

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang terstruktur dan sistematis untuk mengembangkan potensi melalui pengajaran, pelatihan, dan pengalaman. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap seseorang sehingga mereka dapat berfungsi secara efektif dalam masyarakat dan mencapai potensi pribadi mereka.

Pendidikan memiliki peran dan tugas yang sangat penting dalam aspek kehidupan manusia. Berdasarkan Undang-Undang No.20 Tahun 2003, menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Menurut Andar (2019) mengatakan bahwa berbicara pembelajaran maka yang menjadi sorotan dan orientasi yang utama diingat pada kualitas peserta didik sebagai output dalam proses pembelajaran. Pembelajaran khususnya di Indonesia masih dipandang rendah pola pembelajarannya dibandingkan dengan negara-negara maju, kita sebut Negara Malaysia yang dulunya banyak berguru di Indonesia, namun saat ini Malaysia jauh lebih maju proses pembelajarannya di banding Negara kita. Bahkan model dan teori pembelajaran mereka jauh lebih unggul telah menggunakan model-model yang variatif dalam proses belajar mengajarnya.

Mata pelajaran IPA sering kali dianggap membosankan oleh siswa Sekolah Dasar (SD) karena materi dan sistem pembelajarannya yang bersifat ilmu pasti. Hal ini sering membuat siswa merasa jenuh dan kurang memahami materi. Rendahnya hasil belajar di IPA seringkali terkait dengan proses pembelajaran yang tidak

memberi cukup kesempatan bagi siswa untuk berpikir kritis. Oleh karena itu, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sebagai alat bantu yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Saat memilih media pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan kondisi siswa, materi, dan lingkungan kelas.

Ada berbagai macam media pembelajaran, salah satunya diorama. Media diorama adalah alat visual tiga dimensi yang menggambarkan pemandangan, peristiwa, atau konsep secara menarik. Namun, di sekolah tempat penulis melakukan penelitian guru hanya menggunakan media sederhana seperti contohnya gambar. Sekolah menyediakan sedikit media yang efektif dan nyata, sehingga guru bergantung pada buku pembelajaran.

Berdasarkan observasi pada tanggal 09 September-10 September 2024 dengan guru di kelas V SD Negeri 060938 Medan terdapat bahwa pembelajaran IPA masih terdapat permasalahan, khususnya pada materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah. Salah satu permasalahan diantaranya ialah kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, media yang masih digunakan dalam proses pembelajaran masih sederhana seperti media print gambar ataupun karton, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu masih menggunakan metode ceramah, respon siswa yang kurang aktif dikarenakan proses pembelajaran yang kurang menarik.

Media pembelajaran yang cocok dan sesuai untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan sekolah. Berhasil tidaknya suatu pembelajaran dapat dicatat dari hasil penilaian belajar yang diperoleh.

**Tabel 1.1 Ulangan Pada Mata Pelajaran IPA
Siswa Kelas V SD Negeri 060938 Medan**

| KKM | Nilai | Jumlah Siswa | Presentase (%) | Keterangan |
|------------|---------------|---------------------|-----------------------|-------------------|
| 70 | ≥ 70 | 9 | 39% | Tuntas |
| | ≤ 70 | 13 | 61% | Tidak Tuntas |
| | Jumlah | 22 | 100% | - |

Rendahnya prestasi akademik mata Pelajaran IPA terlihat jelas dari nilai ulangan harian yang menunjukkan 39% siswa tuntas dan 13 siswa tidak tuntas dari total jumlah siswa.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran diorama materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah yang lebih nyata. Media ini harus dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta menambah pemahaman dan motivasi siswa agar lebih aktif dan mudah memahami materi media diorama.

Maka dari itu berdasarkan masalah dan solusi yang telah ditemukan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah Di Kelas V SD Negeri 060938 Medan.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa identifikasi masalah sebagai berikut

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran.
2. Metode yang digunakan pada saat pembelajaran yaitu metode ceramah, sehingga membuat siswa kurang memahami materi.
3. Respon siswa kurang aktif karena pembelajaran kurang menarik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mencapai hasil penelitian yang optimal, maka peneliti membatasi permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang. Adapun batasan masalah pada penelitian adalah Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Materi Rantai Makanan Ekosistem Sawah Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 060938 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media pembelajaran diorama pada materi rantai makanan ekosistem sawah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas V SD Negeri 060938 Medan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan pengembangan media pembelajaran diorama pada materi rantai makanan ekosistem sawah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas V SD Negeri 060938 Medan?

1.5 Tujuan Masalah

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran diorama pada materi rantai makanan ekosistem sawah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas V SD Negeri 060938 Medan.
2. Untuk mengetahui Tingkat kepraktisan media pembelajaran diorama pada materi rantai makanan ekosistem sawah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa di kelas V SD Negeri 060938 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang dilaksanakan, diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis, yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu :

- a. Bagi Lembaga, sebagai bahan informasi yang membantu usaha peningkatan mutu Pendidikan pada umumnya.
- b. Bagi Peneliti, sebagai sumbangsih pemikiran dan untuk meraih gelar sarjana strata satu (S1) pada program studi Pendidikan guru sekolah dasar penelitian ini sekaligus sebagai wawasan didalam berpikir serta dapat menerapkan ilmu yang didapat dari penelitian ini.
- c. Bagi Siswa, untuk meningkatkan minat baca terhadap materi serta dapat memotivasi siswa dalam memahami materi.

2. Manfaat Praktis

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti menyimpulkan manfaatnya sebagai berikut :

a. Bagi siswa

Siswa dapat menggunakan media pembelajaran tersebut untuk meningkatkan pemahaman tentang Rantai Makanan di Ekosistem Sawah.

b. Bagi Guru

Media pembelajaran ini akan menambah referensi dan memotivasi guru dalam mengembangkan media serta meningkatkan proses pembelajaran bagi peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran ini dapat menambah alat peraga untuk pembelajaran siswa khususnya pada materi Rantai Makanan di Ekosistem Sawah.

d. Bagi Peneliti Lain

Sebagai masukan bagi peneliti untuk menambah pengetahuan dan pemahaman tentang Rantai Makanan di Ekosistem Sawah, serta diharapkan bisa menjadi referensi bagi peneliti berikutnya.