

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media dan model pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa merasa jenuh, bosan, kurang antusias mendengarkan materi yang disampaikan hanya menggunakan metode ceramah. Ketika siswa merasa bosan, siswa tidak siap menerima materi yang diajarkan guru. Salah satu dampak dari kejenuhan menyebabkan siswa tidak konsentrasi belajar yang akhirnya menimbulkan siswa bicara sendiri, main sendiri. Untuk itu perlu adanya media pembelajaran dan model pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran dan model pembelajaran disini digunakan untuk sarana belajar sambil bermain.¹ Pengaruh kejenuhan belajar berdampak besar terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Siswa yang jenuh dan akan lebih sulit untuk berkonsentrasi pada saat pembelajaran dan akan sulit menerima materi yang telah diajarkan.² Perlu adanya media dan metode pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, dan menciptakan pembelajaran efektif dan efisien.³

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam pembelajaran. Media pembelajaran ada bermacam-macam jenisnya yaitu media audio, media visual, media audio visual. Adapun juga manfaat dari media pembelajaran yaitu membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga guru dapat menilai siswa melalui pengetahuan, sikap, dan ketrampilannya,

¹ Endah Norhayati, *Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 SD Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Gambar*, Vol 3 No 2, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, Hal 03.

² Damayanti Anita, Suradika Agus, Dkk, *Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Melalui Aplikasi ICANDO Pada Siswa Kelas 1 SDN Pondok Pinang 08 Pagi*, E-ISSN:2745-6080, Seminar Latihan Penelitian Lppm Umj, 2020, Hal 3.

³ Sapriyah, *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*, Vol 2 No 1, Jurusan Pendidikan Sosiologi, Fkip, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia, 2019, Hal 470.

meningkatkan kualitas Pendidikan sehingga proses belajar lebih mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan, dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif, kreatif, dan dapat mengembangkan potensi yang siswa miliki. Selain menggunakan media yang menarik, kreatif, inovatif guru juga dapat menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan. Model pembelajaran di antaranya ada model pembelajaran *discovery learning*, *based learning*, pembelajaran berbasis proyek, kooperatif, dan kolaboratif. Agar siswa lebih mudah menyerap informasi, guru harus memilih media pembelajaran secara bijak berdasarkan variasi media dan metode pembelajaran yang tersedia

Karakteristik siswa SD/MI termasuk kelas V MI Darul Ulum 02 meliputi senang bermain, senang bekerja kelompok, senang melakukan sesuatu secara langsung, dan senang bergerak,⁴ Dikarenakan media pembelajaran diorama memiliki kelebihan memudahkan siswa dalam memahami materi peristiwa dengan obyek yang besar.⁵ Sedangkan model *discovery learning* memiliki kelebihan materi tetap mudah di ingat, karena model pembelajaran *discovery learning* mencari tahu, menemukan sendiri apa yang dipelajari.⁶ Penelitian ini akan dilaksanakan di MI (Madrasah Ibtidaiyah) Darul Ulum 02 karena MI Darul Ulum 02 karena pada mata pembelajaran IPA menggunakan media dan model pembelajaran yang bervariasi. Oleh karena itu, penulis tertarik melakukan penelitian pada judul ini.

Guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru perlu mengembangkan kreatifitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pengajaran, salah satu pemanfaatan

⁴ Mutia, *Characteristics Of Children Age Of Basic Education*, Vol 3 No , Jurnal Fitrah, 2021, Hal 118-119.

⁵ Lutfiyatur Rohmah, *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Siklus Air Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Mi Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara*, Skripsi (Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020)

⁶ Marisya Aulia, Sukma Elfia, *Konsep Model Discovery Learning Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli*, Vol 4 No 3, Jurnal Pendidikan Tambusai, 2020, Hal.2192.

kreatif pengajar adalah penggunaan model dan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan materi yang diajarkan guna membantu siswa dalam proses pembelajaran.⁷ Dengan adanya model dan media pembelajaran yang menyenangkan siswa akan lebih aktif, kreatif, bersemangat, dan tentunya tidak jenuh maupun bosan. Pendidikan di Indonesia berperan penting. Oleh sebab itu, harus mempersiapkan diri untuk menyongsong era Indonesia yang lebih maju dengan salah satu cara yakni dengan menciptakan pendidikan yang membentuk generasi yang berkualitas, kreatif, kompetitif, dan inovatif.⁸ Oleh karena itu, perlu bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas belajar siswa serta hasil belajarnya. Dalam hal penyediaan materi di sekolah, instrukturlah yang bertanggung jawab untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan anak bersekolah adalah untuk memperoleh informasi. Siswa akan lebih mudah menerima materi yang diajarkan jika mampu belajar di tempat yang nyaman dan menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, peneliti merumuskan judul “Implementasi Media Diorama dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Mata Pelajaran IPA Pada Materi Siklus Air untuk Kelas V Di Mi Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus”.

