# BAB IPENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting di dalam kehidupan manusia. Pendidikan yang baik akan berdampak baik terhadap manusia dan kelangsungan hidupnya. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan pola pikir, kemampuan dan kepribadian yang lebih baik . Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sprititual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan juga memiliki peranan penting untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia, karena untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam bermasyarakat. Maka dari itu manusia membutukan adanya suatu Pendidikan. Semakin baik mutu Pendidikan seseorang maka akan dapat mempengaruhi kemajuan serta berkembangnya suatu bangsa. Dalam kegiatan Pendidikan terjadi proses pembelajaran yaitu kegiatan belajar mengajar anatara guru dengan siswa untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran yang dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam setiap Pendidikan.

Media dapat dipahami sebagai alat, dapat membantu guru dan siswa untuk mempermudah proses pembelajaran. Menurut Wati (2016) media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media ini harus tepat dengan materi yang disajikan, karena karena media pembelajaran yang tepat akan lebih mudah membuat siswa termotivasi, aktif dan lebih paham akan materi yang diajarkan guru. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan bahan ajar dalam suatu pembelajaran seperti pada pembelajaran tematik. Media pembelajaran dianggap sangat penting karena, penyampaian materi nya lebih jelas dan siswa lebih mudah memahami materi tersebut. Media pembelajaran dapat diterapkan pada pembelajaran apa saja , salah satunya di jenjang sekolah dasar yaitu mata pelajaran tematik.

Menurut Munadi (2012) diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau memperjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Selain itu, Sudjana dan Rivai (2013) berpendapat bahwa diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan suatu pemandangan tiga dimensi yang berbentu kotak mini menggambarkan keadaan atau fenomena yang nyata dan konkrit. Diorama biasanya digunakan untuk menggambarkan kejadian, sosok atau objek tiruan dari aslinya , sehingga diorama tersebut seakan-akan nyata. Dan dengan menggunakan media diorama ini guru dapat meningkatkan hasil belajar dan peserta didik juga dapat memahami tentang materi ini yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang perlu diterapkan oleh guru di dalam kegiatan pemebelajaran adalah media pembelajaran diorama. Daryanto (2010) berpendapat bahwa media diorama merupakan salah satu media proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media diorama juga digunakan dalam pembelajaran mewakili benda asli yang sulit disajikan di dalam kelas.

Menurut Poerwadarminta ( Azizan dan Lubis , 2014) pemebelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk menyambungkan lebih dari satu pelajaran untuk memberikan pengalaman yang tak terlupakan bagi peserta didik. Disisi lain menurut Kadir dan Hanum(2014) mengemukakan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang menggabungkan mata pelajara yang berbeda serta memakai topik tertentu. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang

Hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Bukti bahwa seseorang telah belajar sehingga terjadi perubahan tingkah laku dari seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar tersebut ada di dalam perubahan seperti pengetahuan, keterampilan, aspirasi emosional serta hubungan sosial. Menunjang hasil belajar yang baik maka dibutuhkan aktivitas belajar , karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengelaman belajar tidak akan terjadi. Pengalaman langsung dalam proses belajar adalah aktivitas belajar tanpa adanya aktivitas belajar.

 Dalam pembelajaran guru masih menggunakan buku paket. Buku paket dikatakan kurang praktis, karena guru masih menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan tulisan sehingga siswa masih merasa kesulitan dalam menerima materi pembelajaran dan siswa masih bingung Ketika menerima materi pembelajaran. Sehingga siswa juga kurang mempunyai pengalaman yang berkesan dalam proses pembelajaran. Sedangkan media yang disukai siswa adalah media yang kongkrit.

Guru masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah. Metode ceramah Metode ceramah dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik secara langsung atau dengan secara lisan. Penggunaan metode ini sifatnya sangat praktis dan efisien bagi pemberian pengajaran yang bahannya banyak dan mempunyai banyak peserta didik.Alasan peneliti mengambil judul ini adalah berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan dan keterangan dari guru metode ceramah ini sering dipandang sebagai metode yang kurang efektif, yaitu interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran cendrung bersifat hanya berpusat pada guru, sehingga membuat suasana belajar kurang efektif, metode ceramah ini mempunyai beberapa kelamahan seperti guru yang aktif sedangkan siswa hanya bisa mendengar tanpa mau mengeluarkan kreativitas mereka tetapi keaktifan mereka juga kurang. Selain itu guru masih cendrung belum memanfaatkan sumber belajar selain dari buku, menjadikan buku satu-satunya pegangan dan acuan bagi siswa dalam pembelajaran tematik dikelas. Komunikasi dengan peserta didik berjalan seperti biasa, sopan dan empati.

 Guru sebagai salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar juga dituntut untuk kompeten dalam melakukan pendekatan agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan menyenagkan yang sesuai dengan kondisi siswa. Dari hasil belajar bahwa proses belajar mengajar yang dilakukan guru lebih menggunakan model konvensioal sehingga proses belajar berjalan membosankan dan tidak menarik perhatian siswa dalam belajar. Masih banyak siswa yang beranggapan tematik dengan nuatan ipa adalah pelajaran yang sangat membosankan, dan lebih mudah membuat siswa cepat mengantuk, dan terlebih lagi ditambah suasana belajar ini kurang diminati oleh banyak siswa. Pada saat pembelajaran siswa tampak kurang aktif dalam mendengarkan penjelasan guru, serta kelihatan bosan , disisi lain terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran hal ini dilihat dari banyaknya siswa yang sibuk mengobrol dengan teman-temannya bahkan ada siswa yang bermain-main, seperti melempar kertas bulatan, hanya Sebagian kecil siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran, bahkan guru sering kali diberikan kesempatan kepada siswa akan tetapi siswa hanya terdiam sementara siswa belum memahami materi yang disampaikan guru. Tentu kondisi ini sangat mengganggu dan menghalangi siswa untuk dapat menguasai materi pembelajaran.

 Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pleh peneliti di SD 104211 Marindal di kelas IV diperoleh bahwa rendahnya nilai hasil belajar siswa masih ada yang di bawah KKM. Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) ataudengan kata lain siswa yang nilainya di bawah 70 lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang nilainya di atas 70. Yakni hanya 34% atau 10 siswa yang tuntas dalam pembelajaran dan 66% atau 20 siswa yang tidak tuntas dari keseluruhan 30 siswa. Terlihat bahwa nilai hasil belajar siswa yang tidak tuntas lebih besar dari pada tuntas. Hal ini terjadi karena banyak kondisi siswa dalam belajar di kelas dan diperoleh keterangan bahwa hasil belajar siswa kurang memuaskan.

 Hal ini disebabkan guru masih kurang mengembangkan kreativitas pembelajaran seperti media diorama , pengembanagan media diorama sebagai media pembelajaran, sehingga topik yang sangat menarik untuk peneliti kaji. Terutama di SD Negeri 104211 Marindal , belum diterapkannya sarana pembelajaran seperti media diorama. Karena dalam pembuatan diorama membutuhkan waktu yang cukup lama serta membutuhkan biaya yang lumayan banyak dan membutuhkan kreativitas yang cukup manarik bauk guru ataupun siswa.

 Dengan adanya media diorama dalam pembelajaran, guru terbantu Ketika menyampaikan materi dan suasana belajar tidak monoton, serta akan membanu 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 serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi, peneliti menemukan solusi yang dapat diterapakan yaitu guru dapat membuat media menggunakan alat- alat yang mudah dirangkai agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dan guru juga harus membuat media tersebut semenarik mungkin agar siswa dapat tertarik dan paham dengan materi yang dibawakan oleh guru. Hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Maka dari itu guru sebagai pelaksana Pendidikan diharapkan harus melakukan upaya- upaya yang dapat memperbaiki kondisi tersebut. Upaya yang harus dilakukan guru yaitu dengan memperbaiki perangkat pembelajaran.

Harapan peneliti dalam membuat proposal ini adalah agar dengan menggunakan media pembelajaran yang berupa media diorama dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat khususnya pada pembelajaran muatan Ipa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa . Sedangakan untuk guru agar sekreatif mungkin dalam membuat sebuah media pembelajaran tanpa hanya mengandalkan buku pegangan guru dan buku pengengan siswa saja. selain itu media diorama yang dikembangakan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

 Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik mengangkat judul penelitian tentang “**Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Marindal 104211 Kec. Medan Amplas”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

 Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran guru masih menggunakan buku paket
2. Guru masih melaksanakan proses pembelajaran secara konvensional seperti menggunakan metode ceramah
3. Rendahnya nilai hasil belajar siswa
4. Belum di terapkannya sarana pembelajaran menggunakan media diorama

## 1.3 Batasan Masalah

 Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, maka peneliti membatasi masalah terfokus pada pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik tema 3 peduli terhadap makhluk hidup sub tema 1 hewan dan tumbuhan dilingkungan rumahku pembelajaran 1 untuk meningkatkan hasil belajar siswa sebagai media belajar yang belum banyak dikembangakan oleh guru-guru di SD Negeri Marindal 104211 Kec. Medan Amplas. Peneliti ini difokuskan untuk mengembangakan media diorama pada materi peduli terhadap makhluk hidup sebagai media belajar khususnya siswa kelas IV SD.

## 1.4 Rumusan Masalah

 Berdasarkan latar belakang ,identifikasi masalah , dan Batasan masalah , maka rumusan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik dengan tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal ?
2. Bagaimana kelayakan media diorama pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal ?
3. Bagaimana implementasi media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini :

1. Mengetahui desain pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik dengan tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal.
2. Mengetahui kelayakan media diorama pada pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal.
3. Mengetahui implementasi media diorama terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik peduli terhadap makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 104211 Marindal ?

## 1.6 Manfaat Penelitian

 Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis. Manfaat penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi dalam penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta sebagai bahan acuan penelitian yang akan datang.

Manfaat Prakttis

Manfaat penelitian secara praktis diharapkan dapat memiliki kemanfaatan sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, informasi serta wawasan tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa IV SD.

1. Bagi Guru

Memberi pengetahuan baru tentang cara pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa IV SD.

1. Bagi siswa

Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami pemebelajaran sehinnga dapat meningkatnya hasil belajar siswa.

1. Bagi peneliti

Diharapkan dapat menambah pengalaman, pengetahuan dan wawasan peneliti tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa IV SD.

## 1.7 Spesifikasi Produk

 Produk yang dikembangkan berupa diorama yang dijadikan sebagai media pembelajaran tematik tema peduli terhadap makhluk hidup kelas IV SD Negeri Marindal.

 Media diorama ini di khususkan penggunaannya pada tema peduli terhadap makhluk hidup karena lebih menspesifikasikan cara mengenal lingkungan serta dapat membantu siswa menuangkan ide pikiran.

 Media diorama ini terbuat dari bahan yaitu : karton, kertas minyak, lem, origami, rumput maket, kerikil dan miniature hewan dan pohon. Dengan ukuran 40 x 60 dan media ini berbentuk tiga dimensi artinya dapat dilihat dari segala arah, siswa dapat mengamati media diorama tersebut.