

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah. Pendidikan berguna untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memahami peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang. Pendidikan juga sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan.¹ Purwanto menyatakan pendidikan merupakan sebuah kegiatan yang disengaja antara pendidik dan siswa, untuk menimbulkan suatu hasil belajar yang diinginkan dan mencapai tujuan yang diharapkan.²

UUD 1945 Bab XIII Pasal 31 Ayat 1 menyebutkan. “*setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan*”. Mendapatkan pendidikan merupakan hak asasi manusia dan menjadi hak sar warga negara Indonesia. Namun kenyataan banyak penduduk Indonesia yang belum mendapatkan pendidikan disebabkan banyak hal, diantaranya hidup di lingkungan terpencil. Wajib belajar merupakan progam pendidikan nasional yang harus diikuti oleh warga negara Indonesia atas anggung jawab pemerintah dan pemerintah daerah. Selain itu dalam Islam

¹ Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar), 2009, 36.

² Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2009, 40.

dijelaskan pula bagaimana pandangan Islam mengenai kewajiban belajar yang tertuang dalam salah satu hadis Rasulullah sebagai berikut:³

وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ

“Barang siapa yang berjalan untuk menuntut ilmu, niscaya Allah akan mempermudah jalan surga untuknya” (HR. Bukhari Muslim)

Hadist tersebut menjelaskan bahwa menuntut ilmu atau belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim, karena dengan berpendidikan akan memberikan arah pada kehidupan kita dan menuntut ilmu sangat diwajibkan bagi setiap muslim baik laki-laki atau perempuan baik tua maupun muda semua diwajibkan untuk menuntut ilmu atau mempunyai pendidikan yang layak. Dalam proses belajar mengajar atau proses kita mencari pendidikan merupakan suatu jihad dalam islam. Jihad dalam artinya dari kebodohan dan berupaya untuk memiliki pengetahuan dan menjadi bijak terhadap berbagai masalah yang muncul.

Belajar merupakan salah satu kegiatan yang selalu ada dalam proses pendidikan. Belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dan ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan siswa, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada setiap individu yang belajar.⁴

IPA merupakan salah satu pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa, hal ini diperkuat dengan penjelasan yang disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan bahwa IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/Mts/SMPLB.⁵

³ Zulfahmi Lubis, *Kewajiban Belajar*, dalam jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Sastra Arab, Vol. 3 No. 2, 2016, 230.

⁴ Ahmad Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya), 2018, hal. 45

⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006

Permendiknas No. 22 Tahun 2006 telah menjelaskan tujuan dari pelajaran IPA di SD/MI yaitu bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keterauran alam ciptaan-nya. (2) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (3) mengemabngkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi anatar IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat. (4) mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (5) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. (6) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu cipataan Tuhan. (7) memperoleh bekal penegtahuan, konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/Mts. Secara umum, tujuan pembelajaran IPA yang sudah dibuat tersebut sudah baik, namun kenyataannya dilapangan masih banyak sekali pelaksanaan pembelaaran IPA yang belum maksimal sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah.⁶

Proses pembelajaran antara guru dan siswa terkadang mengalami beberapa permasalahan, Guru dituntut untuk selalu tuntas dalam menyampaikan materi pelajaran terhadap siswa sehingga guru memerlukan kompetensi yang tinggi untuk melaksanakan proses pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran siswa harus mencapai ketuntasan dalam belajar. Ketuntasan tersebut dapat dilihat melalui beberapa komponen penting yang berpengaruh bagi keberhasilan siswa dalam belajar yaitu : bahan ajar, suasana belajar, media dan sumber belajar. Apabila salah satu komponen melemah maka dapat menghambat

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006

tercapainya tujuan belajar yang optimal. Salah satu komponen yang dapat menghambat tercapainya tujuan belajar adalah ketersediaannya media pembelajaran.⁷

