentuk yang lebih nyata dan mudah dipahami. Melalui diorama bentang alam, siswa dapat mengenali perbedaan antara pegunungan, dataran rendah, sungai, dan pantai, serta memahami hubungan antar unsur alam secara lebih jelas.

Penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media diorama tiga dimensi diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses sains, seperti kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menganalisis, dan menyimpulkan. Selain itu, pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan minat belajar siswa, karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang bersifat eksploratif dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat Hosnan (2016) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis inkuiri dan penggunaan media konkret dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis melakukan penelitian dan pengembangan pembelajaran di SDN 02 Cikendung pada siswa kelas III dengan topik Bentang Alam Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran inkuiri berbantuan media diorama tiga dimensi sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran IPA di sekolah dasar, menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir ilmiah dan pemahaman konsep secara mendalam.

1.2 Lingkup Pengabdian dan Pengembangan

Lingkup pengabdian dan pengembangan dalam Tugas Akhir Program RPL ini dirancang untuk mencakup seluruh aspek penting dalam proses pembelajaran IPA di kelas dasar, mulai dari materi, model pembelajaran, media pembelajaran, hingga evaluasi hasil belajar. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa inovasi yang diterapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa secara signifikan, mengembangkan keterampilan proses sains, serta menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan kemandirian belajar peserta didik. Setiap lingkup dikembangkan secara komprehensif agar sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SDN 02 Cikendung, kebutuhan pembelajaran, dan prinsip pembelajaran modern yang menekankan keterlibatan aktif siswa.

1.2.1 Lingkup Materi Pembelajaran

Lingkup materi pembelajaran dalam pengembangan ini berfokus pada Bentang Alam Indonesia yang merupakan salah satu materi IPA kelas III yang cukup kompleks dan bersifat abstrak. Bentang alam mencakup berbagai konsep seperti pegunungan, dataran, sungai, pantai, dan bentuk permukaan bumi lainnya, serta proses terbentuknya. Materi ini dipilih karena menuntut siswa untuk dapat memahami hubungan antara fenomena alam, lingkungan, dan manusia secara konseptual.

Dalam pengembangan materi ini, siswa tidak hanya dikenalkan pada definisi atau gambar statis, tetapi diajak untuk melakukan observasi secara langsung melalui media diorama tiga dimensi. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk mengaitkan teori dengan visualisasi nyata, sehingga mereka dapat membangun pemahaman konseptual secara utuh. Pengembangan materi juga mempertimbangkan tingkat kemampuan kognitif siswa kelas III, memastikan materi disajikan secara bertahap dari pengamatan sederhana hingga analisis konsep yang lebih kompleks.

Selain itu, materi pembelajaran dikembangkan dengan menekankan keterkaitan lintas konsep, misalnya hubungan antara bentuk permukaan bumi dengan potensi bencana alam, pemanfaatan sumber daya alam, dan dampak kegiatan manusia terhadap lingkungan. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis siswa, sehingga mereka tidak hanya mengetahui bentuk bentang alam, tetapi juga mampu memahami implikasinya terhadap kehidupan sehari-hari.

1.2.2 Lingkup Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang diterapkan adalah pembelajaran inkuiri, yang merupakan metode pembelajaran aktif dan berbasis penemuan. Dalam lingkup ini, siswa dilibatkan secara langsung dalam proses belajar, mulai dari mengajukan pertanyaan, mengamati fenomena melalui media diorama, melakukan eksperimen sederhana, menganalisis data, hingga menyimpulkan temuan mereka sendiri. Proses ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menjadi subjek aktif dalam pembelajaran, bukan sekadar objek penerima informasi.

Penerapan model inkuiri dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa. Siswa belajar mengajukan pertanyaan ilmiah, merumuskan hipotesis, dan mencari jawaban melalui eksplorasi nyata. Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing yang memberikan arahan, menstimulus

pertanyaan siswa, serta membantu menghubungkan temuan mereka dengan konsep IPA yang tepat.

Lingkup model pembelajaran ini juga mencakup aktivitas kolaboratif, di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi, membagi tugas, dan menyelesaikan masalah bersama. Aktivitas ini tidak hanya mengembangkan kemampuan sosial siswa, tetapi juga mengajarkan mereka keterampilan kerja sama, komunikasi, dan penyelesaian masalah. Dengan demikian, pembelajaran inkuiri berbasis kolaboratif membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, aktif, dan menyenangkan.

