

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah wadah untuk membentuk karakter siswa agar berkembang seluruh potensi yang ada didalam dirinya. Pendidikan dalam hal ini tidak terbatas pada satu pelajaran tertentu, melainkan mencakup segala aspek yang berkaitan dengan pengembangan potensi diri manusia. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dan meningkatkan kualitas pendidikan yaitu pada proses pembelajaran yang telah diterapkan mulai dari persiapan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, sebagai upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 dinyatakan bahwa IPA sebagai mata pelajaran, diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah atas. IPA merupakan salah satu muatan pelajaran yang berhubungan langsung dengan lingkungan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Mayuni dan Rati (2017) bahwa IPA menekankan pada pemberian pengalaman untuk pengembangan kemampuan siswa agar mampu menjelajahi lingkungan alam secara ilmiah. Pendidikan IPA tidak hanya terdiri dari fakta dan teori yang dihafalkan, tetapi juga terdiri atas proses aktif menggunakan pikiran dan sikap ilmiah dalam mempelajari gejala alam (Budiartini et al., 2019).

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar harus dirancang secara menarik, menyenangkan, menimbulkan rasa ingin tahu siswa, dan memperhatikan perkembangan siswa (Andriyani et al., 2019). Menurut pendapat Rahma (2017) Kurikulum 2013 memberikan arahan bahwa pembelajaran sains harus bertumpu pada keaktifan peserta didik dan mereka harus mendapatkan pengalaman nyata dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alami, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah (Oktafiani et al., 2019). Tetapi pada kenyataannya tidak semua peserta didik menguasai kompetensi seperti yang diharapkan. Penguasaan konsep IPA yang kurang ini disebabkan oleh kesulitan peserta didik dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru.

IPA merupakan suatu proses penemuan, yang tidak hanya penguasaan pada kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip tetapi juga kaitannya dengan alam secara sistematis. Namun masih banyak peserta didik yang kurang tertarik terkait pembelajaran IPA karena anggapan bahwa pembelajaran yang membosankan dan memiliki banyak bahasa ilmiah yang tidak dimengerti oleh peserta didik, pada saat pembelajaran siswa kurang aktif dan tidak bersemangat dengan proses pembelajaran IPA sehingga mereka beranggapan bahwa pelajaran IPA adalah pelajaran yang sulit (Dwi Puspitasari, 2021).

Salah satu komponen penting yang harus ada dalam proses pembelajaran IPA adalah media (Portanata et al., 2017). Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar demi tercapainya tujuan dari pembelajaran (Zahwa, 2022). Situmorang & Siahaan (2019) mengemukakan bahwa peran penting media dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan antusias siswa, sehingga siswa menjadi tertarik serta memberikan perhatiannya pada pelajaran tersebut. Dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran, diharapkan dapat membantu siswa mempelajari materi secara konkret dan mampu meningkatkan pemahaman.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting khususnya di sekolah dasar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru (Magdalena et al., 2021), serta membangkitkan motivasi belajar (Hendrik et al., 2021). Pembelajaran dengan menggunakan media dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa, karena dengan penggunaan media siswa dapat menyaksikan secara langsung hal-hal yang terjadi disekelilingnya. Untuk meningkatkan minat siswa sekolah dasar dalam belajar, karena siswa sekolah dasar masih belum bisa berpikir secara abstrak, sehingga materi yang disampaikan oleh guru harus divisualisasikan secara lebih nyata atau konkret.

Sejalan dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa anak SD tahap konkret operasional yaitu tahapan pada usia 6 atau 7 tahun dan berakhir pada

usia 11 tahun. Anak usia ini belum dapat secara mental mempertimbangkan kemungkinan-kemungkinan yang beragam untuk memecahkan suatu masalah. Mereka juga masih belum mampu mempergunakan ketentuan-ketentuan yang logis pada benda atau kejadian yang tidak nyata atau tidak tampak. Oleh karena itu cara pembelajaran IPA di SD bisa dilaksanakan dengan memulai dari hal-hal yang konkret yaitu kegiatan aktif mempergunakan pancaindra dengan benda nyata atau konkret. Maka untuk meningkatkan proses pembelajaran yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah media diorama.

Menurut Wafa & Rizkyana (2019) media diorama mampu memberikan pengalaman kepada siswa secara langsung membantu dalam memahami materi, membuat siswa aktif dalam kegiatan belajar serta membuat kegiatan belajar menarik. Selain itu media diorama yang di desain dengan menggunakan gambar dan ilustrasi nyata yang sesuai dengan kehidupan sehari – hari sehingga dapat membant siswa belajar memahami materi pelajaran dan hal ini sesuai dengan karakteristik usia anak sekolah dasar ( Haifaturrahmah, et al., 2020)

