

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang baik adalah yang berlandaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Seseorang harus mendapatkan pendidikan yang layak karena sangat penting bagi pertumbuhan eksistensi manusia. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan adalah membantu peserta didik mencapai potensi dirinya sebagai manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi manusia yang mandiri, warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban Bangsa yang bermartabat guna mencerdaskan kehidupan bangsa.¹

Menurut Daryanto, “Perkembangan karakteristik siswa pada usia SD/MI (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkrit.” Proses belajar pada anak dimulai dari benda-benda fisik, yaitu benda-benda yang dapat dilihat, didengar, dicium, disentuh, dan dimainkan. Menurut Daryanto & Suwardi “ciri-ciri tahap operasi konkrit adalah berpikir konkrit, karena kekuatan otak terbatas pada objek melalui pengamatan langsung”. Akibatnya, pembelajaran masih bergantung pada hal-hal nyata dan pengalaman. Pembelajaran kontekstual diperlukan untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar. Pembelajaran dalam konteks kehidupan sehari-hari siswa dikenal dengan istilah pembelajaran kontekstual.²

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi atau komunikasi antara siswa dengan guru serta sumber belajar lain yang tersedia bagi siswa. Guru mempunyai peranan besar dalam pendidikan. Mereka harus membuat pembelajaran menjadi menyenangkan, mengasyikkan, kreatif, dan memotivasi. Mereka juga perlu memberi siswa ruang yang cukup untuk berkreasi dan berdaya cipta. Semua guru harus memiliki kemampuan untuk membuat proses belajar yang menarik yaitu kemampuan untuk memberikan

¹ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, (Surakarta: PT. IMTIMA, 2007), h. 206.

² Wina SA, Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: Kencana, 2008), h. 28.

kesempatan belajar yang tepat dan sumber daya untuk memperoleh keterampilan khusus. Keterampilan guru ini diperlukan untuk semua mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar, termasuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains yang sering juga disebut dengan pendidikan sains merupakan salah satu mata pelajaran utama di sekolah dasar. Dari sekolah dasar hingga sekolah menengah, sebagian besar siswa menganggap sains itu menantang. Sumber utama kekurangan pembelajaran IPA adalah sebagian besar guru tidak melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berkonsentrasi pada pembinaan kemampuan metode ilmiah. Sebaliknya, kegiatan pembelajaran yang dilakukan terfokus pada penyediaan informasi dari buku teks.³

Kurikulum 2013 sangat menekankan pada pengajaran siswa untuk berpikir kreatif, konstruktif, inovatif, proaktif, dan efektif dengan mengintegrasikan sikap, keterampilan, dan informasi yang diperolehnya selama proses pembelajaran. Guru (pengirim pesan), siswa (penerima pesan), dan bahan ajar merupakan tiga unsur pembentuk proses pembelajaran, yaitu proses penyampaian informasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat memperlancar proses belajar mengajar. Materi pembelajaran ini dapat berisi pesan-pesan atau data-data yang bertujuan untuk membantu penyampaian pesan sepanjang proses pembelajaran.⁴ Keuntungan memasukkan media ke dalam proses pembelajaran adalah dapat membangkitkan motivasi siswa, sehingga dapat lebih menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran dan menghasilkan pemahaman yang lebih dalam.⁵

Gagne dan Briggs menyiratkan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat nyata seperti buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide (bingkai foto), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer yang digunakan secara fisik. menyampaikan isi bahan ajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu siswa memahami komunikasi dan informasi gurr sehingga mereka dapat belajar lebih cepat. Baik kegiatan pembelajaran individu maupun kelompok dapat menggabungkan penggunaan media. Setiap bentuk media mencakup fitur dan kemampuan yang

³ Hidayatullah, Eko Wahyu Wibowo dan Aan Anshori, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar* (Serang: Quality Assurance Institute, 2016).

⁴ Mastur, "Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pelaksanaan Pembelajaran di SMP", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 04, No. 1, 2017, h. 51

⁵ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur : CV Pustaka Abadi, 2017), h. 9.

dapat digunakan untuk tugas tertentu.⁶ Kenyataannya, media pembelajaran saat ini belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal ini disebabkan terbatasnya sumber belajar yang berkaitan dengan pembelajaran guru. Media dalam pembelajaran sains adalah salah satunya. Siswa khususnya suka belajar tentang sains di kelas. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mempunyai penerapan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang secara alami memiliki rasa ingin tahu tentang dunia dan keberadaan manusia sering kali menunjukkan minat pada sains. Karena rasa ingin tahunya yang tinggi, siswa kurang tertarik mempelajari ekosistem melalui media gambar.

