

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah proses seseorang untuk memperoleh wawasan yang lebih luas. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan menghadirkan tantangan bagi pendidikan di Indonesia dan bagi generasi muda. Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas manusia (Anjarwati et al., 2021, p. 227). Melalui pendidikan, masyarakat dapat mengembangkan potensinya menjadi manusia yang berkepribadian baik, cerdas, bermoral, dan berkemampuan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat (Nurhayati et al., 2022, p. 9119).

Pendidikan adalah hal terpenting dalam kehidupan seseorang, artinya setiap orang Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk terus berkembang di dalamnya. Pendidikan tidak akan pernah berakhir. Pendidikan secara umum mengacu pada suatu proses kehidupan yang mencakup perkembangan setiap orang terhadap kemampuan hidup. Oleh karena itu, menjadi orang yang terpelajar sangatlah penting (Fadil et al., 2023, p. 41). Selama proses pendidikan, tidak pernah terlepas dari proses pembelajaran dan kegiatan belajar. Pembelajaran merupakan salah satu aspek pendidikan yang berpengaruh bagi peningkatan kualitas individu. Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya pendidik yang sadar untuk mencapai tujuan tertentu agar dapat mengajar siswanya dan mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya (Nurulhidayah et al., 2020, p. 96).

Pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami semua materi pelajaran termasuk pada mata pelajaran IPA. Hikmah et al., (2022, p. 138) menyatakan bahwa IPA adalah mata pelajaran yang memiliki potensi untuk membentuk sikap ilmiah siswa. Karena pembelajaran IPA berkaitan dengan ilmu alam yang terstruktur berlandaskan prinsip, konsep, fakta sistematis yang dapat dibuktikan dengan eksperimen dan penyelidikan sederhana. Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di sekolah dasar yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, gagasan, dan konsep sistematis tentang lingkungan alam yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah (Riski et al., 2023, p. 270).

Fadilah et al., (2023, p. 8) menyatakan bahwa ada banyak cara dalam proses pembelajaran, yaitu dengan penggunaan media pembelajaran. Media adalah semacam alat untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar, tujuannya agar dapat meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan, menjadi lebih efektif dan optimal. Media memiliki fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dapat menentukan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada SD Negeri 100 Palembang di kelas VIA pada tanggal 30 Januari 2024, diketahui perangkat pembelajaran yang digunakan guru seperti media cenderung hanya menggunakan buku tematik dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat pembelajaran jadi kurang bervariasi dan tidak menarik karena hanya berpusat pada guru. Guru juga belum pernah menggunakan media 3 dimensi seperti diorama kepada siswa, pembelajaran IPA

yang diajarkan selama ini juga masih terdapat kendala karena dalam proses pembelajaran siswa sulit dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga dari 20 jumlah siswa terdapat 13 siswa yang belum memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 7 siswa yang sudah memenuhi nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan KKM 70 pada mata pelajaran IPA. Dan berdasarkan observasi pembelajaran yang berlangsung di kelas cenderung monoton sehingga mengakibatkan kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, terdapat beberapa alternatif yang dapat diterapkan berkaitan dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran seperti diorama guna dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, dan mampu menarik siswa untuk lebih terlibat dalam kegiatan belajar.

Media diorama merupakan representasi tiga dimensi dari suatu tampilan atau adegan yang dimaksudkan untuk mewakili peristiwa atau situasi kehidupan nyata. Keuntungannya adalah membantu siswa memahami materi lebih dalam dan meningkatkan kreativitasnya di kemudian hari (Mushfi et al., 2023, p. 2944). Media diorama memiliki beberapa keunggulan yaitu sebagai berikut: (1) objek dapat dipresentasikan dalam situasi dunia nyata, (2) dapat digunakan berulang-ulang dan tidak hanya sekali, (3) bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media diorama sudah tersedia, (4) kemampuan untuk menampilkan detail meskipun dalam situasi yang sulit dilihat dan (5) penggunaan media diorama

dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa (Budiani et al., 2023, p. 1012).

Ada beberapa penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Afifah et al., (2022) dengan judul Pengembangan Media Diorama Siklus Air Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar menyimpulkan bahwa pengembangan media diorama dalam pembelajaran IPA, media yang dikembangkan terbukti valid berdasarkan hasil validasi media oleh para ahli dan praktisi. Media pembelajaran juga dapat diterima siswa terbukti dengan respon siswa yang sangat antusias ketika proses pembelajaran berlangsung. Kedua penelitian yang dilakukan oleh Nujum & Hamidah (2023) menunjukkan bahwa media diorama taman satwa layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memberikan terobosan baru dengan mengembangkan media pembelajaran diorama. Pengembangan media diorama ini yang nantinya dapat memberikan suasana baru yang lebih menarik peserta didik dalam belajar serta mampu meningkatkan minat dan semangat peserta didik. Untuk itu peneliti melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Kelas VI SD.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, maka peneliti dapat memperoleh identifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran di kelas hanya menggunakan buku, hal ini membuat pembelajaran jadi kurang bervariasi dan tidak menarik karena hanya berpusat pada guru.
- 2) Guru belum pernah menggunakan media diorama.
- 3) Siswa sulit memahami materi yang disampaikan guru terutama pada pembelajaran IPA.
- 4) Kurangnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan tersebut, maka peneliti dapat membatasi penelitian pada:

- 1) Peneliti memfokuskan pada produk media berupa pengembangan media diorama pada pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar.
- 2) Materi pokok dalam penelitian yang dilakukan ini adalah materi sistem tata surya pada kelas VI Sekolah Dasar.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan tersebut, maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana pengembangan media diorama pada pembelajaran IPA di kelas VI SD yang valid?
- 2) Bagaimana pengembangan media diorama pada pembelajaran IPA di kelas VI SD yang praktis?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka adapun tujuannya yaitu sebagai berikut:

- 1) Agar dapat mengembangkan media diorama pada pembelajaran IPA di kelas VI SD yang valid.
- 2) Agar dapat mengembangkan media diorama pada pembelajaran IPA di kelas VI SD yang praktis.

1.6 Kegunaan Hasil Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memberikan manfaat. Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat menambah referensi penelitian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam karya tulis ilmiah. Dan dapat dijadikan sebagai acuan untuk kajian pendidikan selanjutnya.

2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Siswa

Dapat mempermudah pembelajaran dan pemahaman materi pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.

b) Bagi Guru

Dapat mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dan membantu guru berkreasi. pembelajaran lebih menarik dan efektif serta memotivasi guru untuk terus belajar.

c) Bagi Sekolah

Dapat memberikan stimulasi terhadap proses pembelajaran dan menentukan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan belajar peserta didik .

d) Bagi Peneliti Selanjutnya

Dapat menambahkan referensi terhadap penelitian yang berkaitan dengan media diorama pada pembelajaran IPA SD.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran diorama pada materi sistem tata surya. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran diorama adalah media yang berisikan sistem tata surya 3 dimensi.
- 2) Produk yang dihasilkan ialah media diorama yang telah disesuaikan dengan KI dan KD kurikulum 2013 pada materi sistem tata surya.
- 3) Produk yang dihasilkan dalam bentuk media nyata 3 dimensi dengan unsur gerak.
- 4) Pembuatan produk menggunakan alat dan bahan seperti kardus, benang, karton, gabus, cat air, kuas, lem tembak, gunting, pensil.