1.2.3 Lingkup Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan dalam pengembangan ini adalah diorama tiga dimensi, yang merepresentasikan bentang alam Indonesia secara nyata dan visual. Media diorama dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melihat, menyentuh, dan mengamati fenomena alam secara langsung, sehingga konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan media ini bertujuan untuk mendukung proses belajar siswa yang bersifat kinestetik dan visual, sesuai dengan prinsip Multiple Intelligences yang menekankan beragam gaya belajar siswa.

Lingkup penggunaan media ini meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Observasi langsung: Siswa mengamati bentuk-bentuk bentang alam, perbedaan ketinggian, dan hubungan antar elemen alam dalam diorama.
2. Eksperimen sederhana: Siswa dapat menirukan proses alam atau fenomena tertentu menggunakan diorama sebagai alat bantu.
3. Diskusi kelompok: Siswa berdiskusi mengenai pengamatan mereka, membuat klasifikasi, dan menyimpulkan informasi yang diperoleh dari diorama.

Penerapan media diorama ini diharapkan meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan pengalaman nyata. Selain itu, penggunaan media visual ini membantu siswa yang kesulitan memahami konsep abstrak, sehingga dapat mempercepat proses pemahaman dan meminimalkan miskonsepsi.

1.2.4 Lingkup Evaluasi

Evaluasi dalam pengembangan ini dilakukan secara komprehensif dan berlapis, mencakup:

1. Pre-test dan Post-test: Digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep IPA siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan

media diorama. Pre-test memberikan gambaran awal tentang kemampuan siswa, sedangkan post-test menunjukkan efektivitas strategi pembelajaran yang diterapkan.

2. Observasi keterampilan proses sains: Guru mengamati keterampilan siswa dalam mengamati, mengklasifikasi, menganalisis, dan menyimpulkan fenomena yang diamati melalui media diorama. Observasi ini membantu menilai pengembangan keterampilan ilmiah siswa secara nyata.
3. Dokumentasi kegiatan: Seluruh proses pembelajaran, mulai dari aktivitas individu, kelompok, hingga diskusi dan presentasi, didokumentasikan melalui foto, video, dan catatan guru. Dokumentasi ini menjadi bukti empiris tentang efektivitas model pembelajaran yang diterapkan dan dapat digunakan sebagai referensi untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang.

Evaluasi dilakukan tidak hanya untuk menilai pengetahuan konseptual siswa, tetapi juga keterampilan, sikap, dan proses berpikir ilmiah. Dengan evaluasi yang komprehensif, penulis dapat mengidentifikasi keberhasilan strategi pembelajaran, kendala yang dihadapi, dan faktor-faktor pendukung yang memengaruhi efektivitas penerapan model inkuiri berbantuan media diorama. Hasil evaluasi ini selanjutnya dapat dijadikan dasar untuk perbaikan pembelajaran, pengembangan materi lebih lanjut, dan penyusunan rekomendasi bagi guru lain yang ingin menerapkan metode serupa.

1.3 Tujuan Tugas Akhir Program RPL

Tugas Akhir Program RPL ini disusun dengan tujuan utama untuk mengembangkan proses pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN 02 Cikendung, sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep IPA secara lebih baik, mendalam, dan bermakna. Tujuan ini dirumuskan tidak hanya untuk kepentingan peningkatan pemahaman materi, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan proses sains, kreativitas, motivasi belajar, serta memberikan kontribusi nyata bagi inovasi metode pembelajaran di sekolah dasar. Adapun tujuan Tugas Akhir Program RPL ini secara rinci dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.3.1 Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa

Tujuan utama dari Tugas Akhir ini adalah meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas III SDN 02 Cikendung melalui penerapan model pembelajaran inkuiri yang dibantu media diorama tiga dimensi. Peningkatan pemahaman ini mencakup kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menjelaskan, dan menerapkan konsep- konsep IPA,

khususnya pada materi Bentang Alam Indonesia, yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi konkret.