Pemanfaatan media *diorama* merupakan salah satu dari berbagai alat pengajaran yang dapat digunakan di dalam kelas. *Diorama* adalah miniatur pemandangan tiga dimensi yang dibuat untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu kegiatan, peristiwa, atau fenomena. Media *diorama* merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan untuk mengajarkan materi terkait ekosistem. Media *diorama* merupakan salah satu jenis media yang dihasilkan dengan cara mentransformasikan benda asli menjadi artefak buatan yang dimaksudkan untuk merepresentasikan keadaan sebenarnya dalam tiga dimensi. Pembelajaran akan menyenangkan berkat media *diorama* berbasis kontekstual. Guru akan lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran berkat media yang akan dibuat karena disesuaikan dengan karakteristik siswa. Kemajuan ini berfungsi untuk memajukan pendidikan keilmuan sesuai dengan kompetensi inti sekolah dasar kelas IV, khususnya menyikapi interaksi makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem dan bagian penyusunnya menjadi fokus muatan utama pembelajaran ini. Oleh karena itu, sulit mengajak siswa keluar rumah untuk mengamati interaksi makhluk hidup dengan lingkungan sekitarnya. Maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menjembatani siswa dalam memahami materi yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar kurikulum yang berlaku saat ini.⁷

Untuk mencegah siswa menjadi tidak tertarik atau bosan, maka media pembelajaran harus dibuat dengan cara yang menarik. Media tiga dimensi (3D) meliputi *diorama*. Menurut Trianto media

⁶ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 2

⁷ Hujair Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), h. 133.

dalam tiga dimensi dapat dilihat dari semua sudut. Siswa mampu mengkontekstualisasikan tanah palsu, laut buatan, dan awan buatan. “Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep yang membantu guru menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka”. Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yang menyatakan bahwa peserta didik harus mampu (1) mengembangkan keimanan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan realitas, keindahan, dan ketertiban. ciptaan-Nya yang alami. (2) Memperoleh pengetahuan praktis dan pemahaman ide-ide sains yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. (3) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran akan hubungan yang saling mempengaruhi antara ilmu pengetahuan, lingkungan, teknologi dan masyarakat. (4) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki lingkungan alam, memecahkan masalah dan mengambil keputusan. (5) meningkatkan kesadaran untuk berkontribusi dalam menjaga, melindungi, dan menjaga lingkungan alam. (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala tatanannya sebagai milik Tuhan. (7) memperoleh informasi, gagasan, dan kemampuan ilmu pengetahuan alam sebagai landasan pendidikan berkelanjutan di SMP/MTs. Tujuan pembelajaran IPA yang dikembangkan secara umum baik, namun dalam praktiknya masih banyak penerapan pembelajaran IPA yang kurang ideal sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.⁸

Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan tidak terpenuhinya tujuan pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, siswa memerlukan media yang dapat menyampaikan pesan dan materi pendidikan yang menarik. Keaktifan dan semangat baik guru maupun siswa dalam pengajarannya harus dimaksimalkan jika kita ingin berhasil mengatasi permasalahan tersebut. Kemampuan berpikir siswa akan berkembang jika guru menggunakan media yang tepat. Media *diorama* digunakan sebagai salah satu alternatif karena sangat penting untuk meningkatkan materi pembelajaran yang menarik sehingga siswa mendapatkan inspirasi belajar yang terbaik.

⁸ Normilasari dan Purna Haidawati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Kombinasi Media *Diorama* dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Ajaran 2015/2016”. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Vol. 2, No.1, Desember 2016. h. 15.

Diorama merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi mengenai ekosistem. Karena media *diorama* berfungsi untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menggambarkan suatu tindakan, sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Karena benda tiga dimensinya sedikit, media *diorama* ini juga didukung dengan benda-benda yang tidak membosankan. berupa manusia, tanaman, bangunan, dan lain-lain.

Cara menumbuhkan minat dan kemampuan berpikir kritis anak dengan mengacu pada suatu mata pelajaran hendaknya diprioritaskan bagi siswa SD/MI. Tiga komponen sains sebagai produk, metode, dan sikap dapat digunakan untuk mengkategorikan inti pembelajaran sains. Prinsip-prinsip ilmu pengetahuan alam sebagai produk jadi. Hal ini dimaksudkan agar cara pengajaran sains di SD/MI dapat mendorong pola pikir ilmuwan. Sikap yang dimaksud antara lain sikap keingintahuan, rasa percaya diri, kejujuran, waktu luang, dan objektivitas berdasarkan fakta. Dalam pembelajaran sains, sejumlah ciri yang terbentuk dari pola pikir ilmiah, antara lain rasa ingin tahu, keinginan mempelajari sesuatu yang baru, kerja sama, ketekunan, bebas dari bias, tanggung jawab, dan disiplin diri.⁹ Observasi, diskusi, dan investigasi sederhana yang akan dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran sains untuk memberikan pengalaman langsung. Pembelajaran sains dapat mendorong siswa untuk mengembangkan sikap ilmiah yang melibatkan pemecahan masalah dan penarikan kesimpulan. Hal ini memungkinkan mereka untuk terlibat dalam pemikiran kritis dan membawa transformasi dalam pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka.¹⁰

