BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hak semua anak. Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, pendidikan mendapatkan perhatian khusus dan tercantum secara eksplisit pada alenia keempat. Bahkan, pendidikan sudah dianggap sebagai sebuah hak asasi yang harus secara bebas dapat dimiliki oleh semua anak. Menurut Hasbullah (2015:4), menyatakan bahwa pendidikan merupakan fenomena manusia yang fundamental yang mempunyai sifat konstruktif dalam hidup manusia. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri atau dengan kata lain “membudayakan manusia”. Pendidikan sangat berpengaruh kepada pola pikir manusia dan bagaimana ia menerapkannya. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Indonesia, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran, pada dasarnya merupakan proses belajar dan mengajar yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Salah satu pembelajaran yang ditempuh oleh siswa di Sekolah Dasar adalah Mata Pelajaran

IPA merupakan rumpun ilmu, memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual baik berupa kenyataan atau kejadian dan hubungan sebab akibat. Saat ini objek kajian IPA semakin luas, meliputi Konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari dan kreativitas (Kemendiknas, 2011). Secara umum pembelajaran IPA yang sudah dibuat tersebut sudah baik, namun kenyataan yang terjadi di lapangan masih banyak siswa yang kurang memahami materi pembelajaran IPA dengan baik sehingga menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah.

Pada saat ini perkembangan kurikulum di Indonesia dimulai sejak tahun 2013 untuk pembelajaran IPA mengarah pada konsep proses pembelajaran "*integrative science*". Kurikulum saat ini disebut juga Kurikulum 2013 (K13). Di Indonesia saat ini sudah hampir semua sekolah menggunakan Kurikulum 2013. Menurut Wisudawati dan Sulistyowati (2017:5) berpendapat bahwa Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik dari segi sikap religius, sikap sosial, intelektual, kemampuan berkomunikasi, sikap peduli, dan partisipasi aktif dalam membangun kehidupan berbangsa dan bermasyarakat yang lebih baik.

Kurikulum 2013 menuntut siswa agar lebih kreatif dan memiliki pola berpikir tinggi (*Higher Order Thinking*) dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Idealnya pemberian materi pembelajaran IPA di Sekolah Dasar harus berdasarkan kemampuan pola pikir anak dengan menyesuaikan karakteristik anak di Sekolah Dasar. Pembelajaran IPA dengan penerapan kurikulum 2013 diciptakan untuk mendorong siswa aktif, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan mengembangkan kreatifitasnya. Setiap materi pembelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang berbeda. Ada materi yang hanya membutuhkan sumber penjelasan saja dan ada pula materi yang memerlukan alat bantu atau alat peraga yang disebut dengan media pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran saat ini belum

termanfaatkan dengan baik. Hal ini dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang sesuai dengan materi, salah satunya media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Fungsi utama digunakannya media pembelajaran yakni dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan materi pelajaran, media dapat mengubah emosi dan sikap siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung, memperlancar capaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung pada media. Salah satu media yang mampu merangsang motivasi belajar siswa agar lebih aktif dalam memahami materi secara cepat yaitu media pembelajaran tiga dimensi atau diorama. Media diorama adalah media tiga dimensi yang didesain untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan tentang peristiwa secara nyata.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti di SD Negeri 54 Anak Air Padang pada tanggal 1 November 2020, ditemukan beberapa fakta di antaranya pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan buku tema, LKS dan sesekali menggunakan media yang disediakan sekolah. Metode yang digunakan masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan. Media yang digunakan kurang bervariasi dan kreatif, materi yang disampaikan hanya berasal dari media yang ada di dalam buku yaitu media ilustrasi sederhana. Hal ini mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias dalam belajar. “Sistem pembelajaran di sekolah tersebut masih dilakukan dalam jaringan (Daring) , tetapi pembelajaran tatap muka akan dilakukan pada bulan Januari dengan pembagian siswa masuk tiap minggu berbeda atau dilakukan pershift perminggunya”, ujar Kepala sekolah yang bernama Derlisma. Guru Wali kelas V bernama Ermanelis mengatakan bahwa pembelajaran IPA di SDN 54 Anak Air Padang

ini sudah memanfaatkan media, namun hanya beberapa materi yang medianya telah disediakan oleh sekolah. Selain terkendala keterbatasan media, pembelajaran IPA juga terkendala kurangnya kecakapan guru dalam memahami dan menghadapi kurikulum saat ini yaitu kurikulum 2013. Guru kesulitan melaksanakan inovasi dan kreasi pembelajaran yang menarik dan membangun pengetahuannya sendiri. Berikut data yang didapat dari wali kelas V yang bernama Ermanelis ,didapat data nilai akhir mata pelajaran IPA siswa kelas V semester 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Data Nilai Akhir Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V B