Penerapan model inkuiri memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam menemukan pengetahuan secara mandiri melalui proses bertanya, mengamati, mengeksperimen, menganalisis data, dan menyimpulkan hasil pengamatan. Dengan demikian, siswa tidak sekadar menghafal informasi, tetapi benar-benar memahami konsep melalui pengalaman belajar yang nyata. Penggunaan media diorama tiga dimensi semakin memperkuat pemahaman karena siswa dapat melihat bentuk fisik bentang alam secara nyata, mengamati perbedaan ketinggian, pola sungai, pegunungan, dan dataran, serta memahami hubungan antar elemen alam.

Melalui tujuan ini, diharapkan siswa mampu mengaitkan teori dengan realitas, memahami fenomena alam secara menyeluruh, dan memiliki fondasi yang kuat untuk pembelajaran sains di jenjang yang lebih tinggi. Selain itu, pemahaman konsep yang meningkat akan membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan membuat keputusan berdasarkan fakta ilmiah.

1.3.2 Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, tujuan berikutnya adalah mengembangkan keterampilan proses sains siswa, yang mencakup kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menganalisis, menginterpretasi data, dan menyimpulkan temuan dari pengamatan. Keterampilan ini sangat penting karena menjadi dasar bagi kemampuan ilmiah siswa untuk meneliti, memecahkan masalah, dan mengembangkan pengetahuan secara sistematis.

Melalui model pembelajaran inkuiri berbantuan media diorama, siswa secara aktif mengamati detail visual diorama, membandingkan bentuk bentang alam, mengidentifikasi ciri-ciri tiap bentuk permukaan bumi, dan menyusun klasifikasi berdasarkan karakteristiknya. Proses ini tidak hanya melatih kemampuan kognitif, tetapi juga meningkatkan ketelitian, ketekunan, dan kemampuan berpikir logis siswa.

Lebih jauh, keterampilan proses sains yang dikembangkan melalui tujuan ini diharapkan dapat membentuk siswa menjadi peneliti kecil yang mampu mengajukan pertanyaan ilmiah, melakukan eksperimen sederhana, menarik kesimpulan, dan menjelaskan hasilnya dengan bahasa ilmiah yang tepat. Dengan demikian, pembelajaran IPA tidak hanya menjadi sekadar materi teori, tetapi menjadi pengalaman belajar yang kontekstual, praktis, dan menyenangkan.

1.3.3 Memberikan Kontribusi Inovatif bagi Guru

Tujuan berikutnya dari Tugas Akhir ini adalah memberikan kontribusi nyata bagi guru dalam mengembangkan metode pembelajaran IPA yang lebih inovatif, menarik, interaktif, dan efektif. Penerapan model inkuiri berbantuan media diorama menjadi salah satu alternatif strategi yang dapat diterapkan di kelas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Kontribusi inovatif ini mencakup penyediaan panduan implementasi model inkuiri, strategi pemanfaatan media diorama, dan langkah-langkah pengelolaan aktivitas pembelajaran yang dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Guru dapat memanfaatkan pengalaman yang diperoleh dari Tugas Akhir ini untuk merancang pembelajaran yang lebih kreatif, menyesuaikan metode dengan karakteristik siswa, serta mengatasi kendala yang mungkin muncul dalam praktik pembelajaran sehari- hari.

Selain itu, inovasi ini diharapkan mendorong guru untuk berpikir kritis dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran, memperhatikan perbedaan kemampuan dan gaya belajar siswa, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung proses berpikir ilmiah dan kolaboratif.

1.3.4 Menyediakan Panduan atau Referensi bagi Pengembangan Pembelajaran

Tujuan lain yang tidak kalah penting adalah menyediakan panduan atau referensi bagi pengembangan pembelajaran berbasis inkuiri dan media visual di sekolah dasar, sehingga hasil Tugas Akhir ini dapat dimanfaatkan oleh guru lain, peneliti pendidikan, atau pihak-pihak terkait untuk mengembangkan inovasi pembelajaran serupa.

Panduan ini mencakup prosedur penerapan model pembelajaran inkuiri, langkah-langkah penggunaan media diorama, strategi evaluasi pemahaman konsep dan keterampilan proses sains, serta tips untuk memfasilitasi diskusi dan kolaborasi siswa. Dengan adanya panduan ini, guru dapat menerapkan metode pembelajaran yang terbukti efektif, meminimalkan kesalahan dalam implementasi, dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik peserta didik.

