

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah pelengkap dalam kehidupan yang bersifat wajib untuk anak bangsa. Dikatakan demikian karena pendidikan adalah suatu pembelajaran yang berpengaruh sangat tinggi terhadap siswa baik di lingkungan keluarga, sekolah, ataupun masyarakat luas. Sekolah dasar merupakan bagian dari satuan pendidikan dasar yang menjadi program wajib belajar pemerintah, yang diselenggarakan selama 6 tahun. Di sekolah dasar, proses pendidikannya dirancang agar mampu melanjutkan ke pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 3 Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengenai fungsi dan tujuan Pendidikan nasional adalah Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, 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 bertanggung jawab

Saat ini hasil belajar menjadi sorotan oleh berbagai pihak, khususnya di dunia pendidikan. (Lina novita dkk, 2019, hlm 64) Hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar sebagai pengukuran dari penilaian kegiatan belajar atau proses belajar dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik pada periode tertentu.

Walaupun masalah hasil belajar sudah mendapat perhatian oleh pemerintah dengan adanya perbaikan kurikulum dengan pembelajaran di

pusatkan kepada siswa tetapi dalam pelaksanaannya pembelajaran masih cenderung menghambat hasil belajar siswa. Seharusnya sekolah menjadi lingkungan yang utama dalam hasil belajar siswa dan sekolah berperan khusus, namun sangat disayangkan hasil belajar siswa masih tergolong kurang.

Hasil survei yang telah dilakukan peneliti menunjukkan kualitas pembelajaran di kelas IV (Empat) masih rendah. Selama ini ketika Guru menjelaskan materi cenderung menggunakan metode tertentu (ceramah, diskusi, dan penugasan). Siswa pasif dalam pembelajaran, siswa cenderung jenuh terhadap metode yang terkesan monoton. Hasil siswa dalam pembelajaran masih kurang. Kurangnya kemampuan siswa dalam penyelesaian masalah karena siswa sudah terbiasa mendapatkan segala sesuatu dengan instan. Guru juga mengungkapkan bahwa hasil belajar anak tergolong lemah. Dan guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, kadang media yang digunakan hanya buku saja sedangkan hasil belajar siswa sangat penting di tingkatkan. Melalui observasi diketahui bahwa nilai siswa IV A di SD Negeri Budhi Karya pada mata pelajaran IPS masih rendah. KBM dari mata pelajaran tersebut ditetapkan 75 yang mana 50% siswa dinyatakan tidak lulus di mata pelajaran tersebut. Sehingga memerlukan media sebagai perangsang tersebut. Diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Adanya permasalahan di atas dicetuskan alternatif ide untuk membantu menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media

pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal.(Teni Nurita,2018,hlm. 172.)

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi Sudjana,(2013, hlm. 170.) menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkrit. Alasan peneliti ini menggunakan media ini adalah agar memudahkan siswa memahami materi pembelajaran seperti lingkungan, alam dll.

Menurut Rahmawati Matondang,dkk, (2021,hlm. 106) Kelebihan dari media diorama dengan menggunakan media diorama ini peserta didik akan lebih kreatif mengekspresikan pemandangan, peserta didik tidak bosan di dalam kelas, dapat memberikan pemandangan atau gambaran visual dari pokok yang sebenarnya, membawa dunia dengan bentuk di perkecil dan tiga dimensi, dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat waktu tertentu di lihat dari posisi atau arah.

Menurut Normilasari,dkk,(2016.hlm. 13.) Kelebihan media diorama yaitu dapat menggambarkan peristiwa yang terjadi di suatu tempat, waktu tertentu yang dilihat dari posisi atau arah tertentu pula secara lebih hidup, dapat memberikan pemandangan atau gambaran visual dari pokok materi pelajaran yang sebenarnya dalam bentuk ukuran yang lebih kecil, membawa ke dalam kelas sebagian kecil dari dunia dalam bentuk diperkecil dan tiga dimensi, dan design yang menarik dapat memberikan keindahan dan menarik perhatian, serta memotivasi pengguna untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih.

Menurut Reni Maryati, (2013.hlm. 5.) Kelebihan media diorama yaitu dapat memusatkan perhatian peserta didik menjadi lebih focus dalam pembelajaran, peserta didik merasamerasa bahwa dalam proses pembelajaran tidak membosankan sehingga waktu belajar peserta didik dapat dimanfaatkan sebaik – baiknya dalam kehiatan belajar, media diorama tergolong media yang efisien karena dalam proses pembuatan tidak membutuhkan waktu yang lama, hanya saja harus lebih teliti dalam merangkai atau merakit diorama.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan menurut para ahli, peneliti menyimpulkan Penggunaan media diorama digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan media diorama siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dan dapat memusatkan perhatian siswa sehingga siswa lebih aktif, siswa dapat belajar sambil bermain dengan suasana yang menyenangkan, siswa memiliki pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran.

Dibuktikan pula oleh hasil penelitian yang sebelumnya yaitu Meri Yanti Hendrik (2021) menunjukkan bahwa nilai rata rata dari *pre-test* dan *post-test* dari kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan kelas kontrol. Sedangkan penelitian menurut Miftah Devi Amalia,dkk (2017) Menyatakan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian di buktikan pula oleh peneliti Arie Megawati (2017) bahwa media yang dikembangkan mendapatkan respon positif bagi siswa dan menjadi solusi bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan menurut peneliti Fitri hariati,dkk (2019) membuktikan bahwa pada siklus III presentasi belajar siswa lebih meningkat di bandingkan sebelumnya yaitu 87.50% dan dinyatakan berhasil.

