

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting dalam kehidupan orang. Sistem pendidikan Indonesia ternyata telah banyak mengalami perubahan. Perubahan tersebut diakibatkan oleh dilaksanakannya berbagai reformasi di bidang pendidikan. Akibat pengaruh tersebut pendidikan mengalami kemajuan. Sesuai dengan perkembangan teknologi, pendidikan kini berkembang sangat pesat di sekolah. Perkembangan ini disebabkan oleh motivasi inovasi teknologi, bahkan dalam mengajar, guru ingin mencari metode dan perangkat baru yang dapat memberikan semangat belajar kepada siswa.

Menurut (Henderson, 2021, h. 5) dalam teorinya Henderson menjelaskan mengenai pandangannya terkait pendidikan. Menurut Henderson pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir.

Pendidikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran pelatihan.

Belajar adalah suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh setiap individu untuk mencapai perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai positif melalui pengalaman dari berbagai materi yang

dipelajari. Berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemikiran, kekuatan, pemahaman, sikap dan masih banyak keterampilan lainnya.

Menurut (M. Sobry Sutikno, 2019, h. 6-7) Pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih dari sebelumnya.

Berdasarkan Kurikulum 2013, siswa sekolah dasar harus memiliki pengetahuan faktual dan konseptual berdasarkan keingintahuan ilmiah untuk memenuhi syarat dalam bidang yang berkaitan dengan pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dari sudut pandang kemanusiaan fenomena dan peristiwa. Bagi bangsa, kenegaraan, dan peradaban dilingkungan rumah, sekolah, dan taman bermain. Ketercapaian kompetensi pada pembelajaran. Guru mempunyai kesempatan untuk memilih strategi, teknik, pendekatan, cara, sumber belajar dan saluran media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Keterampilan mengajar ini dibutuhkan pada seluruh mata pelajaran sekolah dasar, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu dari mata pelajaran yang mengarahkan siswa untuk memperoleh nilai. Dengan mengajarkan tentang alam, siswa dapat memperoleh pengetahuan tentang lingkungan hidup dan makhluk hidup yang terdapat di dalamnya.

Berdasarkan informasi dari salah satu guru di SD Negeri 18 Banyuasin 1, ialah ditunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan saat belajar, karena itu materi tentang siklus air lebih efektifnya menggunakan media diorama, tidak hanya terfokus pada buku saja. Pada pembelajaran IPA sebenarnya guru di SD Negeri 18 Banyuasin 1 sudah memanfaatkan media pembelajaran, namun hanya ada beberapa materi yang medianya telah disediakan oleh pihak sekolah. Pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan buku guru dan buku siswa saja. Guru kelas V sangat menyayangkan ketidak optimalan penggunaan media khususnya pada pelajaran IPA karena diakui bahwa media sangatlah penting digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran yang berlangsung sangat berkaitan erat dengan perencanaan guru dalam menggunakan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran penggunaan media yang tepat bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran berpengaruh besar terhadap suasana belajar dan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Selain beberapa materi pelajaran IPA yang sudah ada, media diorama dapat membantu guru dalam memberikan pengetahuan yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga siswa mudah memahaminya. Penggunaan media diorama memungkinkan pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru menjadi fokus pada siswa, karena siswa terlibat aktif dalam penggunaan media.

Hasil belajar siswa di SD Negeri 18 Banyuasin 1 masih rendah dan memiliki nilai rata-rata 60 sedangkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70, hal ini disebabkan karena strategi pembelajaran yang kurang tepat, guru dalam hal ini

harus lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, peran media sangatlah penting dalam proses pembelajaran karena media sendiri merupakan sarana pembelajaran yang sangat efektif bagi siswa. Dengan digunakannya media diorama tentunya diharapkan agar meningkatkan proses pembelajaran terfokus pada materi siklus air. Oleh karena itu, dengan menyampaikan konsep pembelajaran ini bermanfaat bagi guru untuk mengajarkan materi berkaitan dengan konsep IPA, mempersingkat proses pembelajaran, dan memudahkan siswa untuk mendalami materi yang diberikan oleh guru. Maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 18 Banyuasin 1”**

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Masih dominan guru menggunakan media pembelajaran buku guru dan buku siswa sehingga siswa sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh guru
3. Rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada kelas V SD Negeri 18 Banyuasin 1

### **1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah**

Untuk memfokuskan dengan kegiatan penelitian ini, maka permasalahan yang akan dikaji perlu dibatasi sehingga masalah yang dijadikan objek penelitian akan lebih terarah.

- 1) Pengaruh yang dimaksud adalah membandingkan hasil belajar IPA kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- 2) Penelitian di khususkan pada siswa kelas V dengan materi siklus air.
- 3) Hasil belajar kognitif merupakan point yang akan diukur.

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan lingkup masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu : Adakah pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA kelas V SD Negeri 18 Banyuasin 1?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 18 Banyuasin 1.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini bermanfaat secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut :

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran tentang siklus air pada pembelajaran IPA untuk siswa kelas V SD dengan menggunakan media diorama.

### **1.4.2 Manfaat Secara Praktis**

#### **1. Bagi Siswa**

Siswa diharapkan akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar IPA tentang siklus air melalui penggunaan media diorama

#### **2. Bagi Guru**

Memberi masukan bagi guru bahwa media diorama merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang siklus air serta dapat membantu guru menciptakan pembaruan kegiatan pembelajaran.

#### **3. Bagi Sekolah**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan kepada pihak-pihak pengemban sekolah untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPA khususnya tentang siklus air yang dapat meningkatkan kualitas sekolah dan menjaga nama baik sekolah di mata masyarakat.

#### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa dijadikan masukan, referensi, dan bahan pertimbangan untuk penelitian sejenis dengan menggunakan konsep yang berbeda.