

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berlangsungnya revolusi Industri 4.0, pendidikan memegang peranan yang sangat signifikan. “Pembelajaran adalah tindakan edukatif yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor” (Safitri 2023: 13). Berdasarkan Pasal 2 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014, untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru harus menerapkan pembelajaran berbasis aktivitas yang mencakup karakteristik berikut:

(1) Interaktif dan Inspiratif: Proses pembelajaran harus mendorong interaksi dan menginspirasi siswa. (2) Menyenangkan, Menantang, dan Memotivasi: Pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi. (3) Kontekstual dan Kolaboratif: Pembelajaran harus relevan dengan konteks dunia nyata dan mendorong kolaborasi di antara siswa. (4) Memberikan Ruang untuk Inisiatif, Kreativitas, dan Kemandirian: Harus ada cukup kesempatan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan mengambil inisiatif. (5) Disesuaikan dengan Bakat, Minat, Kemampuan, dan Perkembangan Psikologis Siswa: Pendekatan harus mempertimbangkan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan psikologis unik setiap siswa. Dengan melaksanakan metode pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, peserta didik diharapkan dapat mencapai kompetensi yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran merupakan upaya sistematis untuk membantu siswa mencapai penguasaan materi dan keterampilan yang diharapkan. Dalam konteks ini, hasil belajar menjadi indikator utama yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademis, tetapi juga kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata. Hasil belajar yang

optimal dapat dicapai melalui berbagai faktor, seperti peran guru yang efektif, ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai, serta materi pembelajaran yang relevan dan terstruktur.

Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah mereka menjalani proses belajar. Menurut Fernando, dkk (2024: 297-298) menyatakan “hasil belajar bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, atau simbol”. Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa yang telah mengalami proses transfer ilmu dari seseorang yang lebih berpengetahuan. Dengan hasil belajar, pendidik dapat menilai sejauh mana siswa memahami materi serta menentukan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Pendapat lain juga menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapat oleh siswa setelah mereka terlibat dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar di kelas memerlukan pembelajaran seperti IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar didapatkan dengan adanya proses mempelajari suatu materi lalu melakukan tes dengan arahan guru. Hasil tes tersebut akan memperlihatkan sejauh mana siswa memahami suatu konteks materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan penunjang yang efektif digunakan agar siswa belajar dengan giat sehingga mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

Mata pelajaran IPAS adalah salah satu mata pelajaran yang penting diajarkan di sekolah dasar, memainkan peran krusial dalam mencapai tujuan

pendidikan siswa. “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan proses dan produk dari upaya manusia dalam memahami gejala alam serta faktor yang mempengaruhi sikap dan pandangan terhadap alam semesta, sehingga pemahaman yang mendalam sangat diperlukan. Sebagai mata pelajaran penting di sekolah, IPAS berperan dalam membantu siswa memahami fenomena alam serta proses-proses yang terjadi di lingkungan sekitar” (Sari 2024: 7).

Mata pelajaran IPAS tidak hanya mengajarkan teori-teori ilmiah, tetapi juga mendorong siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara nyata, contohnya: menjaga kebersihan lingkungan, mengelola sampah dengan baik, dan memahami pentingnya pelestarian sumber daya alam. Dengan demikian, IPAS membantu siswa mengembangkan pola pikir kritis dan keterampilan analitis yang diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar.

Proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk membantu dan memfasilitasi siswa melalui materi, sarana, dan prasarana, serta kemauan guru untuk mempersiapkan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dalam pembelajaran, harus ada perpaduan antara guru, siswa, sarana dan prasarana, materi pembelajaran, dan lain-lain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pencapaian tujuan pembelajaran ini, perlu untuk mempertimbangkan karakteristik siswa, karena setiap siswa memiliki karakter dan gaya belajar yang berbeda. Oleh karena itu, para siswa ini memerlukan proses pembelajaran yang efektif dan lebih

menarik. Hasil belajar siswa merupakan patokan sejauh mana siswa telah memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pada pra-observasi tanggal 25 Januari 2025 yang dilakukan di SDN 17 Sungai Ana mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas yaitu berupa media gambar dan buku paket saja, walaupun ada juga guru di kelas IV SD yang menggunakan lingkungan sekitar sebagai objek pembelajaran namun hanya beberapa. Beberapa siswa terkadang bosan dengan dengan media yang tidak bervariasi tersebut sehingga membuat hasil belajar tidak memuaskan. Wawancara langsung dua siswa menunjukkan ada yang suka dan ada yang tidak pada media gambar dan buku sehingga menyulitkan proses pembelajaran. Banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi jika tidak dijelaskan secara runtut bagaimana suatu proses berjalannya suatu topik masalah contohnya dalam pembelajaran IPAS.

