

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat”.Dapat didefinisi pengajaran ialah sebuah cara perubahan etika serta prilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.(Ujud dkk, 2023:12)

Proses mengubah sikap dan perilaku seseorang atau kelompok untuk mendorong manusia untuk menjadi lebih baik. Pendidikan, menurut Dinn Wahyudin Humanisasi, juga dikenal sebagai "upaya memanusiakan manusia", adalah upaya untuk membantu orang-orang (siswa) untuk hidup dengan martabat kemanusiaannya.

Sekolah, orang tua, dan kelompok masyarakat melakukan banyak hal untuk menanamkan karakter.upaya untuk membantu anak-anak dan remaja tumbuh menjadi individu yang bertanggung jawab, peduli, dan teguh Berdasarkan pemahaman di atas, dapat dikatakan bahwa pendidikan karakter adalah proses mengubah kejiwaan, sifat, akhlak, dan budi pekerti seseorang atau kelompok orang untuk menjadi manusia sejati.

Selanjutnya Ridwan (2021:32-54) berpendapat bahwa Pendidikan karakter adalah “suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran, atau perhatian, dan tindakan”. untuk menerapkan nilai-nilai tersebut terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, orang lain, lingkungan, dan negara. Perkembangan sifat individu seseorang dapat mengarah pada pengembangan sifat bangsa. Namun, karena manusia hidup dalam lingkungan sosial dan budaya tertentu, pertumbuhan karakter seseorang hanya dapat dilakukan dalam lingkungan sosial dan budaya yang bersangkutan. Artinya, perkembangan budaya dan karakter dapat dilakukan melalui proses pendidikan yang tidak melepaskan peserta didik dari lingkungan sosial, budaya masyarakat, dan budaya bangsa mereka; oleh karena itu, pendidikan budaya dan karakter bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik melalui pendidikan hati, otak, dan fisik.

Bagaimana guru mendidik siswa berdampak pada perkembangan jiwa siswa, sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk memiliki sikap yang sesuai dengan tugas profesionalnya. keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat bergantung pada cara siswa belajar.

Guru berharap siswa mereka yang diajarnya berhasil dalam belajar, sehingga mereka memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Namun, ada juga siswa yang mendapat nilai tinggi dan rendah, yang berarti mereka tidak mencapai hasil yang memuaskan. Jadi, ini menunjukkan bahwa banyak guru masih mengalami masalah dengan banyak siswa. Dimana siswa tidak dapat

menghadapi tantangan yang harus dilakukan dalam belajar disebut kesulitan belajar.

Utami (2020) “Guru hendaknya menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi dan tujuan. Pembelajaran yang akan disampaikan dirancang untuk membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.”

Media pembelajaran adalah alat pengajaran bagi guru untuk menyampaikan bahan ajar, meningkatkan kreativitas siswa, dan meningkatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Dengan media, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, terdorong untuk menulis, berbicara dan merangsang imajinasinya. Oleh karena itu melalui media pembelajaran proses pengajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien serta dapat terjalin hubungan yang baik antara guru dan siswa. (Fadilah dkk., 2023:4)

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas VI, dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, Guru memiliki kemampuan untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang berdampak pada kegiatan pembelajaran siswa. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga siswa diharapkan ikut serta dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu media pembelajaran harus digunakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar, semakin menarik media pembelajaran yang digunakan guru maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Namun dalam praktiknya, masih banyak guru yang belum menerapkan media pembelajaran inovatif, bukan hanya belum menerapkan media tersebut, bahkan media pembelajaran pun belum ada sama sekali di sekolah. (Ridwan dkk., 2021) menjelaskan bahwa "media pembelajaran memegang peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik."

Dengan adanya media diorama dalam pembelajaran, guru terbantu ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membantu siswa dalam memahami materi dengan mudah. Jadi jika materi pembelajaran tematik tersebut dikemas menjadi sebuah media yang menarik maka dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar.

Pada saat melakukan observasi di sekolah diketahui bahwa pada proses pembelajaran tematik kelas IV guru belum menggunakan media pembelajaran diorama tiga dimensi. Guru masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah sebagai metode pembelajarannya terutama pada pembelajaran tematik. Sehingga pembelajaran masih terfokus pada guru. Hal ini disebabkan guru masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran juga tidak

diimbangi dengan penanaman nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik. Berdasarkan Observasi yang dilakukan, bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran tematik adalah media gambar, namun karena siswa hanya dapat melihat sehingga siswa mudah bosan dan kurang tertarik. Sedangkan penggunaan media diorama sangat jarang khususnya pada pembelajaran tematik sehingga guru lebih sering menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket pada saat belajar.

