

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berperan penting pada pembentukan karakter dan pengembangan potensi diri sebagai bekal menghadapi kemajuan suatu negara. Selain itu, pendidikan merupakan hal penting dalam mendorong SDM yang berkompentensi dan unggul di abad 21. (Roesminingsih & Susarno, 2019, p. 54) pendidikan adalah suatu upaya untuk membelajarkan para kader bangsa sehingga mampu memiliki rasa cinta tanah air sebagai bentuk jati diri. (Pristiwanti, 2019) menyatakan bahwa pendidikan merupakan semua pengalaman belajar yang tentang humanisme dimana hal tersebut belajar tentang bagaimana memanusiakan manusia.

Pendidikan meliputi kegiatan belajar mengajar antara guru/pendidik dan peserta didik dalam suatu lembaga pendidikan (sekolah) yang bertujuan untuk mengubah karakter peserta didik agar menjadi lebih baik dan mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi masa depan. Belajar adalah sesuatu proses yang dilakukan untuk mencapai sebuah pengetahuan yang baru (Pristiwanti, 2019). Adapun tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa mewujudkan potensi diri mereka dan berguna bagi diri mereka sendiri serta orang lain. Tercapainya tujuan pendidikan menimbulkan kualitas pendidikan. Kualitas pendidikan bisa diketahui melalui proses pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran merupakan seperangkat tindakan yang dibuat agar untuk mendukung proses pembelajaran peserta didik dengan memperhitungkan

kejadian-kejadian yang ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian dari dalam atau *intren* menghasilkan belajar yang aktif yang dialami setiap peserta didik (Pristiwanti, 2019). Proses pembelajaran merupakan sesuatu kombinasi komplit yang meliputi unsur manusiawi (guru dan peserta didik), material, fasilitas, pelengkapan media pembelajaran dan prosedur yang saling berhubungan agar mencapai tujuan pembelajaran (Darman, 2020, p. 16). Kualitas pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh pendidik. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah, dapat dilaksanakan melalui penerapan kegiatan pembelajaran inovatif melalui media pembelajaran yang baik.

Salah satu komponen yang menentukan kualitas pembelajaran yaitu kurikulum. (Koto & dkk, 2021, p. 200) menerangkan bahwa dalam pembelajaran kurikulum 2013 mensyaratkan guru sebagai fasilitator dan mengharuskan siswa untuk terlibat aktif. Ketika siswa belajar maka akan mencari dan membangun pengetahuannya sendiri. Pembelajaran yang sudah mengaplikasikan kurikulum 2013 pada abad 21 yaitu tematik. Menurut (Monica & dkk, 2021, p. 2) selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung siswa diharuskan memiliki keterampilan 4C yang meliputi *communication* (komunikasi), *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (kolaborasi), dan *creativity* (kreativitas).

Sekolah dasar adalah tahap awal siswa untuk menggunakan ilmu yang mereka peroleh agar bermakna bagi kehidupannya. Pada tahap pendidikan sekolah dasar memerlukan kreativitas yang tinggi untuk memilih model maupun media pembelajaran agar sesuai dengan usia mereka 7-12 tahun. Khususnya bagi siswa jenjang kelas V sekolah dasar memasuki tahap operasional awal (Pransisca, 2019,

p. 3). Karakteristik tiap siswa yang berbeda sangat berpengaruh pada proses peningkatan pemahaman. Pada kelas V Sekolah Dasar dengan kurikulum 2013, berbagai muatan materi dituangkan dalam bentuk mata pelajaran tematik (Devi & Bayu, 2020, p. 239) Satu di antara isi mata pelajaran tematik yang selalu muncul yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah cabang ilmu dengan ciri khas mengkaji fenomena alam berdasarkan fakta, baik berupa peristiwa atau kenyataan dan kedudukan sebab akibat (Wisudawati & Sulistyowati, 2022, p. 22). Sebagai suatu proses, ketercapaian yang diharapkan yaitu siswa melaksanakan kegiatan berupa langkah-langkah yang sesuai dengan metode ilmiah untuk memperoleh pengetahuan baru. Setelah melaksanakan langkah-langkah tersebut, siswa hendak menerima hasil belajar sebanding dengan pemahamannya. Hal ini disebut dengan ketercapaian suatu produk.

