

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk mewujudkan pembelajaran yang terstruktur, dan menyenangkan agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensinya untuk memiliki sikap religius, akhlak mulia, kecerdasan, kepribadian, serta keterampilan yang diperlukan dirinya.² Pendidikan berperan penting dalam perkembangan individu, melalui pendidikan siswa dipersiapkan untuk menjadi anggota masyarakat yang aktif, sukses, dan berkontribusi.³ Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan suatu bangsa, oleh karena itu diperlukannya kualitas pendidikan yang tinggi. Menurut hasil survei yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assessment*) pada tahun 2019, Indonesia memiliki kualitas pendidikan yang rendah yaitu berada di posisi ke-74 dari 79 negara lainnya.⁴ Dengan kata lain, Indonesia harus melakukan usaha yang terbaik untuk mewujudkan pendidikan yang sesuai dengan tujuan Pendidikan nasional.

Seiring dengan berkembangnya zaman, dunia pendidikan terus mengalami perubahan, banyak hal yang mempengaruhi sistem pendidikan di sekolah, salah satunya yaitu target pencapaian yang harus dicapai.

² Desi Pristiwanti, dkk, Pengertian Pendidikan, (Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 4 No. 6, 2022) hlm 7915

³ STT Benua Niha Keriso Proestan Sunderman Nias, Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0, (Jurnal Sunderman, Vol. 1 No. 1, 2019), hlm 38

⁴ Fitria Nur A.K., Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia dan Solusi, (AoEJ: Academy of Education Journal, Vol. 13 No. 1, Januari 2022), hlm 4

Siswa dituntut aktif mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti mendengarkan penjelasan dari guru, aktif bertanya tentang materi yang belum dipahami, maupun mengerjakan tugas yang diberikan dengan baik. Melalui perkembangan di masa sekarang, diperlukannya inovasi yang dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran untuk menciptakan siswa yang kreatif, inovatif, dan kritis untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu inovasi yang dapat digunakan agar pembelajaran berjalan efektif dan efisien yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Media dalam pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menunjang kegiatan pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran materi yang disampaikan guru menjadi lebih jelas dan menarik bagi siswa. Media dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disajikan dan mempercepat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi dari pembelajaran, melalui media proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Selain untuk menyampaikan pesan, media juga digunakan untuk merangsang diskusi, menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dan mengatasi masalah yang lainnya.⁵

Berikut merupakan ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan media pembelajaran, sebagaimana firman Allah QS. Al-Anbiya' (21): 30-31:

⁵ Abdul Wahid, Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar, (Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam, Vol. 5 No. 2, 2018), hlm 6

أَوَلَمْ يَرَالَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا لَئِي وَجَعَلْنَا مِنَ الْمَاءِ كُلَّ

شَيْءٍ حَيٍّ لَئِي أَفَلَا يُؤْمِنُونَ ۝ ۳۰

وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَّعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ ۝ ۳۱

۳۱

Artinya: “Dan apakah orang-orang kafir tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulu menyatu, kemudian kami pisahkan antara keduanya; dan kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air; maka mengapa mereka tidak beriman?” (ayat 30). “Dan kami telah menjadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh agar ia (tidak) guncang bersama mereka, dan kami jadikan (pula) di sana jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk” (ayat 31).⁶

Pada dunia pendidikan saat ini, ada banyak masalah yang terjadi contohnya lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan oleh lembaga pendidikan. Di mana dalam pelaksanaan proses pembelajaran, siswa hanya diarahkan pada kemampuan menghafal berbagai informasi melalui penjelasan dari guru dan media yang kurang efektif. Siswa ditekankan menggunakan daya nalarnya untuk berpikir kritis dalam menanggapi suatu permasalahan yang dihadapi, selain itu siswa juga harus bisa menerapkan atau mengaplikasikan materi yang telah dipelajari di kelas pada kehidupan sehari-hari tanpa adanya gambaran yang jelas. Hal ini akan membuat siswa kesulitan terutama pada siswa jenjang pendidikan sekolah dasar.

Masalah yang dihadapi lainnya yaitu kurangnya motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, banyak siswa yang bermain sendiri hingga meninggalkan kelas pada saat kegiatan

⁶Al-Qur'an dan Terjemahannya, Surat Al-Anbiya', Ayat 30-31, (Jakarta: PT. Insan Media Pustaka)

pembelajaran dimulai. Hal itu dapat terjadi karena siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran, karena guru hanya memberi penjelasan materi melalui ceramah dan media yang digunakan hanya berupa modul. Oleh karena itu, diperlukannya inovasi seperti menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Salah satu media yang dapat dijadikan inovasi yaitu media diorama. Media diorama merupakan media tiga dimensi berukuran kecil yang menggambarkan suatu pemandangan pada keadaan yang sebenarnya. Media diorama berisi objek-objek kecil yang diletakkan pada alas dan mempunyai latar belakang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Objek-objek kecil tersebut dapat berupa bangunan-bangunan, pepohonan, orang-orangan, dan sebagainya sesuai dengan kebutuhan. Media diorama cukup menarik untuk digunakan, khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar, karena media diorama merupakan media tiga dimensi yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung oleh siswa. Media diorama cocok untuk digunakan pada mata pelajaran yang membutuhkan penjelasan berupa gambaran dari sesuatu yang berbentuk nyata, seperti mata pelajaran IPS.

