

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan kegiatan edukatif yang memiliki tujuan untuk meningkatkan potensi siswa yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan Pasal 2 Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus melaksanakan pembelajaran berbasis aktivitas yang memuat karakteristik sebagai berikut: (1) interaksi dan inspiratif; (2) menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif; (3) kontekstual dan kolaboratif; (4) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian siswa; dan (5) sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Sasaran dari pembelajaran akan tercapai melalui proses pembelajaran dengan menggunakan tindakan edukatif dimana tindakan edukatif ini dilakukan agar semua potensi yang dimiliki siswa dapat dikembangkan dengan lebih baik seperti dari segi afektif, kognitif, maupun psikomotorik (capaian pembelajaran). Kemampuan berpikir kreatif ini layaknya harus dikembangkan dan diasah dilihat dari perkembangan zaman yang semakin luas atau meningkat sehingga diperlukan proses pembelajaran yang lebih baik dan bermutu agar siswa mampu menciptakan ide-ide yang baru dan dapat menyelesaikan masalah-masalah sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki dan dapat melihat dari sudut pandang yang berbeda sesuai dengan perkembangan zaman.

Jika proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan sasaran pembelajaran, maka siswa dapat mencapai target pembelajaran atau kompetensi sesuai dengan yang telah ditentukan. Menurut Wina Sanjaya (2010:15) ada beberapa variabel yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain: faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Faktor dari kemampuan guru itu sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Guru sangat diwajibkan untuk memiliki kemampuan dalam memilih strategi, teknik, pendekatan, sumber belajar, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang

baik atau tepat dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, dan efisien. Guru tersebut juga harus memiliki kemampuan pada setiap atau semua mata pelajaran baik dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SD adalah ilmu yang mempelajari alam sekitar dan isinya, termasuk benda, hewan, tumbuhan, manusia, peristiwa, dan gejala-gejala alam dan ilmu yang mempelajari tentang masyarakat. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran inti di SD dan memiliki hubungan luas dengan kehidupan manusia serta kehidupan antar makhluk hidup. Pembelajaran IPAS dapat memberikan pengalaman secara langsung sehingga siswa bisa menjelajah dan dapat mendapat wawasannya sendiri di alam dan lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran IPAS ini juga tidak hanya terfokus dalam kompetensi pengetahuan saja yang berupa fakta, prinsip, dan konsep, melainkan juga dapat memberikan pengalaman dan menemukan sebuah fakta. Karena itu, pembelajaran IPAS sangat memerlukan suatu visualisasi dengan benda-benda yang jelas atau konkret agar kemampuan berpikir kreatif siswa meningkat. Contoh alat atau media yang dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang kejadian nyata tersebut adalah diorama. Diorama adalah media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan objek atau peristiwa yang sesungguhnya dengan berbentuk tiga dimensi.

Pada saat melakukan observasi di kelas V SD Negeri 065015 Medan, peneliti menemukan beberapa fakta di antaranya adalah proses pembelajaran di kelas berlangsung hanya dengan menggunakan buku guru dan buku siswa. Di kelas juga hanya menggunakan metode pembelajaran yaitu berupa ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Jadi dapat dikatakan bahwa pembelajaran di kelas hampir tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, bila menggunakan media pembelajaran itupun kurang bervariasi karena hanya menggunakan media yang sudah ada dan difasilitasi oleh sekolah seperti proyektor/infokus dan hal tersebut membuat siswa tidak semangat dalam proses kegiatan pembelajaran, akibatnya siswa merasa jenuh dalam melaksanakan

kegiatan pembelajaran yang membuat pembelajaran tersebut kurang efektif dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan informasi dari guru wali kelas V SDN 065015 Medan, nilai ulangan harian IPAS siswa kelas V belum maksimal. Nilai ulangan harian siswa masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan pihak sekolah untuk mata pelajaran IPAS adalah 70. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Persentase Data Nilai Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 065015 Medan.

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa Kelas V		Keterangan
		V	%	
70	≥ 70	10	36	Tuntas
	≤ 70	18	64	Tidak Tuntas
	Jumlah	28	100	

Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 065015 Medan

Dilihat dari Tabel 1.1 diatas, dapat dijelaskan bahwa siswa kelas V terdapat 10 siswa yaitu sebesar 36% yang memenuhi KKTP yang telah ditetapkan, sedangkan 18 siswa yaitu sebesar 64% yang tidak memenuhi KKTP. Jadi, dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang nilai ulangan harian pada mata pelajaran IPAS yang tidak tuntas.

Maka dari itu peneliti ingin menawarkan sebuah media pembelajaran agar proses belajar mengajar bisa berjalan dengan efektif. Media yang ingin diimplementasikan yaitu media pembelajaran diorama. Media pembelajaran diorama dapat membantu siswa dalam menunjukkan ide, gagasan, dan perasaan mereka sehingga setiap potensi dari siswa dapat lebih berkembang. Media pembelajaran diorama ini menggunakan media 3 dimensi yang dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar karena siswa dapat melihat langsung bentuk benda yang akan dipelajari dan lebih mudah untuk dipahami.

Dengan demikian, media diorama ini diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan diharapkan proses pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dan siswa dapat lebih semangat dalam melaksanakan proses pembelajaran. Maka judul yang akan diangkat adalah “Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Materi Rantai Makanan Kelas V di SDN 065015 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat menjabarkan beberapa permasalahan penelitian, seperti:

1. Pembelajaran yang dilakukan di kelas hampir tidak pernah menggunakan media tiga dimensi, seperti media diorama.
2. Media yang digunakan hanya berupa buku guru dan buku siswa dan hanya menggunakan metode ceramah.
3. Kemampuan belajar siswa rendah karena siswa sulit untuk memahami materi.
4. Pembelajaran di kelas tidak dilakukan secara bervariasi.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan bahwa fokus permasalahan yang dapat diteliti adalah: “Pengaruh media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa materi rantai makanan kelas V SD Negeri 065015 Medan”

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS sebelum menggunakan media diorama di kelas V SD Negeri 065015 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS sesudah menggunakan media diorama di kelas V SD Negeri 065015 Medan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 065015 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS sebelum menggunakan media diorama di kelas V SD Negeri 065015 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS sesudah menggunakan media diorama di kelas V SD Negeri 065015 Medan.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 065015 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini secara teoritis dapat digunakan untuk memberikan dan memperluas pengetahuan khususnya pengetahuan dalam pembelajaran IPAS mengenai penggunaan media diorama pada materi rantai makanan SD.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat untuk peneliti

Peneliti mendapat informasi dari penggunaan media diorama.

b. Manfaat untuk peserta didik

Peserta didik akan lebih tertarik dan semangat saat mengikuti kegiatan pembelajaran IPAS dengan menggunakan media diorama sehingga kemampuan belajar siswa meningkat dan lebih luas.

c. Manfaat untuk guru

Manfaat untuk guru adalah untuk menyampaikan masukan kepada guru untuk menggunakan media diorama agar dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS khususnya mengenai rantai makanan. Serta guru dapat berinovasi untuk menciptakan media yang lain agar pembelajaran di kelas dapat lebih aktif.

d. Manfaat untuk sekolah

Manfaat untuk sekolah adalah untuk memberikan petunjuk kepada pihak sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas agar meningkatkan kualitas pengetahuan siswa.