Hasil belajar ialah kecakapan atau kemampuan yang diperoleh siswa sehabis menyelesaikan kegiatan belajar mengajar (Sudjana dalam Yandi & dkk, 2023, p. 15). Kemampuan-kemampuan tersebut meliputi aspek keterampilan, sikap, dan pengetahuan. (Sani, 2019) menyatakan bahwa agar mampu meningkatkan aspek pengetahuan, siswa diharapkan mempunyai kemampuan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Hasil belajar pada aspek pengetahuan didapatkan setelah melalui kegiatan evaluasi yang membuktikan telah mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, kenyataannya pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih ada yang belum mencapai hasil belajar sesuai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Khususnya di kelas V dengan muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi Rantai Makanan pada semester II. Menurut Khasanah & Mintohari (2020) materi rantai makanan termasuk abstrak. Sejalan dengan (Kusumawati, 2022, p. 1501) yang menyatakan bahwa siswa jenjang Sekolah Dasar banyak yang menganggap Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sebagai salah satu pembelajaran yang sulit dipahami. Sehingga, hasil belajar siswa rendah karena kesulitan memahami isi materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang abstrak. Untuk itu, perlu adanya penggunaan model pembelajaran berbantuan media yang mampu menyampaikan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara nyata.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V di SDN 21 Palembang pada tanggal 10 Januari 2024 tentang proses pembelajaran. Informasi yang berhasil dihimpun menerangkan bahwa nilai dari materi rantai makanan belajar tentang siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. Adapun untuk nilai KKM yang diberikan dalam penilaian harian ini yaitu 70, siswa membutuhkan jawaban benar 7 untuk mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh guru. Adapun hasil observasi dan wawancara yang dijelaskan oleh guru kelas V tentang mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam menjelaskan dari 23 siswa, 17 diantaranya belum memahami tentang pembelajaran rantai makanan hal tersebut didapatkan dari nilai siswa yang berada dibawah batas KKM yang telah ditentukan, sedangkan 6 lainnya mendapatkan

nilai yang standard untuk nilai tentang rantai makanan. Siswa kelas V SDN 21 Palembang tergolong masih belum terlatih dalam mengerjakan soal tingkat pemahaman, dan mengingat. Akibatnya, pada saat penilaian harian siswa kesulitan mengerjakan soal bertipe sulit, anak kesulitan menjawab. Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa masih tidak dapat menerima pelajaran dengan baik.

Dari penjelasan tersebut memperlihatkan bahwa siswa sulit mengerti pada mata pelajaran tematik muatan Ilmu Pengetahuan Alam khususnya rantai makanan. Hal tersebut disebabkan karena siswa tidak terlibat secara aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa seringkali diberikan pembelajaran dengan metode penugasan dan ceramah. Siswa hanya mengamati gambar yang ada di buku siswa. Selanjutnya, siswa mencatat materi yang dituliskan guru di papan tulis. Akibatnya, siswa sulit membedakan antara metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Siswa juga sering tertukar dalam menyebutkan urutan siklus rantai makanan. Tidak jarang kegiatan pembelajaran seperti itu menjadikan siswa bosan dan kurang semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Salah satu upaya yang bisa dilakukan agar dapat menanggulangi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan model *problem based learning*.

Model *problem based learning* adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi siswa untuk belajar menyusun pengetahuannya sendiri dan menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah (Rusman, 2019, p. 345). Permasalahan yang digunakan sebaiknya mudah ditemukan dan bersifat umum serta menyeluruh dalam kehidupan sehari-hari

siswa (Pransisca, 2019, p. 1153) Kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu proses belajar berorientasi dalam permasalahan nyata, melatih kemampuan berkomunikasi yang baik melalui diskusi ataupun presentasi, dan kesulitan belajar akan terpecahkan melalui kegiatan bekerja sama dalam kelompok (Asri dkk, 2022). Selanjutnya, guru juga bisa mengombinasikannya dengan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung. Sejalan dengan pendapat Khasanah & Mintohari (2020) proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar harus berorientasi pada pemberian pengalaman langsung, sehingga bisa mempertajam daya ingat dan pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media diorama yang dapat mengkonkretkan materi abstrak menjadi nyata.

Media diorama merupakan alat bantu pembelajaran yang menggambarkan ilustrasi miniatur kecil tiga dimensi dari suatu kejadian yang sebenarnya (Maulana ,dkk, 2022, p. 136) Media diorama ini bisa memudahkan siswa saat mempelajari materi yang sedang dijelaskan oleh pendidik (Putra & Suniasih, 2021, p. 239) Hal tersebut dikarenakan media diorama memberikan pembelajaran dengan *audio visual* dimana guru memberikan gambaran yang jelas dan menarik tentang materi yang dibawakan dengan metode diorama dimana media diorama memiliki alat praga/gambaran yang dibuat menarik untuk menarik perhatian siswa sehingga dengan kelebihan tersebut dapat meningkatkan perhatian siswa dalam belajar, selain kelebihan tersebut media diorama juga bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi sekaligus memecahkan masalah yang diberikan oleh guru. Salah satu contoh dalam penelitian Fahri (2020) dijelaskan bahwa diorama

mampu memberikan pengalaman langsung secara 3 dimensi dimana dalam penelitian ini didapatkan bahwa siswa yang belajar tentang anatomi tubuh manusia dengan menggunakan metode diorama mampu menarik perhatian siswa agar bisa fokus sehingga mampu memahami materi yang didapatkan. Menurut (Amanda & Istianah, 2022, p. 1630) kelebihan media diorama yaitu dengan bentuk 3 dimensi dapat menarik perhatian siswa, bisa diperagakan bagiannya, menggambarkan pemandangan peristiwa yang sebenarnya, mempunyai warna-warna yang cerah, dan dapat menghemat pengeluaran karena dapat digunakan secara berkali-kali.