B. Fokus Penelitian

Terdapat banyak hal tentang media dan model pembelajaran sebab itu perlu adanya pembatasan masalah. Hal ini digunakan agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas, sehingga mengarah pada hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini, fokus penelitian dari peneliti adalah implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

⁷ Magdalena Ina, Shodikoh Alif Fatakhatus, Dkk, *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi*, Vol 3 No 2, : Jurnal Edukasi Dan Sains, 2021, Hal 315.

⁸ Banua Niha, *Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0*, pISSN: 1979-3588, Jurnal Sundermann, 2019, Hal.29.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka rumusan masalah implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus meliputi

1. Bagaimana implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.
2. Apa saja problem yang dihadapi dari implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.
3. Bagaimana hasil dari implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sebutkan diatas. Tujuan dari penelitian ini , yakni untuk mendeskripsikan Media Diorama Dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Dalam Pembelajaran Ipa Pada Materi Siklus Air Untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus. Meliputi

1. Mendeskripsikan implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.
2. Mendeskripsikan problem yang dihadapi dari implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.
3. Mendeskripsikan hasil dari implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam mata pelajaran IPA pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana implementasi media diorama dengan model pembelajaran *discovery learning* dalam pembelajaran ipa pada materi siklus air untuk kelas V di MI Darul Ulum 02 ngembalrejo bae kudus.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai refrensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru
 Penelitian ini diharapkan dapat membantu para pendidik, khususnya guru tingkat SD/MI, untuk lebih memahami bagaimana menggunakan media dan strategi pengajaran yang sesuai untuk pembelajaran IPA.
 - b. Bagi sekolah
 Untuk mencapai tujuan pembelajaran, penelitian ini diharapkan dapat membantu memotivasi pendidik untuk menggunakan media dan metode yang akan menghidupkan lingkungan kelas.
 - c. Bagi siswa
 Dengan melakukan penelitian ini, kita akan dapat menentukan apakah metode pembelajaran tertentu akan membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan kepada mereka.

F. Sistematika Penulisan

Salah satu ide dasar yang digunakan penulis untuk pembahasan adalah sistematika penulisan. Kajian skripsi disusun dengan tata cara sebagai berikut sesuai dengan persyaratan yang relevan:

1. Bagian awal skripsi
 Bagian awal dalam penelitian ini meliputi,: pengesahan penguji, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi
2. Bagian isi
 Bagian isi tersusun dari beberapa bab, yakni:

a. **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi berupa gambaran awal tentang proposal yang meliputi: latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b. **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang terkait dengan judul, penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir yang akan dikaji yakni implementasi media diorama dengan model pembelajaran discovery learning mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

c. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang bagaimana suatu penelitian akan dilaksanakan. Bab ini meliputi jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, pengujian keabsahan data, teknik Analisa data. Adapun penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan jenis penelitian yang digunakan adalah PenelitianTindakan Kelas (PTK). Lokasi penelitian ini di MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus. Subyek penelitian adalah siswa kelas V. sumber data penelitian dari kepala sekolah, guru kelas, serta siswa kelas V. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji keabsahan data yang digunakan triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu. Analisis data dilakukan setelah data terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

d. **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi menjelaskan tentang obyek penelitian yakni MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus, analisis data dan pembahasan penelitian mengenai implementasi, probrem dan hasil media diorama dengan model pembelajaran discovery learning mata pelajaran IPA materi siklus air kelas V MI Darul Ulum 02 Ngembalrejo Bae Kudus.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang simpulan dan saran-saran yang dituangkan oleh peneliti setelah menarik kesimpulan dari pembahasan.

3. Bagian akhir

Bagian akhir berisi daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang digunakan guna mendukung penelitian.

