

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan sehari-hari, pendidikan memiliki peranan penting dalam menjamin kelangsungan hidup, dikarenakan pendidikan merupakan sebagai wadah dalam meningkatkan sumber daya manusia (Anisa Wahyuni Hasibuan, 2023, h. 51). Sejalan dengan pendapat Sari, dkk. (2023, h. 84) yang mana berpendapat bahwa di era global saat ini, pendidikan sangat memiliki peran penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu bersaing.

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi anak didik. Maka daripada itu, anak harus dipandang sebagai organisme yang sedang berkembang dan memiliki potensi dalam dirinya. Tugas pendidikan ialah untuk mengembangkan potensi yang ada pada anak didik, bukan dengan menjejalkan materi pelajaran atau memaksa agar anak dapat menghafal data dan fakta (Marhento, 2020, h. 267).

Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang peraturan sistem Pendidikan Nasional menjadi dasar untuk mengembangkan sistem pendidikan di Indonesia, yang dimana pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar serta proses belajar (Anisa Wahyuni Hasibuan dkk., 2023, h. 50). Belajar menurut Ahdar dan Wardana (2019, h. 6) dalam bukunya menjelaskan bahwa belajar diartikan sebagai aktivitas psikis yang dilakukan oleh siswa sehingga menumbuhkan tingkah laku yang berbeda dengan yang sebelumnya. Yang dimana

sejalan dengan pendapat Dabukke dkk., (h. 86, 2024) bahwa belajar adalah memperoleh suatu yang baru serta menghasilkan perubahan perubahan perilaku.

Belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar karena dengan proses kegiatan belajar dapat dapat diperoleh pula hasil belajar. Sehingga hasil belajar memiliki peranan dalam proses pembelajaran karena dengan hasil belajar guru akan memperoleh informasi mengenai kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Nabillah & Abadi, 2019, h. 660). Dari penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa dengan mengetahui hasil belajar siswa melalui kegiatan belajar, maka guru dapat mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Muhsam (2023, h, 225) yang menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu tujuan yang hendak dicapai. Sehingga hasil belajar yang baik sangat penting untuk diperoleh siswa. Namun pada kenyataannya tidak sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan. Berdasarkan *Programme for International Student Assessment* (PISA), menunjukkan bahwa relatif rendahnya hasil belajar di Indonesia (Wahyudin dkk., 2024). Pernyataan tersebut dapat dibuktikan dengan penelitian oleh Novina, dkk (2023, h. 68) bahwa masih terdapat rendahnya hasil belajar IPAS siswa SDN Sendangmulyo 03 Kota Semarang yang berjumlah 29 siswa dengan perolehan rata-rata nilai 54%.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pra penelitian pada senin, 30 September 2024 di kelas V SDN 101832 Pancur Batu, bahwa guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional, dan sesekali menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran. Kemudian guru juga menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas V sangat rendah dikarenakan

rendahnya rasa ingin belajar pada siswa dan rendahnya motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran. Maka dengan hal tersebut menjadi faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas VA SDN 101832 Pancur Batu tahun ajaran 2023/2024 dapat dilihat pada tabel berikut ini;

Tabel 1.1 Nilai Sumatif VA SDN 101832 Pancur Batu T.A 2023/2024

Kelas	Nilai KKTP	Keterangan	Jumlah Siswa	Persentase
VA	≥ 60	Tuntas	12	45%
	< 60	Tidak Tuntas	13	55%
Jumlah			25	100%

Sumber: Wali Kelas VA SDN 101832 Pancur Batu

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat sebelas siswa yang mencapai ketuntasan dengan nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 60. Siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 12 dengan persentase 45%. Sedangkan dengan siswa yang tidak mencapai ketuntasan sebanyak 13 orang dengan persentase 55%. Dari tabel tersebut juga dapat dilihat bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas dalam mencapai hasil belajar yang diharapkan. Maka dari itu penting untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dalam mencapai hasil belajar yang maksimal tentu dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni faktor internal serta eksternal, faktor internal yang meliputi faktor psikologis siswa dan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial, peran guru, peran siswa, serta media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung (Samosir dkk., 2022, h. 4876).