Jumlah Siswa	Nilai Rata-Rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
20	82	75	17	3

Sumber Dari Guru Kelas V B

Berdasarkan permasalahan di atas, proses pembelajaran sudah sesuai standar proses pendidikan, namun penggunaan media saat pembelajaran berlangsung belum maksimal dan kurang tepat. Siswa sulit berkonsentrasi dan kurang bersemangat pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara peneliti bersama salah satu siswa yang bernama Dinda dan Anggi kelas VB di SD Negeri 54 Anak Air Padang yang mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah, berpatokan pada buku tema maupun LKS, sehingga siswa cenderung merasa bosan, tidak bersemangat, dan kurang memahami materi yang disampaikan pada proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan media yang sudah disediakan sekolah seperti kerangka tubuh manusia, *globe*, tanpa merancang media pembelajaran yang menjadi pusat perhatian siswa saat proses pembelajaran.

Materi tentang ekosistem merupakan materi yang harus diajarkan di kelas V berdasarkan kurikulum 2013. Guru kesulitan untuk mengajarkan materi ekosistem karena tidak semua materi ekosistem dapat disajikan secara langsung. Pada pembelajaran tentang ekosistem, guru di SDN 54 Anak Air Kota Padang hanya menggunakan media gambar yang di tempelkan di depan kelas atau ilustrasi yang terdapat pada buku teks untuk menjelaskan materi tersebut. Akhirnya pada saat pembelajaran siswa terlihat kurang antusias dan kurang aktif.

Berdasarkan pernyataan di atas, diperlukannya inovasi media pembelajaran yang baru untuk menarik minat, semangat, keaktifan dan perhatian siswa saat pembelajaran IPA serta antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Solusi alternatif yang ditemukan peneliti pada masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media 3 dimensi, media 3 dimensi yang dimaksud adalah Diorama. Diorama dapat dijadikan alternatif pemecah permasalahan masalah, karena diorama banyak membahas tentang fenomena–fenomena alam. Dengan menggunakan diorama, kita dapat memberi pengalaman langsung kepada siswa untuk mengamati dan menelaah fenomena alam sesuai bentuk aslinya. Hal ini akan membuat siswa lebih memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan semangat belajar sehingga siswa lebih mudah memahami materi IPA tersebut dengan baik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti sudah melakukan penelitian tentang “Media Pembelajaran Diorama Berbasis Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang”. Media pembelajaran diorama juga menjadi alternatif penyelesaian dalam permasalahan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya antusias atau semangat belajar siswa untuk berkonsentrasi dalam memahami pembelajaran IPA, karena penyampaian materi hanya di paparkan menggunakan teori dan alat bantu papan tulis.
2. Pedoman pembelajaran guru hanya berpatokan pada buku tema dan LKS.
3. Pembelajaran IPA di SDN 54 Anak Air Padang belum sepenuhnya menggunakan media dikarenakan keterbatasan media yang tersedia di sekolah.
4. Guru kurang tertarik untuk merancang media yang menarik perhatian siswa.
5. Guru kurang kreatif dalam membuat media yang dapat membantu meningkatkan antusias semangat siswa. Penggunaan media dirasakan merepotkan bagi guru untuk mempersiakkannya dalam proses pembelajaran.
6. Beberapa materi dalam pembelajaran IPA sulit divisualisasikan secara langsung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan dan keterbatasan waktu penelitian, maka peneliti membatasi masalah yang dikaji pada penelitian ini adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbasis Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Validitas media pembelajaran diorama berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang?.
2. Bagaimanakah Praktikalitas media pembelajaran diorama berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem kelas V SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang?.