Berdasarkan temuan observasi dan wawancara di MI Nu Manba'ul Hidayah Tergo Dawe Kudus pembelajaran IPA sudah memanfaatkan media pembelajaran, tidak hanya terbatas pada mata pelajaran IPA saja. Namun ada beberapa mata pelajaran yang materinya sudah disediakan oleh sekolah, dan sebagian besar siswa hanya menerima materi tanpa memahami konsepnya secara utuh, sehingga pemahaman mereka terhadap mata pelajaran IPA masih terbatas. Guru kelas IV sangat menyayangkan belum maksimalnya pemanfaatan media, khususnya pada mata pelajaran IPA, karena

⁹ Srisilawati ABD Samad” *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA Materi Daur Air Kelas V SDN Barat Kota Kota Gorontalo*”, Primary Jurnal Srisilawati ABD Samad(2015).

¹⁰ Ahmad Susanto , *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2016), 165-168.

media sangat penting dalam membantu kegiatan pembelajaran. Kehadiran media di sekolah belum dimanfaatkan secara maksimal karena banyak guru yang menggunakannya tetapi terkadang tidak mengembalikannya ke tempat semula. Oleh karena itu, jika di sekolah tidak ada media, guru tidak akan memanfaatkan media tersebut. Selain itu, guru kesulitan dalam mengatur waktu, sehingga sulit menyampaikan seluruh materi dengan benar. Meskipun pemahaman siswa tidak merata, namun seberapa baik pembelajaran yang dilaksanakan selama ini mempengaruhi hasil belajar siswa yang tetap mendapat nilai di bawah KKM. Guru harus memperhatikan hal ini dan selalu berupaya mengembangkan alternatif kegiatan pembelajaran yang mungkin dapat mengatasi tantangan pembelajaran yang dihadapi sebelumnya.¹¹

Materi terkait ekosistem wajib diajarkan di kelas IV karena tidak semua materi mengenai ekosistem dapat disampaikan dengan langsung, guru kesulitan mengajarkannya.¹² Pemanfaatan media *diorama* merupakan salah satu pilihan untuk mendorong pembelajaran aktif, bermanfaat, dan menghibur.¹³ *Diorama* adalah penggambaran peristiwa atau representasi peristiwa sejarah atau non sejarah yang ditampilkan dalam bentuk mungil atau kecil, menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. Pendapat ini menjelaskan bahwa *diorama* memberikan informasi berupa peristiwa-peristiwa yang disajikan sebagai tiruan dengan skala lebih kecil dari aslinya dan dapat digunakan untuk mengajarkan siswa bagaimana merepresentasikan benda-benda nyata dan benda-benda nyata yang sulit dihadirkan di dalam kelas. Model dan foto perspektif digunakan dalam media *diorama* untuk menciptakan tampilan utuh yang mampu menangkap keadaan sebenarnya.¹⁴ Oleh karena itu, dengan menggunakan bahan pembelajaran *diorama*, guru dapat membantu siswa dalam memperoleh pola pikir ilmiah, memperluas pengetahuan dan pemahaman konsep ilmiah, serta meningkatkan motivasi belajar baik secara mandiri maupun berkelompok. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya terhadap materi pelajaran dan mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Peneliti melakukan penelitian dengan judul ***“Implementasi Media Diorama dalam Pembelajaran IPA pada Materi Ekosistem***

¹¹ Susantu, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 169-170.

¹² Susantu, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah dasar*, 170-171

¹³ Hasil Wawancara dengan Ibu Yana Yulyana S, Pd. guru kelas IV SDN kubang apu kota serang, 15 mei 2017.