Guru sudah menanamkan nilai-nilai karakter pada setiap pembelajaran hanya saja kurang efektif karena siswa tidak dapat menerapkan nilai-nilai karakter pada pembelajaran tematik untuk diri mereka sendiri, lingkungan, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, pembelajaran tematik harus diintegrasikan dengan teknologi. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan alat pembelajaran yang menggabungkan nilai-nilai karakter. Media tersebut adalah media diorama tiga dimensi.

Berdasarkan observasi kebutuhan menunjukkan bahwa upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan kurang maksimal, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media belum cukup untuk mendukung proses pembelajaran, media tiga dimensi jarang digunakan, dan penanaman nilai karakter sudah ditanamkan, tetapi belum optimal, dan media pembelajaran tiga dimensi yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter juga belum digunakan. Nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan antara lain religius, nasionalis, integritas, gotong royong dan mandiri.

Berdasarkan latar belakang di atas, tertarik untuk melakukan observasi di SDN 14 Batu Ampar, Kecamatan Ketungau Hilir, Kabupaten Sintang. Yang berjudul "Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV DI SDN 14 Batu Ampar"

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi masalah dalam an ini yaitu:

1. Guru belum menggunakan media diorama tiga dimensi pada saat proses pembelajaran tematik
2. Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik
3. Terdapat siswa yang belum menerapkan nilai-nilai karakter pada dirinya
4. Peserta didik masih terlalu pasif dalam proses pembelajaran berlangsung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah di atas maka batasan dalam an ini yaitu:

1. Media Pembelajaran tiga dimensi berupa media diorama
2. Nilai-nilai karakter siswa yang di kembangkan yaitu relegius, nasionalis, integritas, mandiri, dan gotong royong
3. Pembelajaran tematik pada tema 6 yaitu cita-citaku pada subtema 1

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah an ini yaitu:

1. Bagaimana Langkah-Langkah Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas IV di SDN 14 Batu Ampar?
2. Bagaimana Kelayakan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas IV di SDN 14 Batu Ampar?
3. Bagaimana Kepraktisan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas IV di SDN 14 Batu Ampar?
4. Bagaimana Respon Siswa Terhadap Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Pada Siswa Kelas IV di SDN 14 Batu Ampar?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, untuk mengetahui:

1. Kelayakan Media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV di SDN 14 Batu Ampar?
2. Kepraktisan media diorama tiga dimensi yang terintegrasi nilai-nilai karakter untuk siswa kelas IV di SDN 14 Batu Ampar?

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat di gunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoretis

Bagi peneliti kependidikan diharapkan dapat digunakan sebagai literatur dalam penelitian selanjutnya yang relevan

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Dapat memberikan suasana belajar yang lebih kondusif dan inovatif sehingga pembelajaran tidak monoton dan dapat membawa dampak pada peningkatan kemampuan belajar siswa sehingga siswa dapat terbantu mengatasi kesulitan belajar yang dialaminya melalui kegiatan pembelajaran yang menerapkan media sesuai dengan kemampuan,kebutuhanya juga sesuai karakteristiknya dan dapat menumbuhkan semangat belajar siswa ,meningkatkan motivasi dan daya Tarik siswa terhadap pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dapat memperoleh pengetahuan mengenai media pembelajaran yang inovatif,sehingga kelak dapat memberikan pelayanan dengan menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan karaktersistik siswa.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat mengkaji secara mendalam dan dapat mengembangkannya sehingga dapat tercapai hasil belajar yang lebih baik.serta dapat memberikan masukan atau saran dalam upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak,sehingga dapat meningkatkan mutu sumber daya Pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai wadah merapikan ilmu yang di dapatkan di bangku perkuliahan dan membantu memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas,dan dapat menambah wawasan keilmuan peneliti.serta dapat memberi penguat terhadap penelitian terdahulu.

G. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Produk yang dikembangkan pada konsep ini adalah media diorama tiga dimensi,kelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi.media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati,dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Melalui media diorama tiga dimensi ini,siswa tertarik untuk belajar karena bukan hanya mendengar tetapi juga melihat secara langsung,sehingga menambah minat dan motivasi siswa. Selain itu,siswa juga dapat mengatur kecepatan belajarnya sesuai dengan kemampuannya.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media diorama tiga dimensi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan ialah alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
2. Teknik uji coba produk dilakukan pada saat kompetensi dasar ini disampaikan di sekolah, tujuannya agar mendapatkan hasil yang tepat mengenai pengembangan media pembelajaran ini.

3. Validator mempunyai pandangan sama mengenai kriteria/kelayakan media diorama tiga dimensi yang baik.
4. Penggunaan media diorama tiga dimensi sebagai media belajar yang menyenangkan dengan berkonsep belajar sambil mengamati diharapkan dapat membantu siswa memahami materi cita-citaku pada tema 6.