Dan hasil peneliti lainnya Miftahul Jannah (2019) membuktikan bahwa 90% siswa telah memperoleh nilai tuntas dengan demikian bahwa menggunakan media diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa IPS di kelas III.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Atas dasar masalah yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka teridentifikasi beberapa masalah yang dapat diteliti, diantaranya :

1. Guru menjelaskan materi cenderung menggunakan metode tertentu (ceramah, diskusi, dan penugasan)
2. Terkadang, siswa terlihat kurang aktif dalam proses pembelajaran dan mungkin merasa bosan dengan metode yang itu saja.
3. Siswa tidak memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung.
4. Hasil belajar siswa masih rendah karena ketidak aktifan siswa di dalam kelas sehingga memerlukan media pembelajaran untuk merangsang keaktifan siswa di dalam kelas.
5. Kurang maksimalnya penggunaan media disekolah
6. Guru kurang melibatkan siswa dalam pembelajaran, kadang media yang di gunakan hanya buku saja sehingga hasil belajar siswa masih kurang.

C. BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah, ruang lingkup yang akan diteliti dan dibatasi pada hal – hal berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Budhi Karya kec. Parongpong, Kab. Bandung Barat yaitu kelas IVA dan IVB Semester 2 tahun ajaran 2022/2023
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media diorama
3. Hasil belajar siswa merupakan salah satu pengaruh yang diteliti oleh penulis.

D. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Secara Umum

Bagaimana pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

Secara Khusus

1. Bagaimana penggunaan media diorama yang dilakukan oleh guru agar hasil belajar siswa meningkat?
2. Apakah media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

E. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan kepada latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

Secara Umum

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

Secara Khusus

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media diorama yang dilakukan oleh guru agar hasil belajar siswa meningkat.
2. Untuk mengetahui media diorama berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

F. MANFAAT

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Secara teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan guna memperkaya tentang keilmuan.

2. Secara Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Sebagai suatu pembelajaran karena dalam penelitian ini dapat menemukan solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan sebagai referensi bagi peneliti berikutnya.

b. Manfaat bagi guru

Dapat mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dengan merencanakan secara matang dan memberikan gambaran kepada guru bagaimana penggunaan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar siswa

c. Manfaat bagi siswa

Melatih siswa dalam meningkatkan kreativitas menggunakan media diorama yang mampu untuk menghindari rasa jenuh pada kegiatan belajar mengajar.

d. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, kualitas sekolah dan menegaskan pentingnya media pembelajaran.

G. DEFINISI OPERASIONAL

1. Media diorama

Hosman (dalam Miftahul Jannah, dkk,2019,hlm 69) Media diorama merupakan media konkret berupa miniatur sebuah objek. Sebagai implikasi dari hal tersebut, seorang guru dituntut harus kreatif dan selektif dalam memilih benda untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Sudjana (dalam Miftah Devi Amalia,dkk,2017,hlm 187) Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. diorama

adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Pernyataan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah media tiga dimensi atau miniatur yang menggambarkan suasana atau objek yang nyata

2. Hasil Belajar

Winkel (dalam Teni Nurita, 2018, hlm. 175) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan.

Menurut Sudjana (dalam Ari Hastuti, dkk 2014, hlm 35.) Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa

Pernyataan menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari kegiatan pembelajaran berupa penilaian pengetahuan, sikap dan keterampilan.

H. SISTEMATIKA PENULISAN SKRIPSI

Untuk mempermudah melihat dan mengetahui yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh, maka dikemukakan sistematika kerangka dan pedoman penulisan skripsi. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut.: Bab I pendahuluan bab ini terdiri dari latar belakang masalah, permasalahan yang akan dikaji yaitu hasil belajar dan mengarahkan pembaca untuk memahami topik yang di baca, batasan batasan masalah yang di teliti serta tujuan, manfaat dari penelitian dan memperjelas pemahaman definisi yang diteliti yaitu pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar. Bab II tinjauan pustaka Bab ini terdiri dari telaah penelitian yang berisi tentang landasan teori pembahasan pengertian dari hasil belajar dan media diorama, hasil – hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan penelitian yang di lakukan.

Bab III metode penelitian Dalam bab ini penulis mengemukakan tentang metode yang akan di lakukan dalam penelitian langkah – langkah yang di lakukan peneliti dengan menggunakan media diorama terhadap hasil belajar siswa. Bab ini dipaparkan mengenai subjek dan objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penilaian, teknik pengumpulan data, prosedur penelitian, dan jadwal penelitian Bab IV hasil dan pembahasan dari pengaruh media diorama dari hasil belajar siswa dan analisa, baik secara kuantitatif dan statistika, serta pembahasan dari hasil bealajar Bab V penutup Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dikemukakan masalah hasil belajar serta hasil dari penyelesaian penelitian menggunakan media diorama, dan saran saran untuk peneliti selanjutnya.