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sapitri(2021) menyimpulkan bahwa produk yang dikembangkannya yaitu pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPS kelas IV SD dinyatakan valid dan praktis dengan didapatkan hasil validasi ahli materi 91,67% dengan kategori sangat layak, validasi oleh ahli media 94,67% dengan kategori sangat layak, validasi oleh praktisi 95% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil

penelitian Agustina (2021) menyatakan bahwa pengembangan media diorama untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV dinyatakan layak digunakan dengan hasil validasi ahli media skor rata – rata 4,63 dengan kategori layak, validasi ahli materi dengan skor rata – rata 4,7 dengan kategori layak, penilaian guru dengan skor rata – rata 4,61 dengan kategori layak, uji lapangan awal sebesar 97,3% dengan kategori layak, uji lapangan utama sebesar 98,6 dengan kategori layak dan pemahaman konsep siswa mengalami peningkatan sebanyak 56,89%.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Ningtiyas (2021) menyatakan pengembangan media diorama rumah pintar untuk siswa kelas II memperoleh hasil dari ahli media sebesar 99,31%, dengan kategori sangat layak, ahli materi sebesar 87,27% dengan kategori sangat layak, ahli bahasa sebesar 92% dengan kategori sangat layak, ahli pembelajaran sebesar 94,4% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada pembelajaran semester genap di salah satu SD Negeri di Palembang, peneliti menemukan masih banyak pendidik yang belum menggunakan media pembelajaran di sekolah tersebut. Sehingga tidak jarang pendidik masih menerapkan metode konvensional seperti menjelaskan secara langsung dan hanya pedoman buku siswa dan buku guru. Hal ini menyebabkan minimnya aktivitas-aktivitas yang melibatkan peserta didik mengalami pengalaman secara langsung. Serta kurang melatih keterampilan berpikir peserta didik dan menyebabkan peserta didik kurangnya memahami materi yang diberikan

oleh pendidik khususnya mata pembelajaran IPA materi cuaca. Cuaca adalah keadaan udara yang berlangsung pada suatu tempat dan terjadi dalam jangka waktu tertentu. Keadaan cuaca dapat berubah-ubah. Cuaca berlangsung dalam waktu yang singkat, bisa hanya terjadi pada beberapa jam saja atau dalam sehari (Soviawati, 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media diorama materi cuaca sehingga dalam penelitian ini peneliti mengambil judul **“Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Sekolah Dasar”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1) Metode pembelajaran di SD Negeri 226 Palembang bersifat monoton dan tidak menyenangkan.
- 2) Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran diorama pada materi cuaca kelas III sekolah dasar.
- 3) Kegiatan proses pembelajaran lebih sering menggunakan buku siswa ketika memberikan materi, karena belum terdapat media yang sesuai pada materi cuaca.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari ruang lingkup penelitian, maka peneliti memberikan pembatasan masalah yang akan diteliti, yakni :

- 1) Guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran diorama
- 2) Pengembangan dibatasi pada validasi ahli dan tahap praktisi atau siswa
- 3) Diorama yang dikembangkan pada siswa kelas III SD materi cuaca subtema 1

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran diorama pada materi cuaca yang valid untuk kelas III sekolah dasar?
- 2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran diorama pada materi cuaca yang praktis untuk kelas III sekolah dasar?
- 3) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran diorama pada materi cuaca yang efektif untuk kelas III sekolah dasar?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran diorama pada materi cuaca yang valid untuk kelas III sekolah dasar.

- 2) Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran diorama pada materi cuaca yang praktis untuk kelas III sekolah dasar.
- 3) Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran diorama pada materi cuaca yang efektif untuk kelas III sekolah dasar.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat Teoristis

Dapat dijadikan acuan untuk kajian pendidikan selanjutnya dan menjadi inspirasi bagi kemajuan pendidikan dunia dasar

- 2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah pembelajaran dan pemahaman materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar lebih baik.

- b) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru berkreasi, pembelajaran lebih menarik dan efektif serta memotivasi guru untuk terus belajar. Mengembangkan media pendidikan untuk membantu siswa belajar, dan guru harus memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajar untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

c) Bagi SD Negeri 226 Palembang

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan dalam meningkatkan kegiatan pembelajaran dan mutu sekolah.

d) Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya

### **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran diorama pada materi cuaca.

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran diorama dikembangkan dengan menggunakan miniatur seperti pohon-pohonan, rumah-rumahan, dan lainnya yang bahan utamanya adalah kertas, karton tebal, lem fox, kawat, lidi, dan juga kapas.
- 2) Materi dalam media pembelajaran diorama yang dikembangkan adalah materi cuaca pada siswa kelas III SD.
- 3) Desain produk dengan penulisan mengacu pada kurikulum 2013 dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Dengan format penulisan media pembelajarancuaca antara lain : E-modul, kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan isi materi.
- 4) Validasi desain produk dikonsultasikan kepada tim ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Ahli materi berupa menguji

kelayakan dari segi materi. Ahli bahasa yang mengkaji aspek dari segi kebahasaan. Ahli media mengkaji pada aspek tampilan dan penyajian.

- 5) Revisi desain akan diperbaiki sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media.
- 6) Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas III SD Negeri 226 Palembang.
- 7) Revisi produk dilakukan berdasarkan hasil ujicoba produk untuk menghasilkan kriteria produk yang layak.