Selain itu, referensi ini juga diharapkan dapat menjadi sumber inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran lainnya, seperti model visualisasi lain, alat peraga interaktif, atau kombinasi strategi pembelajaran inovatif lainnya. Dengan demikian, tujuan Tugas Akhir ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa dan guru di SDN 02 Cikendung, tetapi juga memberikan dampak positif yang lebih luas dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar secara umum.

1.3.5 Mengembangkan Motivasi, Minat, dan Kreativitas Siswa

Selain tujuan akademik dan pedagogis, Tugas Akhir ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi, minat, dan kreativitas siswa dalam belajar IPA. Dengan penerapan model inkuiri berbantuan media diorama, siswa terlibat dalam kegiatan belajar yang menyenangkan, menantang, dan memicu rasa ingin tahu. Siswa belajar untuk bertanya, mengeksplorasi, berdiskusi, dan membuat temuan mereka sendiri, sehingga proses belajar menjadi lebih aktif, bermakna, dan memuaskan secara emosional.

Motivasi dan minat belajar yang meningkat juga berdampak pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran jangka panjang, meningkatkan konsistensi belajar, dan menumbuhkan rasa percaya diri mereka untuk menghadapi tantangan akademik.

Kreativitas siswa berkembang ketika mereka diminta untuk mendesain, mengamati, membandingkan, dan menafsirkan fenomena alam melalui diorama, sehingga mereka belajar berpikir fleksibel dan inovatif.

1.3.6 Mengintegrasikan Teori dan Praktik Pembelajaran IPA

Tujuan Tugas Akhir ini juga mencakup pengintegrasian teori dan praktik pembelajaran IPA, di mana konsep-konsep ilmiah yang bersifat abstrak dapat diwujudkan melalui media konkret. Siswa belajar untuk menghubungkan informasi teoritis dengan fenomena nyata, memahami hubungan sebab-akibat, dan mengaitkan ilmu pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan integrasi ini, pembelajaran IPA menjadi lebih holistik, relevan, dan kontekstual, sehingga siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga dapat menerapkannya secara praktis.

Secara keseluruhan, Tugas Akhir Program RPL ini memiliki tujuan mendalam dan luas, mencakup peningkatan pemahaman konseptual, keterampilan proses sains, motivasi, kreativitas, kontribusi inovatif bagi guru, serta penyediaan panduan bagi pengembangan pembelajaran IPA berbasis inkuiri dan media visual. Tujuan-tujuan ini saling mendukung dan terintegrasi, sehingga implementasi Tugas Akhir di SDN 02 Cikendung dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pendidikan IPA di tingkat sekolah dasar, serta menjadi rujukan bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif di sekolah-sekolah lain.

1.4 Manfaat Tugas Akhir Program RPL

Penyusunan Tugas Akhir Program RPL ini diharapkan memberikan berbagai manfaat yang bersifat praktis, teoritis, dan pedagogis bagi berbagai pihak, mulai dari siswa, guru, sekolah, penulis, hingga pengembangan ilmu pendidikan secara lebih luas.

Manfaat-manfaat ini tidak hanya dirasakan dalam konteks pembelajaran sehari- hari, tetapi juga memberikan kontribusi jangka panjang terhadap peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar, pengembangan profesional guru, serta penyebaran inovasi pendidikan berbasis model pembelajaran inkuiri dan media visual.

