

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena maju dan tidaknya suatu negara itu ditentukan oleh sistem pendidikan yang ada. Pendidikan merupakan usaha manusia untuk membentuk kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai yang terdapat dalam masyarakat. Usaha yang dilakukan diharapkan bisa membawa perubahan kepada peserta didik kearah kedewasaannya, yang berarti dia harus bisa bertanggung jawab atas semua perbuatan yang telah dilakukannya. Pendidikan itu bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor : 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 yaitu:

Pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.

Berdasarkan hasil pengamatan dikelas yang dilakukan oleh peneliti pada mata pelajaran IPA peserta didik tidak ada respon dalam pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang digunakan hanya buku pegangan untuk peserta didik, jadi peserta didik hanya mendengarkan apa yang guru jelaskan tanpa melihat langsung materi ekosistem.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SDN Tegalsari 01, diperoleh informasi tentang rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA . Data tersebut menunjukkan dari 17 peserta didik di kelas V terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan hasil belajar IPA di bawah KKM. Pembelajaran IPA di SDN Tegalsari 01

selama ini belum menerapkan media pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku bacaan. Guna meningkatkan hasil belajar pada peserta didik maka diperlukan media pembelajaran yang mampu menunjang dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA. Berdasarkan hasil tersebut perlu dilakukan upaya perbaikan pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar IPA, salah satunya adalah dengan penerapan media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Mahnun “Pada proses pembelajaran, media pengajaran merupakan wadah dan penyalur pesan dari sumber pesan, dalam hal ini guru, kepada penerima pesan, dalam hal ini siswa”. Media pembelajaran menurut Arsyad (2016: 3) “alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Berkaitan dengan pendapat di atas tentang media dalam proses pembelajaran maka peneliti menggunakan media visual yang disebut dengan media diorama.

Menurut hasil penelitian di atas Media diorama adalah alternatif media pembelajaran yang berpengaruh untuk menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Weranti (2017: 41) berpendapat pengaruh media diorama ialah “terdapat pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS kelas III Balongdowo”. Pendapat dari Taufiq (2014: 145) bahwa penggunaan media pembelajaran ipa terpadu berkarakter peduli lingkungan tema “konservasi” berpendekatan *science-edutainment* berpengaruh positif terhadap peningkatan tiap indikator tes hasil belajar IPA terpadu tema konservasi.

Media diorama adalah suatu sajian pemandangan dalam ukuran kecil yang dilengkapi dengan miniatur-miniatur, dan penggambaran lingkungan sekitar seperti keadan aslinya. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menerapkan pembelajaran menggunakan media diorama pada mata pelajaran IPA sebagai upaya perbaikan proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media diorama merupakan salah satu media tiga

dimensi. Muedjiono dalam Daryanto (2010: 29) mengungkapkan bahwa ada beberapa kelebihan media tiga dimensi salah satunya adalah “dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya”.

Media diorama mampu membantu peserta didik dalam memahami materi tentang ekosistem yang di ajarkan di kelas V. Guru merasa kesulitan dalam mengajar ketika materi tersebut karena tidak semua materi ekosistem dapat disajikan secara langsung. Hal itu dikarenakan karena tempatnya atau lingkungan sekitar yang jauh akan laut, padang pasir, tundra, dan lain sebagainya. Pada pembelajaran tentang ekosistem guru di SDN Tegalsari 01 hanya menggunakan media gambar yang ada di dalam buku teks pegangan siswa untuk menjelaskan materi ekosistem. Kegiatan tersebut mengakibatkan peserta didik pasif selama proses pembelajaran. Salah satu alternative supaya pembelajaran lebih efisien adalah dengan menggunakan media diorama.

Kelebihan yang dimiliki oleh media tiga dimensi tentunya dimiliki oleh diorama. Selain kelebihan yang telah disebutkan di atas, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta (2013: 50) menambahkan bahwa “diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup”.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Penerapan Media Diorama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Tegalsari 01”.

B. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA dengan menerapkan media diorama pada saat proses belajar mengajar di kelas V SDN Tegalsari 1 ?

C. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan peningkatan hasil belajar IPA materi ekosistem peserta didik kelas V dengan penerapan media diorama di SDN Tegalsari 01

D. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK) ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam pembelajaran IPA. Selain itu dapat memperkaya ilmu terkhusus dalam pembelajaran IPA tentang media yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi ekosistem di sekolah dasar.

2. Manfaat secara praktis

Secara praktis hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru, peserta didik, dan sekolah sebagai sistem pendidikan yang dapat mendukung dalam meningkatkan kegiatan proses pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

- a. Meningkatkan daya tarik peserta didik dalam belajar.
- b. Meningkatkan kemampuan memahami materi ekosistem..
- c. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. BATASAN PENELITIAN

Agar terhindar dari perbedaan penafsiran, pada penelitian ini diperlukan adanya batasan-batasan. Batasan masalah yang dimaksud dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Hasil belajar
2. Kompetensi dasar 3.6 Mengenal jenis hewan dari makanannya dan mendeskripsikan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar
3. Materi ekosistem
4. Media Diorama sejenis benda miniature tiga dimensi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suatu adegan yang sebenarnya.

F. DEFINISI OPERASIONAL

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian, maka perlu disampaikan definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Media Diorama

Media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Diorama ini dibuat sebagai media untuk membelajarkan materi ekosistem pada anak, sehingga desain dan komponennya disesuaikan materi ekosistem.

2. Hasil Belajar IPA

Hasil belajar IPA adalah pencapaian dari kegiatan belajar peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar dengan tema ekosistem yang terfokus pada ranah kognitif. Hasil belajar kognitif adalah nilai dari suatu tes yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran pada ranah kognitifnya saja. Kemampuan kognitif yang diteliti dibatasi pada aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan/aplikasi (C3), dan analisis (C4).