Pada materi yang memerlukan contoh nyata beberapa siswa kurang memahami jika hanya dijelaskan menggunakan buku atau gambar yang ditampilkan, Sehingga jika guru memberi kuis tentang materi, contohnya mengenai siklus air terjadi siswa malu untuk menjawab atau bahkan menjawab dengan asal-asalan dikarenakan mereka kurang mengerti dengan pembahasan tersebut yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar yang didapatkan. Hal ini tentu menjadi perhatian para guru dan pihak sekolah untuk mendapatkan solusi dari permasalahan tersebut. Guru harus berupaya menemukan media pembelajaran yang cocok dan bervariasi untuk setiap mata pelajaran.

Berdasarkan informasi awal dari wali kelas IV, didapati kurangnya media pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya waktu dalam membuat media pembelajaran yang bersifat nyata. Wali kelas IV juga mengatakan kesulitan dalam menggunakan teknologi seperti infokus dikarenakan fasilitas yang tersedia tidak mencukupi dalam pembelajaran.

Pihak sekolah juga sudah berupaya untuk memberikan fasilitas yang memadai untuk menunjang pembelajaran di kelas. Kepala sekolah selalu berupaya berkoordinasi dengan sesama guru lainnya bagaimana cara membuat media pembelajaran yang bervariasi agar hasil belajar siswa meningkat dan mendapatkan hasil yang memuaskan. Berdasarkan data penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran yang terbatas (hanya gambar dan buku paket) menyebabkan siswa bosan dan kesulitan memahami materi, terutama IPAS, sehingga hasil belajar rendah. Kendala utama adalah kurangnya waktu dan fasilitas guru dalam menyiapkan media yang variatif. Sekolah telah berupaya meningkatkan fasilitas, tetapi diperlukan solusi lebih kreatif dan kolaboratif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.

Berdasarkan data penelitian yang telah diuraikan, keterbatasan media pembelajaran seperti hanya menggunakan gambar dan buku paket menyebabkan siswa merasa bosan dan kesulitan memahami materi, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya waktu dan fasilitas bagi guru untuk menyiapkan media pembelajaran yang lebih variatif. Meskipun

pihak sekolah telah berupaya meningkatkan fasilitas, diperlukan solusi yang lebih kreatif dan kolaboratif untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Solusi yang tepat untuk kendala tersebut adalah dengan media pembelajaran berupa diorama, yang mana media diorama menampilkan reflika gambaran tentang siklus udara.

Menurut Seftrina (2022:23) menyatakan bahwa “media diorama adalah representasi miniatur dari suatu pemandangan atau situasi yang dirancang untuk menyerupai kondisi aslinya”. Diorama mencakup gambaran atau tiruan yang cukup detail, termasuk elemen-elemen di sekitarnya, sehingga dapat menggambarkan suasana atau keadaan sebenarnya secara lengkap.

Menurut Ainurrahmah (2022: 313) menyatakan bahwa “media diorama adalah alat bantu pembelajaran yang disajikan dalam bentuk miniatur tiga dimensi untuk menyampaikan materi pelajaran tertentu”. Media ini dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep atau materi yang diajarkan oleh pendidik dengan lebih mudah dan efektif. Menurut Amalia (2017:188) menjelaskan “bahwa diorama merupakan representasi tiga dimensi dalam bentuk mini yang bertujuan untuk menggambarkan suatu pemandangan atau situasi secara nyata”. Diorama umumnya terdiri dari figur atau objek-objek yang diletakkan pada suatu pentas dengan latar belakang lukisan yang disesuaikan untuk mendukung penyajian visual yang lebih realistis.

Menurut Kusuma (2020:105), “media pembelajaran diorama adalah representasi miniatur tiga dimensi yang dirancang untuk menggambarkan pemandangan nyata”. “Diorama ini terdiri dari berbagai bentuk figur atau objek

yang ditempatkan pada suatu panggung dengan latar belakang lukisan yang disesuaikan dengan tema penyajian” (Tarigan, 2024: 164-165).

Berdasarkan keempat pemaparan para ahli di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa, representasi miniatur tiga dimensi yang dirancang untuk menggambarkan pemandangan, situasi, atau konsep nyata secara detail dan realistis. Media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, karena menyajikan penyampaian konsep secara lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan pra-observasi tersebut akan dilakukan penelitian yang serupa terkait pengembangan media pembelajaran diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus udara pada pelajaran IPAS siswa kelas IV SD di SDN 17 Sungai Ana. Perbedaannya dalam penelitian ini, penulis memperlihatkan bentuk nyata proses terjadinya siklus udara dengan menggunakan media Diorama, setelah itu dijelaskan tentang materinya dengan kenampakan langsung dari replika siklus udara yang telah dikembangkan. Dengan begitu permasalahan yang ditemukan seperti hasil belajar siswa pada materi siklus udara cenderung rendah karena materi tersebut bersifat abstrak dan sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal atau buku teks dapat teratasi. Hal ini terlihat dari nilai evaluasi siswa yang sering kali di bawah standar. Kedua, metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media dua dimensi, yang kurang menarik dan tidak mampu memvisualisasikan proses siklus udara secara nyata. Ketiga, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan

inovatif menjadi tantangan tersendiri bagi guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Oleh karena itu, pengembangan media diorama sebagai alat peraga tiga dimensi diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi persoalan-persoalan tersebut, sekaligus meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi siklus udara. Kemudian penulis memberikan kuis guna melihat seberapa jauh mereka memahami materi dengan media Diorama, lalu membandingkan hasil belajar sebelum mereka menggunakan media Diorama.