Dari kelebihan itu dapat memberikan penyelesaian terhadap masalah perhatian siswa yang seringkali bosan dengan metode ceramah dan penugasan yang diberikan dengan adanya media ini tentu dapat menarik perhatian siswa dalam memperhatikan penjelasan dari guru. Keterkaitan antara model *problem based learning* dengan media diorama terletak pada pelaksanaan sintaks model *problem based learning*. Penerapan sintaks model *problem based learning* yang dipadukan dengan media diorama yakni orientasi siswa pada masalah dan membimbing penyelidikan individu maupun kelompok.

Dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan media diorama diharapkan mampu mengatasi masalah siswa yang mengalami gagal paham dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Menurut (Fatimah & Julianto, 2018, p. 281) menyatakan bahwa ketika pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berlangsung, penggunaan model *problem based learning* bisa dibantu dengan adanya media pembelajaran. Pengkombinasian model *problem*

based learning dengan media diorama digunakan sebagai alat bantu dan menarik minat saat pembelajaran berlangsung serta membedakan dengan penelitian sebelumnya.

Dengan adanya model *problem based learning* berbantuan media diorama akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran pada materi rantai makanan sehingga ketuntasan hasil belajar dapat tercapai. Kelebihan penerapan model *problem based learning* berbantuan media diorama pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) materi rantai makanan adalah siswa dapat diberikan media diorama sebagai alat bantu dalam memecahkan masalah yang disajikan oleh guru, memudahkan siswa dalam menganalisis permasalahan yang diberikan guru, memberikan pengalaman langsung melalui pengamatan pada media diorama, membantu memahami materi, menjadikan siswa lebih aktif sebab dapat menempel setiap urutan tahapan rantai makanan, dan kegiatan pembelajaran akan lebih menarik.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Partika & dkk, 2023, p. 45) yang menyatakan bahwa dengan penggunaan model *problem based learning* berbantuan media diorama dapat membantu siswa dalam memecahkan masalahnya.

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan, maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Materi Rantai Makanan Pada Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka identifikasi masalah yang didapatkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam proses pembelajaran, guru hanya masih berfokus pada buku pembelajaran/buku tematik. Peserta didik dilarang membawa *smartphone* sehingga peserta didik sulit mengakses materi tambahan di internet.
2. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah juga terbatas. Hanya memiliki beberapa media pembelajaran seperti buku dan papan tulis.
3. Media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kurang inovatif yang tersedia di sekolah.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan pernyataan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka pembatasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Materi dalam penelitian ini tentang rantai makanan.
2. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah Diorama untuk materi rantai makanan.
3. Siswa menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 21 Palembang dan objek penelitian adalah media pembelajaran Diorama sebagai bahan untuk menjelaskan materi.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka dapat didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh

model problem based learning berbantuan media diorama terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam materi rantai makanan kelas V SD Negeri 21 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui secara empiris apakah ada pengaruh media belajar diorama terhadap pemahaman hasil belajar siswa SD Negeri 21 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Adapun manfaat teoritis dilaksanakannya penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan tambahan referensi dan informasi mengenai pengaruh media diorama terhadap hasil belajar.
2. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai sumber bacaan dan bahan kajian lebih lanjut bagi penelitian selanjutnya khususnya bidang pendidikan dan pengajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat secara praktis dilaksanakannya penelitian ini adalah, sebagai berikut :

1. Bagi guru

Dapat memberi masukan atau motivasi terhadap guru dalam upaya pemanfaatan dari media dan kegunaan media pembelajaran dalam proses mengajar. Sehingga referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru, agar guru tidak terfokus hanya dengan media cetak, tetapi juga

tertarik untuk menciptakan media pembelajaran yang konkret atau nyata.

2. Bagi peserta didik

Sebagai sarana mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, sehingga menumbuhkan semangat dan motivasi belajar bahkan kreativitas. Selain itu juga dapat memberikan peserta didik sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan berguna untuk menciptakan belajar yang aktif dan kondusif.

3. Bagi Sekolah Dasar

Menambah kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan sekolah agar dapat menciptakan sarana dan prasarana sekolah.

4. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan tentang model *problem based learning* berbantuan media diorama dan bisa memotivasi peneliti selanjutnya.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan referensi oleh peneliti selanjutnya mengenai pengaruh diorama terhadap hasil belajar siswa.