Pembelajaran IPS merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPS sangat berperan dalam proses pendidikan, karena IPS memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Pembelajaran IPS merupakan

proses pembelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar. Cakupan pembelajaran IPS sangat luas, sehingga membutuhkan media yang dapat menggambarkan sesuatu dengan jelas seperti media diorama.

Dalam hal ini, penulis akan menjelaskan pengembangan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung. Materi kenampakan alam dan kenampakan buatan akan lebih mudah dipahami apabila dijelaskan melalui media tiga dimensi. Oleh karena itu, media diorama cocok digunakan pada materi tersebut untuk mengetahui sejauh mana minat belajar dan pemahaman siswa jika menggunakan media yang menarik. Peneliti memilih tempat penelitian di SDIT Al-Asror karena pada saat melakukan observasi peneliti menemukan masalah yang sesuai dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulisan proposal ini difokuskan pada peningkatan minat belajar siswa dalam menggunakan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis mengembangkan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?
2. Bagaimana desain media diorama pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?
3. Bagaimana pengembangan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?
4. Bagaimana implementasi uji coba media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?
5. Bagaimana evaluasi dan perbaikan dari kekurangan yang terjadi dalam proses pengembangan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan dari pengembangan ini yaitu:

1. Mendeskripsikan analisis mengembangkan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.

2. Mendeskripsikan desain media diorama pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
3. Mendeskripsikan pengembangan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
4. Mendeskripsikan implementasi uji coba media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.
5. Mendeskripsikan evaluasi dan perbaikan dari kekurangan yang terjadi dalam proses pengembangan media diorama pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dan kenampakan buatan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran diorama, dan dapat digunakan sebagai acuan untuk melakukan penelitian dalam bidang Pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini bagi guru adalah diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk menunjang pembelajaran.

b. Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa adalah media diorama membantu siswa menjadi lebih tertarik dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah diharapkan penelitian ini dijadikan pengetahuan baru sebagai calon pendidik.

d. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang memberi perubahan dalam meningkatkan hasil belajar serta kualitas pembelajaran di sekolah.

E. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi bahwa:

1. Media diorama mampu memberikan penjelasan yang dapat dilihat melalui visual tiga dimensi kepada siswa.
2. Seluruh siswa mampu dengan mudah memahami materi tentang kenampakan alam dan kenampakan buatan pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam melalui media diorama.

3. Guru mampu memahami penggunaan media sehingga dapat dengan mudah mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran ini akan menghasilkan produk berupa media diorama, yang merupakan media pembelajaran berupa visual tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk menjelaskan suatu keadaan.
2. Media diorama ini dibuat untuk membantu siswa kelas V di SDIT Al-Asror Ringinpitu Tulungagung dalam memahami materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.
3. Media diorama yang dibuat menggambarkan keadaan sebenarnya dari kenampakan alam dan kenampakan buatan.
4. Kenampakan alam dan kenampakan buatan yang digambarkan dalam media diorama yang dibuat berupa gunung, sungai, waduk, dan objek-objek lainnya.
5. Objek-objek yang menggambarkan keadaan ditempatkan pada alas yang berlatar belakang lukisan sesuai dengan materi.
6. Media diorama dibuat oleh peneliti sendiri, dan diharapkan mampu digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa kelas V dalam memahami materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan merupakan suatu proses mengembangkan produk yang dapat berupa media, model, maupun strategi pembelajaran, kemudian produk tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran dan pendidikan.
2. Media pembelajaran merupakan alat maupun metode berupa audio dan visual yang dapat membantu pendidik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan yang diinginkan dapat tercapai.
3. Media diorama merupakan media tiga dimensi berukuran mini yang menggambarkan keadaan atau kondisi sebenarnya, media diorama berisi objek-objek kecil yang diletakkan pada sebuah alas dan dihias sedemikian rupa sehingga tampak mirip dengan objek dan keadaan yang sebenarnya.
4. Media diorama pada materi kenampakan alam dan kenampakan buatan merupakan bentuk produk pengembangan media tiga dimensi yang menggambarkan kondisi kenampakan alam dan kenampakan buatan yang didesain menarik sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kenampakan alam dan kenampakan buatan.

H. Sistematika Pembahasan

Berikut ini sistematika pembahasan yang dapat memberi arahan bagi pembaca:

1. Bagian Awal

Bab awal skripsi ini mencakup: lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar persembahan, lembar motto, lembar kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

2. Bagian Inti

BAB I PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan mencakup: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II mencakup: deskripsi teori, dan kerangka berfikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III mencakup: jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV mencakup: tahap analisis, desain, pengembangana, implementasi, dan evaluasi.

BAB V PENUTUP

Bab penutup mencakup: kajian produk yang telah direvisi dan pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini mencakup daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan Riwayat hidup.