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka penulis merumuskan rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus sebagai berikut:

1. Rumusan masalah umum:

Bagaimana pengembangan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus udara di kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana tahun ajaran 2024/2025?

2. Rumusan masalah khusus:

- a. Bagaimanakah Pengembangan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025?
- b. Bagaimanakah Kelayakan Pengembangan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025?
- c. Bagaimanakah Efektifitas Pengembangan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025?
- d. Bagaimanakah Respon Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, yang menjadi tujuan umum dalam penelitian ini yaitu:

1. Tujuan penelitian umum

Tujuan penelitian pengembangan media diorama terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus udara di kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana tahun ajaran 2024/2025”.

2. Tujuan penelitian khusus

- a. Mendeskripsikan Proses Pengembangan Media Diorama Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025.
- b. Mendeskripsikan Kelayakan Media Diorama Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025.
- c. Mendeskripsikan Efektifitas Pengembangan Media Diorama Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025.
- d. Mendeskripsikan Respon Siswa dan Guru Terhadap Pengembangan Media Diorama Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Siklus Udara Kelas IV SD Negeri 17 Sungai Ana Tahun Ajaran 2024/2025.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan persoalan terhadap hasil belajar siswa terutama dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Hasilnya juga dapat memperkaya materi perkuliahan pada mata kuliah Strategi Pembelajaran IPA SD. Penelitian ini juga memberikan manfaat bagi peneliti selanjutnya dengan mengembangkan

media pembelajaran inovatif dan menjadi referensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penggunaan media diorama ini dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa dan menambah pengetahuan kognitif siswa.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dan dasar pemikiran guru dan calon guru untuk bisa mengembangkan media secara mandiri yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Media yang dikembangkan menjadi informasi dan menambah pengetahuan guru untuk menerapkan kurikulum, agar bisa lebih kreatif dalam proses pembelajaran di kelas. Media yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi pendamping sumber belajar lainnya. Hasil pengembangan sebagai referensi guru agar bisa mengembangkan secara mandiri bahan ajar lainnya.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi yang baik dalam rangka perbaikan kualitas media yang efektif dan hasil belajar siswa, Sehingga dapat meningkatkan mutu sekolah dan meningkatkan profesionalisme guru. Sekolah sebagai tempat kegiatan pembelajaran berlangsung mendapatkan media ajar yang bisa digunakan sebagai pedoman dalam menerapkan media pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini yaitu Media diorama yang dikembangkan akan menambah pengetahuan dan membantu dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta menyenangkan.

e. Bagi Lembaga STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Penelitian ini dapat menjadi masukan yang bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi mahasiswa yang akan melakukan penelitian dan pengembangan media diorama.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk bahan ajar yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran diorama yang berbentuk 3D yang telah dikembangkan oleh peneliti agar lebih menarik. Produk akhir yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Diorama merupakan model 3D yang menggambarkan pemandangan atau adegan terkait siklus udara.
2. Struktur utama diorama berbentuk kotak dan kaca memiliki panjang 40 cm, lebar 40 cm dan tinggi 35 cm, agar dapat menampilkan detil siklus udara dengan jelas.
3. Bahan dasar yang digunakan untuk menampilkan pemandangan pepohonan adalah kawat dan daun sintetis.
4. Untuk menggambarkan awan menggunakan kapas dan bentuk matahari menggunakan kertas.

5. Bahan-bahan pendukung seperti rumput, tanaman, rumah dan material lain untuk menggambarkan siklus udara menggunakan material transparan atau semi-transparan untuk menampilkan aliran udara.
6. Produk yang dikembangkan untuk kelas IV SDN 17 Sungai Ana materi siklus udara.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan penelitian ini adalah:

1. Media diorama dianggap efektif dalam membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak seperti siklus udara dan mengetahui bagaimana proses siklus udara terjadi.
2. Dengan adanya media Diorama maka reflika 3D akan digambarkan secara jelas
3. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti diorama dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
4. Penggunaan media diorama tepat terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus udara.

Peneliti akan membatasi masalah yang akan dikaji, batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media diorama difokuskan pada pembelajaran kurikulum merdeka belajar untuk mata Pelajaran IPAS sub tema siklus udara kelas IV SD.
2. Media diorama hanya digunakan selama 4 JP untuk dua kali pertemuan.

3. Media diorama dikembangkan pada materi siklus udara mata Pelajaran IPAS.