Wawancara singkat yang dilakukan disalah satu SDIT yang berada di Kabupaten Blitar Kecamatan Selopuro, memberikan kesimpulan bahwa sekolah ini masih kurang dalam penerapan penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan masih sebatas gambar visual. Berdasarkan pengamatan di kelas terdapat media gambar, hal tersebut tidak memberikan pengalaman pembelajaran yang baru pada siswa karena hanya menekankan pada indra penglihatan dan ukurannya terbatas untuk kelompok besar. Daryanto menyatakan media gambar tidak memperlihatkan bentuk asli benda yang berbentuk tiga dimensi, media gambar juga dapat menyebabkan siswa bosan dan kurang aktif dalam kelas.⁸

Guru menjadi sasaran utama dalam pencarian informasi selain itu siswa juga dibutuhkan, berdasarkan hasil wawancara dari guru di sekolah dasar tersebut, bahwa dampak kekurangan dari media pembelajaran yang ada pada sekolah tersebut antara lain siswa bosan, kurang kreatif, dan siswa hanya dapat fokus belajar kurang lebih 2 jam pelajaran saja. Kekurangan media tersebut jika dibiarkan akan mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media yang menarik agar siswa antusias dalam belajar. Siswa juga akan mendapatkan pengalaman yang baru dalam pembelajaran. Jika keinginan siswa baik dalam belajar maka hasil belajar siswa juga diharapkan akan meningkat.⁹

Media pembelajaran adalah alat komunikasi antara pendidik dengan anak didik dalam suatu pembelajaran. Media ini adalah alat penghubung yang mampu menghubungkan atau

⁷ Tri Lestar, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Tema Ekosistem di Sekolah Dasar*, dalam jurnal JPGSD, Vol. 03 No. 02 Tahun 2015

⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera), 2011. 96.

⁹ Wawancara dengan Bu Isti selaku guru Kelas SDIT Roudlotul Jannah pada Maret 2020

mengkomunikasikan antara keduanya.¹⁰ Oleh karena itu, media adalah sesuatu yang penting bagi kelancaran proses pembelajaran. Sebagai proses penyampaian pesan dari seseorang (pendidik) kepada seseorang yang lain atau sekelompok orang (anak didik), maka media pembelajaran sangat vital fungsinya dalam proses pembelajaran. Semakin baik media pembelajaran yang digunakan maka semakin baik dan maksimal kemampuan siswa untuk menerima dan mencerna materi atau pesan dalam pembelajaran.¹¹

Wawancara yang peneliti lakukan bersama wali kelas V media yang sangat perlu menggunakan media salah satunya adalah mata pelajaran IPA dan pada Tema Ekosistem karena memang dalam tema ini rata-rata materi yang disampaikan adalah materi IPA dan guru juga mengatakan masih banyak siswa yang kurang memahami pembelajaran IPA materi ekosistem. Bu Wahyu mengatakan bahwa materi IPA sangat membutuhkan media sebagai perantara, yang dalam wawancara tersebut Bu Isti memperlihatkan hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata sekitar 68,8. Sehingga di sini dalam pembelajaran IPA sangat membutuhkan media pembelajaran. Dan dalam materi penelitian ini saya mengambil tema ekosistem yang cakupan materinya tergolong luas, selain itu pada materi ini media yang akan saya buat dapat digunakan dalam satu kali tema pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukannya sebuah media pembelajaran yang mampu mengaplikasikan materi ekosistem, agar siswa lebih semangat dalam belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.¹²

Materi ekosistem memerlukan media pembelajaran penunjang agar siswa dapat memahami materi dengan baik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran “diorama”. Media diorama merupakan sebuah pandangan tiga dimensi

¹⁰ Tejo Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*, dalam Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, Vol. 8 No. 1, 2011, 381.

¹¹ Hamid, *Metode Edukasi*, (Yogyakarta: Diva Press), 2011, 25.