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dijabarkan, maka dikemukakan tujuan dari pengembangan media pembelajaran tersebut sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran diorama berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPA materi ekosistem kelas V SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran diorama berbasis inkuiri pada mata pelajaran IPA materi ekosistem kelas V SD Negeri 54 Anak Air Kota Padang yang praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis dengan adanya penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan permasalahan yang ada didalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, untuk membantu memahami materi ekosistem melalui media yang telah dikembangkan dan menambah semangat siswa dalam pembelajaran.

- b. Bagi Guru, media pembelajaran diorama diharapkan bisa memberikan referensi dan masukan dalam upaya meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran lainnya dalam menerapkan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif melalui media yang telah dikembangkan.
- c. Bagi Sekolah, dengan adanya inovasi media pembelajaran diorama dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang spesifik, yaitu Media Pembelajaran Diorama Pada Tema 5 (Ekosistem) Subtema 1 (Komponen Ekosistem) Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 54 Anak Air Padang. Media pembelajaran ini didesain sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa pada pelajaran IPA . Adapun spesifikasi produk penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran diorama tersebut dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam materi ekosistem bagian komponen ekosistem. Media diorama ini berukuran 50 cm × 30 cm × 25 cm, yang terbuat dari akrilik sehingga berbentuk aquarium sebagai tutupnya, dan menggunakan alas berukuran 50 cm × 30 cm.
2. Media pembelajaran diorama yang akan dikembangkan adalah khusus pada materi komponen ekosistem yaitu ekosistem hutan. Perbedaan media diorama ini dengan media diorama peneliti lain terletak pada wadahnya yang terbuat dari akrilik, sehingga tidak mudah rusak dan bisa dipakai dalam jangka panjang atau berulang.

3. Bahan pembuatan media diorama adalah miniatur hewan, miniatur tumbuhan, spons, serbuk kayu, lem tembak, karton tempat telur bekas, kawat, lem fox, cat air, bebatuan, sabut kelapa, pagar mainan sebagai pembatas, stik es krim dan pewarna cair.
4. Objek pada media pembelajaran diorama berupa miniatur hewan, rumput yang terbuat dari serbuk kayu yang diwarnai menggunakan pewarna, bebatuan, tanah yang terbuat dari tempat telur bekas yang diwarnai dengan cat air menyerupai bentuk aslinya, tumbuhan liar yang terbuat dari potongan spons yang diwarnai menyerupai tanaman di tanah, rumpun yang dibuat dari sobekan sabut kelapa yang diwarnai.
5. Media pembelajaran diorama disertai dengan *background* atau gambar latar hutan yang di tempel di sisi depan akrilik sehingga menyatakan bentuk hutan yang sebenarnya dan penunjuk/panah yang dibuat dari stik es krim yang dijadikan siswa sebagai penunjuk hasil temuan diskusi kelompoknya yaitu pada materi rantai makanan.
6. Komponen ekosistem yang terdiri dari hewan, tumbuhan, rerumputan, sungai, air terjun, pepohonan, dan tanah.
7. Di bagian belakang media terdapat saku yang berisikan materi pembelajaran diorama agar mempermudah siswa memahami konsep media dan materi yang disajikan.
8. Penggunaan media ini lebih mengaktifkan siswa karena siswa sendirilah yang akan menyebutkan, mengelompokkan yang 2 komponen ekosistem yang berbeda dan siswa disuruh menemukan bagian dari rantai makanan pada media tersebut menggunakan panah petunjuk.
9. Media dilengkapi dengan buku bahan ajar yang digunakan guru untuk mempermudah proses pembelajaran
10. Materi diorama dikembangkan sesuai kriteria:

a. Aspek Materi

Aspek materi meliputi: (1) kesesuaian kompetensi dasar dan kompetensi inti, (2) kesesuaian indikator dengan kompetensi dasar, (3) kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran, (4) kesesuaian materi dengan media yang dibuat.

b. Prosedur Pengembangan Media

Prosedur pengembangan media meliputi: (1) melakukan studi observasi dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan bentuk produk awal, (4) melakukan validasi ahli, (5) melakukan uji coba dan revisi.