

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tantangan yang dihadapi umat manusia kian bertambah dari waktu ke waktu. Permasalahan yang dihadapi saat ini tidak lagi sama dengan permasalahan yang dihadapi satu dekade atau bahkan satu abad yang lalu. Ilmu pengetahuan dan teknologi terus dikembangkan untuk menyelesaikan setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karenanya, pola pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) perlu disesuaikan agar generasi muda dapat menjawab dan menyelesaikan tantangan-tantangan yang dihadapi di masa yang akan datang.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial (Kemendikbudristek, 2022:4).

Sebuah inisiatif yang diperkenalkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan adalah program sekolah penggerak untuk pendukung setiap sekolah-sekolah dalam membangun suatu generasi yang memiliki kepribadian selama hidup, berlandaskan nilai-nilai Pancasila yang menjadi persatuan bangsa Indonesia (Warsidah dalam Rahman, 2023). Suatu konteks merdeka belajar, murid dan guru diberikan kebebasan lebih agar supaya mampu untuk menjelajahi pembelajaran, sambil menekankan peran guru sebagai pembimbing yang mengarahkan peserta didik, sesuai dengan panduan yang diberikan oleh kementerian pendidikan kebudayaan (Rahmadayanti dalam Rahman, 2023).

Untuk mewujudkan pendidikan yang bermakna membutuhkan guru yang berkarakter yaitu guru yang dapat menjadi fasilitator yang cerdas bagi siswanya, jenis guru ini melibatkan siswanya secara efektif, artistik, dan imajinatif. Maka dari itu hendaknya ada pemberian media pembelajaran di dalam pengalaman belajar (Jannah, Dkk, 2023:568). Untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan dan merangsang, penggunaan media dalam pendidikan tidak diragukan lagi sangat penting. Karena media dapat memadukan antara ucapan, teks, lambang dalam penyebaran informasi dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, pembelajaran dengan bantuan media lebih baik dari pada pembelajaran konvensional dalam menghasilkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan (Hasan dalam Jannah, 2023:568).

Piaget berpendapat bahwa kemampuan berpikir anak pada taraf kelas V SD masih bertahap pada peristiwa-peristiwa konkrit yang terlihat oleh anak (Nurlina dalam Jannah, 2023:569). Dalam proses pembelajaran materi pelajaran tertentu sangat membutuhkan media tiga dimensi tersebut untuk memberikan pengalaman langsung dan nyata kepada siswa (Batubara dalam Jannah, 2023:569). Hal ini sesuai dengan pembelajaran IPA yang menawarkan untuk memahami kejadian, fenomena, dan keragaman yang terdapat di alam semesta (Ramadhani dalam Jannah, 2023:570).

Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media diorama. (Kisma dalam Jannah, 2023:570) menyatakan media diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Walaupun banyak teori yang mendukung pentingnya penggunaan media pembelajaran, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa media masih jarang digunakan secara maksimal. Guru cenderung berfokus pada penyelesaian materi dan pencapaian target kurikulum tanpa mempertimbangkan variasi media yang sesuai. Akibatnya, pembelajaran cenderung monoton, siswa kurang aktif, dan hasil belajar tidak optimal. Kesenjangan inilah yang menunjukkan perlunya penelitian mengenai efektivitas media pembelajaran, khususnya media diorama, dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan informasi dari guru wali kelas V UPT SPF SDN 106790 kurangnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPAS materi "Harmoni Dalam Ekosistem". Sebagian besar dari siswa kelas V masih kesulitan pada materi yang memerlukan alur yang rinci serta konsep yang bersifat abstrak seperti "Harmoni Dalam Ekosistem". Media yang digunakan wali kelas V dalam pembelajaran IPAS adalah Power Point yang hanya menampilkan gambar dan bacaan, sehingga siswa kurang tertarik memperhatikan saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan nilai ulangan harian siswa masih dibawah kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditentukan pihak sekolah untuk mata pelajaran IPAS adalah 75. Untuk lebih jelasnya ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Persentase Data Nilai Hasil Ulangan Harian IPAS Siswa Kelas V UPT SPF SDN 106790. TP 2024/2025

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa Kelas V		Keterangan
		V	%	
75	≥ 75	10	36%	Tuntas
	≤ 75	18	64%	Tidak Tuntas
	Jumlah	28	100	

Sumber: Guru Kelas V UPT SPF SDN 106790

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.

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 di angkat adalah 'Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026'.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS.
2. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang inovatif.
3. Media Pembelajaran Diorama belum pernah digunakan dalam pembelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS materi Harmoni Dalam Ekosistem dalam sub bab 1 Memakan dan Dimakan , 2 Transfer Energi Dalam Ekosistem Kelas V UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa sebelum menggunakan media diorama kelas V di UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar IPAS siswa sesudah menggunakan media diorama kelas V di UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas V di UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pengaruh yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa sebelum menggunakan media diorama kelas V di UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026.

2. Untuk mengetahui hasil belajar IPAS siswa sesudah menggunakan media diorama kelas V di UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media diorama terhadap hasil belajar IPAS kelas V di UPT SPF SDN 106790 Tahun Pelajaran 2025/2026.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa: Membantu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS.
2. Bagi Guru: Memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar IPAS sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.
3. Bagi Sekolah: Memberikan masukan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran serta mendorong sekolah untuk mendukung pemanfaatan media pembelajaran.