¹⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor, Ghalia Indonesia, 2013).50

di MI Nu Manba'ul Hidayah Tergo Dawe Kudus". Berdasarkan fakta di atas, kajian ini berpusat pada permasalahan yang dihadapi para akademisi mengenai dampak media *diorama* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran *diorama* diyakini akan membantu siswa mencapai potensi maksimalnya di kelas dan akan mendukung guru dalam pembelajarannya khususnya di kelas IV IPA.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian di amati melalui indikasi yang bersifat holistik, sehingga penelitian kualitatif mendasari penelitiannya bukan sekedar pada variabel penelitian, namun situasi sosial secara umum. Berdasarkan konteks permasalahannya, tantangan yang diselidiki harus dijaga agar tetap terkendali. Sedangkan penelitiannya difokuskan pada media *diorama* yang digunakan pada saat proses pembelajaran saintifik materi ekosistem kelas IV di MI NU Manba'ul Hidayah Tergo Dawe Kudus, sehingga permasalahan yang diangkat dalam penelitian akan lebih terkonsentrasi dan mendalam kajiannya.

C. Rumusan masalah

1. Bagaimana implementasi media *diorama* dalam pembelajaran IPA materi ekosistem di MI NU Manba'ul Hidayah Tergo Dawe Kudus ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi ekosistem menggunakan media *diorama* ?

D. Tujuan penelitian

1. Untuk mendeskripsikan implementasi media *diorama* dalam pembelajaran IPA materi ekosistem di MI NU Manba'ul Hidayah Tergo Dawe Kudus.
2. Untuk menganalisis hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi ekosistem menggunakan media *diorama*.

E. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoretis

Untuk memberikan wawasan dan pengetahuan dalam pembelajaran IPA khususnya materi ekosistem melalui media *diorama* di MI NU Manba'ul Hidayah agar proses pembelajaran lebih produktif dan menyenangkan.

2. Manfaat praktis

1. Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan evaluasi bagi guru untuk meningkatkan keterampilan pembelajaran yang di jadikan alternatif media pembelajaran yang membuat siswa aktif,kreatif,dan inovatif.

2. Siswa

Memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran IPA materi ekosistem menggunakan media *diorama* di MI NU Manba'ul Hidayah.

3. Peneliti lain

Peneliti ini dapat dijadikan sebagai bahan informasi serta referensi untuk penelitian selanjutnya yang mungkin meneliti kasus sejenisnya mengenai implementasi media *diorama* pembelajaran IPA materi ekosistem..

F. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan sangat penting karena berfungsi sebagai panduan mendalam yang ditawarkan melalui pembicaraan penelitian. Sampul luar dan dalam, nota pembimbing skripsi, lembar pengesahan skripsi, surat pernyataan, motto, transliterasi arab-latin, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel semuanya disertakan. di bagian pertama penulisan. Kelima bab sistematika penulisan dalam penelitian saling berkaitan satu sama lain. Bab I adalah bab pertama dari bab-bab ini. lima bab berikut: Penjelasan pokok permasalahan yang akan dibahas dapat dilihat pada BAB I Pendahuluan. Latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan merupakan enam subbab yang menyusun pendahuluan ini.

BAB I pendahuluan merupakan bab yang berisi tentang gambaran umum dari permasalahan yang akan dibahas. Dari pendahuluan ini terdiri dari enam sub-bab yaitu latar belakang,rumusan masalah.tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penlisan.

BAB II akan diuraikan kajian pustaka mengenai kerangka teori selaku rujukan petunjuk ketika menganalisis data. Bab ini mencakup teori variabel penelitian yang meliputi media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, media *diorama*, cara penggunaan media *diorama*, kelebihan kekurangan media *diorama*. Selain itu pada bab II ini akan diuraikan penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.

BAB III membahas tentang metode penelitian. Melalui bab ini beberapa hal yakni mencakup jenis dan sifat penelitian, penelitian yang di lakukan yaitu penelitian kualitatif yang terdiri dari jenis dan pendekatan, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, tehnik pengumpulan data, dan tehnik analisis data.

BAB IV hasil penelitian dan pembahasan meliputi gambaran umum perihal MI Nu Manba'ul Hidayah, deskripsi data, dan analisis data mengenai implementasi media *diorama* dalam pembelajaran IPA materi ekosistem di MI NU Manba'ul Hidayah.

BAB V penutup meliputi simpulan data dari hasil penelitian mengenai implementasi media *diorama* dalam pembelajaran IPA materi ekosistem di MI NU Manba'ul Hidayah di kelas IV. Selanjutnya berisi saran-saran yang di tawarkan peneliti pada pihak madrasah yang terkait dalam penelitian.

Bagian akhir ini meliputi daftar pustaka serta lampiran-lampiran dokumentasi, lampiran RPP, lampiran instrument wawancara, data statistik yang memperkuat data dari lapangan, dan cv atau daftar riwayat hidup penulis.