A. Manfaat bagi Siswa

Manfaat yang diperoleh siswa merupakan aspek utama dari Tugas Akhir ini, mengingat mereka adalah penerima langsung dari inovasi pembelajaran yang diterapkan. Secara rinci, manfaat bagi siswa meliputi:

1. Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA

   Penerapan model pembelajaran inkuiri berbantuan media diorama tiga dimensi memungkinkan siswa memahami konsep-konsep IPA yang abstrak secara lebih mudah, konkret, dan menyenangkan. Siswa dapat mengamati, mengklasifikasi, dan menganalisis fenomena alam melalui diorama, sehingga teori yang sebelumnya hanya dipelajari secara verbal atau teks dapat diwujudkan dalam bentuk visual dan interaktif.
2. Mengembangkan Keterampilan Proses Sains

   Siswa secara aktif dilibatkan dalam proses observasi, eksperimen sederhana, pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan, sehingga keterampilan proses sains mereka meningkat. Keterampilan ini meliputi kemampuan mengamati, mengklasifikasi, menganalisis, menyimpulkan, dan mempresentasikan hasil temuan. Dengan demikian, siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, logis, dan sistematis.
3. Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar

   Pembelajaran yang bersifat interaktif, menyenangkan, dan berbasis penemuan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Media diorama tiga dimensi yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, meningkatkan konsentrasi, serta mendorong keterlibatan aktif dalam diskusi dan kolaborasi kelompok.
4. Mengembangkan Kreativitas dan Imajinasi

   Aktivitas belajar yang memanfaatkan diorama memungkinkan siswa untuk berimajinasi, memvisualisasikan konsep abstrak, dan mengembangkan kreativitas dalam membuat pertanyaan, menyusun klasifikasi, dan memberikan interpretasi terhadap fenomena alam. Hal ini menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif yang sangat bermanfaat untuk pembelajaran di tingkat lebih lanjut.
5. Melatih Kemandirian Belajar

   Dengan model inkuiri, siswa belajar untuk menemukan jawaban sendiri melalui proses

pengamatan, pertanyaan, dan diskusi. Mereka belajar menjadi pembelajar mandiri yang tidak hanya bergantung pada guru, tetapi mampu melakukan refleksi terhadap proses belajar mereka sendiri.

6. Meningkatkan Kemampuan Sosial dan Kolaboratif

   Kegiatan kelompok yang menjadi bagian dari model inkuiri mengajarkan siswa untuk bekerja sama, berbagi ide, menghargai pendapat teman, serta menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Hal ini meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja tim, dan toleransi antar siswa.

7. Mempersiapkan Siswa untuk Pembelajaran Lanjutan

   Dengan pemahaman konsep yang lebih mendalam dan keterampilan ilmiah yang terasah, siswa lebih siap menghadapi materi IPA di jenjang berikutnya. Mereka memiliki fondasi yang kuat untuk belajar konsep-konsep yang lebih kompleks di kelas yang lebih tinggi.

B. Manfaat bagi Guru

Bagi guru, Tugas Akhir ini memberikan manfaat berupa alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan praktis untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Manfaat bagi guru meliputi:

1. Menyediakan Metode Pembelajaran Alternatif

   Guru mendapatkan panduan penerapan model pembelajaran inkuiri yang berbantuan media diorama tiga dimensi. Hal ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

2. Meningkatkan Kompetensi Profesional

   Dengan menerapkan model inkuiri, guru dapat mengasah kemampuan profesional dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran berbasis penemuan. Guru juga belajar menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa, sehingga kompetensi pedagogik, profesional, dan sosial meningkat.

3. Mengembangkan Kreativitas Guru

   Penggunaan media diorama mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang alat peraga dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan materi. Guru dapat mengeksplorasi berbagai media dan metode inovatif lainnya untuk mendukung pemahaman siswa.

4. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Penerapan model ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan proses sains siswa. Guru dapat melihat peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa secara langsung, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

5. Mendukung Evaluasi Pembelajaran yang Lebih Objektif

   Dengan kombinasi observasi, pre-test, post-test, dan penilaian keterampilan proses sains, guru dapat melakukan evaluasi secara lebih objektif dan menyeluruh, bukan hanya berdasarkan nilai tes tertulis.

C. Manfaat bagi Sekolah

Penyusunan Tugas Akhir ini juga memberikan manfaat strategis bagi pihak sekolah, terutama dalam rangka pengembangan kualitas pendidikan dan inovasi pembelajaran. Manfaat bagi sekolah antara lain:

1. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA

   Implementasi model inkuiri berbantuan media diorama menghasilkan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Hal ini meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di SDN 02 Cikendung secara keseluruhan.

