

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran harus dengan tujuan yang jelas agar pada proses penyampaian materi dapat sistematis dan maksimal. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya bahan ajar saat pembelajaran berlangsung. Bentuk bahan ajar bisa berupa buku bacaan, buku kerja (LKS), maupun tayangan. Mungkin juga berupa surat kabar, bahan digital, paket makanan, foto, perbincangan langsung dengan mendatangkan penutur asli, instruksi-instruksi yang diberikan oleh guru, tugas tertulis, kartu atau juga bahan diskusi antar peserta didik (Dr. E. Kosasih, 2021: 1) Dengan adanya bahan ajar, guru lebih mudah dalam menjelaskan pokok-pokok bahasan dan peserta didik bisa melanjutkannya dengan cara membaca bahan ajar yang relevan dan lebih kompleks. Untuk menunjang pembelajaran siswa terkhususnya pada mata pelajaran IPA penggunaan bahan ajar tentunya tidak cukup hanya dengan buku pelajaran.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di tingkat SD, sebab membahas tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Pendidikan IPA di sekolah dasar juga diharapkan dapat menjadi wahana peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di kehidupan sehari-hari.

Proses pembelajaran IPA harus menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung oleh peserta didik untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar, yang pada akhirnya mereka menemukan sendiri konsep materi pelajaran yang sedang dipelajarinya (hutaeruk, 2018: 121). Untuk itu dibutuhkan alat bantu yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Alat bantu sangat dibutuhkan untuk memperjelas dan mempermudah materi pembelajaran terkhususnya pada pembelajaran IPA, salah satu alat yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan simpulan (Hamid et al., 2020: 4) bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media pembelajaran berfungsi untuk mempermudah guru dalam mengajar, seperti dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar siswa (Wahid, 2018)

Penggunaan media pembelajaran sangat penting terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan tidak harus rumit dan memakan banyak biaya, cukup dengan yang sederhana dan dapat menarik minat belajar siswa. Pemilihan media pembelajaran harus tepat dan sesuai materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat

tercapai. Jenis media ada berbagai macam yaitu media visual, media audio, media audio visual tercapai. dan media multimedia. Maka dari itu media pembelajaran perlu dikembangkan oleh guru. Pengembangan media dikembangkan guru agar menciptakan suasana belajar yang merangsang siswa untuk aktif motoriknya maupun daya pikirnya. (Amalia et al., 2018: 187)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media Diorama. Media diorama merupakan jenis tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan sebenarnya dari suatu adegan atau objek yang ditempatkan di pentas serupa dengan teater mini dengan latar belakang lukisan yang sesuai dengan tema objeknya. ((Maharani et al., 2018: 443). Muatan pada media Diorama dapat menyesuaikan dengan kebutuhan materi, kebutuhan guru, serta karakteristik siswa sesuai dengan yang diterapkan pada kurikulum 2013. Media ini sangat cocok digunakan pada pelajaran IPA karena dapat mempermudah dan memperjelas pemahaman mengenai pembahasan materi pembelajaran terkhususnya pada materi gaya dan gerak yang terdapat di kelas IV Sekolah Dasar.

Hal ini diperkuat dari hasil wawancara kepada guru wali kelas IV di SD Negeri 226 Palembang. Menurut beliau masih terdapat 20 dari 32 siswa yang memperoleh nilai KKM dibawah 75, hal ini disebabkan dari beberapa faktor yaitu kurangnya bahan ajar, fasilitas laboratorium percobaan, serta tidak adanya penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang berlangsung masih kurang optimal. Hal ini terlihat pada saat peneliti melakukan observasi di

sekolah tersebut, dari hasil pengamatan terdapat beberapa siswa yang merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 226 Palembang, pada pembelajaran IPA didapatkan bahwa hasil belajar masih rendah, didapatkan nilai kemampuan masih belum tercapai. Kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA hal ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran masih bersifat monoton berpusat pada guru. Serta media yang digunakan belum bervariasi hanya mengandalkan buku tematik yang membuat siswa kurang tertarik dan aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Ketersediaan sumber belajar di SD Negeri 226 Palembang masih sangat terbatas, terkhususnya untuk mata pelajaran IPA.

Dari hasil pengamatan tersebut, perlu adanya inovasi sumber belajar lain seperti media diorama yang merupakan gambar 3D yang berisi tentang materi pembelajaran yang abstrak menjadi konkret. Media ini sangat cocok diterapkan pada pembahasan materi gaya dan gerak di kelas IV Sekolah Dasar karena memuat materi pokok mengenai pengertian gaya dan gerak dalam kegiatan sehari-hari yang menunjukkan kegiatan gaya dan gerak. Pembahasan pada materi ini sesuai dengan Kompetensi Dasar yang menekankan ketercapaian pembelajaran sesuai dengan silabus.