¹² Wawancara dengan Bu Isti selaku guru Kelas SDIT Roudlotul Jannah pada Maret 2020

mini yang bertujuan untuk pengembangan pemandangan sebenarnya.¹³ Media diorama ini biasanya digunakan dalam menggambarkan kejadian atau suatu proses agar siswa yang melihatnya tertarik untuk memahami isi tersebut. Sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih aktif dan siswa memiliki pengalaman pembelajaran yang berbeda. Media diorama ini juga dilengkapi materi ekosistem secara lengkap dalam pembahasannya. Hal ini dimaksudkan agar lebih paham dan mampu mengingat semua materi yang disampaikan melalui media diorama.¹⁴

Media diorama ini adalah salah satu aspek yang memiliki daya tarik tersendiri pada siswa, daya tarik tersebut meliputi bentuk fisik yang unik, miniatur dalam kotak sangat bervariasi, pemandangan yang disajikan sesuai dengan materi ekosistem, dan media diorama ini akan menampilkan kondisi lingkungan yang sebenarnya. Walaupun bersifat tiruan belaka, namun materi ajar yang bersifat abstrak akan menjadi kongkret dan realistic.¹⁵

Penelitian pengembangan diorama telah dilakukan oleh Normilasari pada mata pelajaran IPA, Septi Kiswandari dimata pelajaran IPA, dan Tri Lestari pada mata pelajaran IPA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan pengembangan diorama mendapatkan penilaian dengan kategori baik, diorama dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, diorama juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan dapat meningkatkan pemahaman materi pada pelajaran IPA.

Peneliti ingin mengembangkan media diorama ekosistem dengan bentuk yang berbeda dari peneliti sebelumnya, peneliti akan membuat dari bahan yang lebih bagus dan tahan lama, peneliti memasukkan semua materi ekosistem yang ada di buku tema 5 kelas SD. Oleh

¹³ Normilasari, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Kombinasi Media Diorama dan Media Gambar pada SDN 5 Langkai Palangkaraya Tahun Pelajaran 2015*, dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1, 2016. 27

¹⁴ Hidayati, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi*, dalam Jurnal Pendidikan Dasar, Vo. 4 No. 1, 2017.

¹⁵ Septi Kiswandari, *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Daur Air Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD*, dalam Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 2 No. 1, 2016, 37.

karena itu, penelitian pengembangan terkait media pembelajaran diorama perlu dilakukan sehingga dirumuskan judul “Pengembangan media pembelajaran diorama tema ekosistem dalam meningkatkan hasil belajar IPA pada kelas V SD”.

Penelitian pengembangan ini nantinya akan menghasilkan produk berupa media diorama pada materi ekosistem dan dilanjutkan dengan melaksanakan eksperimen untuk mengetahui pengaruh media diorama pada materi ekosistem terhadap hasil belajar siswa kelas V SD

B. Rumusan Masalah

Latar belakang yang telah dipaparkan menjadi dasar rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media pembelajaran diorama dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas V SDIT Roudlotul Jannah Selopuro Blitar ?
2. Bagaimana kelayakan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas V SDIT Roudlotul Jannah Selopuro Blitar ?
3. Bagaimana pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDIT Roudlotul Jannah Selopuro Blitar ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah pada penelitian media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran diorama tema ekosistem dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas V SDIT Roudlotul Jannah Selopuro Blitar

2. Untuk mengetahui kelayakan kualitas media pembelajaran diorama yang dikembangkan pada tema ekosistem siswa kelas V SDIT Roudlotul Jannah Selopuro Blitar
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa tema ekosistem kelas V SDIT Roudlotul Jannah Selopuro Blitar

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran penulis ke dalam khazanah keilmuan, utamanya dalam memperkaya teori dan media dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran diorama tema ekosistem dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD.

2. Manfaat Praktis

Media pembelajaran memiliki manfaat atau kegunaan dalam penelitian dan pengembangan pembelajaran diantaranya sebagai berikut

a. Bagi Guru

- 1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan literatur tambahan untuk pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.
- 2) Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan hasil belajar
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya dengan menggunakan media pembelajaran diorama.

3) Pembelajaran menggunakan media akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan keaktifan dalam belajar.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Bagi penulis yang mengadakan penelitian sejenis, hasil penelitian dapat digunakan untuk menambah informasi tentang pengaruh media diorama terhadap hasil belajar siswa.

E. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian dan pengembangan ini sabagai berikut :

Tabel 1. 1 Ruang Lingkup Penelitian dan Pengembangan

| Variabel | Data | Instrumen |
|----------------------|----------|----------------------|
| Pengembangan diorama | Kontinum | Lembar validasi ahli |
| Hasil belajar | Rasio | Tes |

F. Asumsi dan Batasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran diorama ekosistem diantaranya

- Media pembelajaran diorama dapat digunakan dalam pembelajaran IPA
- Siswa sungguh-sungguh dalam mengerjakan tes.
- Siswa mengerjakan tes dengan jujur.
- Jenis kelamin laki-laki perempuan tidak mempengaruhi tingkat hasil belajar siswa kelas V SD.

2. Batasan Penelitian

Batasan dalam pelaksanaan pengembangan media pembelajaran diorama ekosistem pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran diorama ekosistem dibatasi untuk kurikulum 2013 revisi 2017 semester 1 kelas V.
- b. Hasil belajar siswa mengacu pada aspek kognitif, meliputi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi.
- c. Media pembelajaran dibatasi pada tema V ekosistem.
- d. Tahapan pengembangan dibatasi hingga tujuh tahap Borg *and* gall.

G. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Diorama

Media pembelajaran diorama merupakan alat bantu dalam kegiatan pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan ekosistem sebenarnya. Produk ini menggunakan benda tiruan yang mendukung agar tampak seperti aslinya. Media diorama ekosistem memuat materi yang membahas tentang komponen ekosistem, satuan ekosistem, interaksi antar komponen, hubungan antar makhluk hidup dan keseimbangan ekosistem. Media pembelajaran diorama ekosistem diuji validitas melalui validasi oleh beberapa ahli, meliputi ahli media dan ahli materi. Instrument validasi menggunakan lembar validasi.

2. Ekosistem

Ekosistem merupakan hubungan timbal balik antara komponen hidup dan tak hidup yang terjadi dengan adanya interaksi antar komponen dalam suatu tempat atau lingkungan. Dan dalam materi ekosistem ini terdapat 4 komponen ekosistem yang digambarkan dalam media diorama.

- a. Materi pertama menggambarkan tentang komponen ekosistem berupa komponen biotik dan abiotik, pada materi ini menggambarkan tentang komponen hidup seperti manusia, hewan, dan tumbuhan. Sedangkan komponen tak hidup berupa tanah, air, udara, batu, dll. Disini digambarkan dengan lingkungan sawah dan peternakan terdapat hewan, tumbuhan manusia, air, matahari, batu, dan tanah.
- b. Materi kedua menggambarkan tentang satuan ekosistem seperti individu, populasi, dan komunitas. Pada materi ini didesain dengan gambaran lingkungan hutan terdapat individu beruang, populasi harimau, dan komunitas hewan-hewan yang membentuk ekosistem.
- c. Materi ketiga menggambarkan tentang hubungan antar komponen seperti rantai makanan dan jaring-jaring makanan, sedangkan konsep terakhir. Didesain dengan lingkungan sawah yang menggambarkan tumbuhan dimakan tikus, tikus dimakan ular, ular dimakan burung hantu sehingga membentuk suatu rantai makanan. Kemudian dirantai makanan terbentuk jaring-jaring makanan, yang bertugas sebagai produsen, konsumen 1, konsumen 2, sampai pada pengurai.
- d. Materi keempat menggambarkan tentang bentuk interaksi antar makhluk hidup dan interaksi meliputi simbiosis dll. Di dalam kotak ini didesain dengan gambaran savana atau padang rumput hijau yang didalamnya terdapat interaksi makhluk hidup berupa macam-macam simbiosis.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini adalah hasil belajar aspek kognitif. Hasil belajar diukur menggunakan tes. Untuk mengetahui pengaruh media diorama terhadap hasil belajar, maka dalam penelitian ini dilakukan pretest

terlebih dahulu kemudian diberi perlakuan menggunakan produk media diorama dan kemudian dilakukan post test kembali. Instrumen pengukurnya berupa lembar soal pilihan ganda (PG) sebanyak 25 soal.