2. Menjadi Referensi Pengembangan Program Sekolah

   Sekolah dapat menggunakan hasil Tugas Akhir ini sebagai referensi untuk menyusun program pengembangan pembelajaran IPA, menyusun panduan guru, dan merancang kegiatan ekstrakurikuler berbasis eksperimen atau penemuan.

3. Mendukung Citra Sekolah sebagai Lembaga Inovatif

   Sekolah yang menerapkan inovasi pembelajaran berbasis media dan inkuiri dapat meningkatkan reputasi sebagai sekolah yang kreatif dan berkualitas, yang peduli terhadap pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

4. Mempermudah Implementasi Kurikulum Merdeka

   Dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, sekolah dapat lebih mudah mengimplementasikan kurikulum yang menekankan pengembangan kompetensi dan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif.

D. Manfaat bagi Penulis

Bagi penulis, Tugas Akhir ini memiliki berbagai manfaat yang bersifat profesional, akademik, dan personal:

1. Mengembangkan Kompetensi Profesional sebagai Calon Pendidik

   Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan model pembelajaran inovatif di kelas. Hal ini meningkatkan kompetensi

pedagogik, profesional, dan sosial yang sangat penting bagi karier sebagai guru.

2. Meningkatkan Kemampuan Riset dan Analisis

   Proses penyusunan Tugas Akhir melibatkan pengumpulan data, analisis hasil belajar, dan evaluasi keterampilan siswa. Penulis belajar melakukan penelitian tindakan kelas, menganalisis data kuantitatif dan kualitatif, serta menyusun laporan ilmiah secara sistematis.

3. Memperluas Wawasan Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran

   Penulis mendapatkan wawasan baru tentang strategi pembelajaran berbasis inkuiri, pemanfaatan media visual, dan cara meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa dalam pembelajaran IPA.

4. Meningkatkan Rasa Percaya Diri dan Kepuasan Pribadi

   Keberhasilan penerapan inovasi pembelajaran memberikan kepuasan pribadi bagi penulis, serta membangun rasa percaya diri dalam kemampuan mengelola kelas dan menerapkan ide kreatif dalam dunia pendidikan.

E. Manfaat bagi Pengembangan Ilmu Pendidikan

Tugas Akhir ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan pembelajaran IPA:

1. Memberikan Kontribusi Ilmiah

   Hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian berikutnya, pengembangan model pembelajaran serupa, dan inovasi media pembelajaran di sekolah dasar lainnya.

2. Mendukung Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Inkuiri

   Penelitian ini memperkuat bukti empiris bahwa model pembelajaran inkuiri berbantuan media visual dapat meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan proses sains siswa.

3. Menjadi Referensi bagi Pengembangan Media Pembelajaran

   Penggunaan diorama tiga dimensi sebagai media pembelajaran dapat menjadi inspirasi bagi guru dan peneliti lain untuk mengembangkan media belajar interaktif lainnya, baik berbasis fisik maupun digital.

4. Memberikan Dasar untuk Inovasi Pendidikan Berkelanjutan

   Hasil Tugas Akhir ini dapat digunakan sebagai landasan bagi sekolah, guru, dan peneliti untuk menciptakan inovasi pendidikan yang lebih efektif, kreatif, dan berkelanjutan di masa depan.

F. Manfaat bagi Lingkungan Pendidikan dan Masyarakat

Selain manfaat langsung bagi siswa, guru, dan sekolah, Tugas Akhir ini juga memberikan dampak positif bagi lingkungan pendidikan dan masyarakat:

1. Meningkatkan Kesadaran akan Pentingnya Pembelajaran Inovatif

   Sekolah dan masyarakat dapat menyadari pentingnya metode pembelajaran yang kreatif, berbasis penemuan, dan menyenangkan bagi anak-anak.
2. Mendorong Partisipasi Orang Tua dan Komunitas

   Kegiatan pembelajaran yang menarik dapat mendorong orang tua dan masyarakat untuk lebih aktif mendukung proses belajar anak, seperti menyediakan sarana belajar tambahan di rumah atau mendukung program sekolah.
3. Memberikan Kontribusi bagi Pendidikan Karakter

   Keterlibatan siswa dalam proses belajar yang kolaboratif dan kreatif juga membantu menumbuhkan karakter positif, seperti rasa tanggung jawab, kemandirian, kerja sama, dan disiplin.