Berdasarkan latar belakang diatas serta hasil penelitian terdahulu mengenai pengembangan media pembelajaran diorama, maka peneliti termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran diorama dengan membahas mengenai materi gerak dan gaya yang terdapat pada media diorama tersebut. Media diorama

ini berbentuk taman bermain yang berisikan sebuah aktivitas anak yang sedang bermain menggunakan permainan yang tersedia seperti jungkat-jungkit, ayunan, perosotan, dan mangkok putar. Aktivitas yang dilakukan ini yang dapat digunakan untuk menjelaskan gaya dan gerak apa saja yang terjadi saat anak sedang bermain. Pengembangan ini diharapkan akan mendapatkan hasil pembelajaran yang valid, dan praktis terhadap hasil belajar peserta didik. Pengembangan ini berjudul **"Pengembangan Media Diorama Materi Gaya dan Gerak Pada Kelas IV SD Negeri 226 Palembang"** Dengan pengembangan media pembelajaran ini peneliti berharap dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik dalam mempelajari pembelajaran IPA khususnya pada materi gaya dan gerak di sekolah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang terkait sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran di SD Negeri 226 Palembang bersifat monoton dan tidak menyenangkan.
2. Kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa diorama pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak di kelas IV SD
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi, masih banyak guru yang menggunakan buku tematik sebagai bahan ajar dengan menggunakan metode ceramah pada saat proses belajar mengajar sehingga partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran

yang masih tergolong rendah Maka dari itu media pembelajaran perlu dikembangkan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini menjadi jelas dan tidak menyimpang dari sasaran yang ingin diteliti maka peneliti membatasi masalah penelitian sebagai berikut!

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran diorama.
2. Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran IPA, khususnya pada materi gaya dan gerak.
3. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah dengan menggunakan media diorama yang digunakan pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak kelas IV di SD Negeri 226 Palembang valid ?
2. Apakah dengan menggunakan media diorama yang digunakan pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak kelas IV di SD Negeri 226 Palembang praktis ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu :

1. Menghasilkan media pembelajaran diorama yang digunakan pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak kelas IV SD Negeri 226 Palembang yang sangat valid.
2. Menguji kepraktisan media pembelajaran diorama yang digunakan pada pembelajaran IPA materi gaya dan gerak kelas IV SD Negeri 226 Palembang.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan pengembangan penelitian yang diharapkan dari penelitian ini baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis adalah sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Pada hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam memberikan variasi bahan ajar yang berbentuk media pembelajaran diorama agar menjadi lebih valid dan praktis terkhusus dalam materi gaya dan gerak kelas IV SD serta dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya terkhusus pada dunia pendidikan dasar.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat diadakannya penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi guru, siswa, sekolah, dan peneliti-peneliti lain.

1) Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini diharapkan peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran diorama yang telah dikembangkan oleh peneliti menjadi lebih praktis agar siswa lebih memahami pembelajaran IPA yang membahas mengenai materi gaya dan gerak.

2) Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat lebih termotivasi dalam mengembangkan materi pembelajaran melalui media pembelajaran yang lebih bervariasi dan didukung dengan penggunaan metode dan model pembelajaran lain sesuai dengan materi pembelajaran yang dibahas agar tujuan proses belajar mengajar dapat tercapai lebih maksimal.

3) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi bagi sekolah maupun guru sehingga dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang efisien.

4) Bagi Penelitian Lainnya

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman dan motivasi bagi peneliti berikutnya untuk mengembangkan ide-ide yang lebih bervariasi guna menunjang proses pembelajaran yang lebih maju dan maksimal.

1.7 Spesifik Produk

Media Diorama dengan simpulan Aris dan Avina (Munadi, 2022: 7) bahwa media diorama adalah pemandangan (scene) tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Pada penelitian ini, media yang peneliti kembangkan adalah media diorama 3 dimensi tentang gaya dan gerak. Diorama 3 dimensi adalah pemandangan tiga dimensi yang menggambarkan suatu taman bermain lengkap dengan kegiatan-kegiatan yang ada di dalamnya. Objek atau bagiannya menggunakan objek 3 dimensi. Contohnya permainan jungkat-jungkit, ayunan, mangkok putar, orang, rumput, pohon menggunakan model berbentuk 3 dimensi. Selain itu, diorama juga disertai dengan background atau gambar-gambar latar yang berupa pemandangan.