Maka salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*). Menurut

Wibowo (Pagarra, 2023, h. 96) “Pembelajaran POE didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme. Teori pembelajaran konstruktivisme utama memfokuskan pada pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa”. Dimana siswa akan menciptakan sendiri pengetahuannya melalui kegiatan memprediksi, mengamati, dan menjelaskan (POE).

Karthwohl (Muhsam, 2023, h. 225) menjelaskan bahwa model pembelajaran POE memungkinkan untuk siswa bergerak, belajar, dan bekerja dalam suatu kelompok. Siswa akan terlibat secara aktif dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan model POE. Dengan model POE (*Predict-Observe-Explain*) ini kegiatan pembelajaran akan lebih variatif dan inovatif, dan dapat mengkonstruksikan wawasan pengetahuan serta implementasi sehingga kreativitas peserta didik dapat meningkat (Pagarra, 2023, h. 95). Dengan penggunaan model ini tentunya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan teori Piaget, siswa SD yang umurnya sekitar 7-11 tahun berada pada tahap periode operasional konkret (Hidayati dkk., 2017). Sejalan dengan pendapat Bhaswika (2019, h. 1355) yang menjelaskan bahwa adapun sifat anak kelas tinggi ialah: amat realistik, ingin tahu, kemudian adanya minat dalam kehidupan praktis dalam sehari-hari yang konkret dan gemar membentuk kelompok sebaya. Maka dalam hal ini salah satu media yang menarik yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media diorama.

Munadi (Evitasari & Aulia, 2022, h. 4) berpendapat bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di

dalam diorama terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain.

Sehingga dari penjelasan diatas dapat bahwa penggunaan model POE (*Predict-Observe-Explain*) dan media Diorama pembelajaran dapat meningkatkan hasil pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran IPAS. IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jadi IPAS adalah salah satu mata pelajaran di SD yang dimana IPA dan IPS digabung menjadi IPAS pada kurikulum Merdeka, yang mengkaji kehidupan manusia sebagai individu, dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Rahmayati & Prastowo, 2023, h. 17).

Salah satu yang memperkuat alasan peneliti dalam menerapkan model POE (*Predict-Observe-Explain*) berbantuan media diorama di kelas V SDN 101832 Pancur Batu ialah penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan Novie Adeulliah et, al. (2023) dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran POE (*Predict-Observe-Explain*) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model POE (*Predict-Observe-Explain*) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar IPA. Dibuktikan dengan adanya perbedaan rata-rata nilai yang diperoleh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, dapat dilihat bahwa pada data *pretest* hasil belajar kelas eksperimen mendapatkan rata-rata nilai yang diperoleh lebih tinggi dibandingkan data *posttest* kelas kontrol. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat ditarik Kesimpulan, bahwa penggunaan model POE (*Predict-Observe-Explain*) mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 17 Palembang tahun ajaran 2023/2024.

Berdasarkan kajian Pustaka yang peneliti temukan, sudah banyak penelitian tentang model POE (*Predict-Observe-Explain*) namun belum ada penelitian model tersebut berbantuan media diorama, maka kebaruan dari penulis yaitu menggunakan media diorama, dalam pembentukan kelompok dalam tahap *Observe* siswa diajak untuk mengobservasi melalui media diorama.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah dijabarkan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model POE (*Predict-Observe-Explain*) Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 101832 Pancur Batu”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa.
2. Guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.
4. Penggunaan media diorama belum pernah di gunakan dalam pembelajaran IPAS.
5. Penerapan model POE (*Predict-Observe-Explain*) belum pernah dipraktikkan pada pembelajaran IPAS.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi dalam beberapa hal agar masalah tidak terlalu luas. Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar melalui penggunaan model POE

(*Predict-Observe-Explain*) berbantuan media diorama terhadap hasil belajar (kognitif) IPAS siswa kelas V, Bab 8 Bumiku Sayang Bumiku Malang, pada topik A: Bumi Berubah di SDN 101832 Pancur Batu pada semester 2 mata pelajaran IPS, tahun ajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat bagaimana pengaruh model POE (*Predict-Observe-Explain*) berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas V SDN 101832 Pancur Batu.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model POE (*Predict-Observe-Explain*) berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPAS siswa di kelas V SDN 101832 Pancur Batu.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang penggunaan model POE (*Predict-Observe-Explain*) berbantuan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, dari hasil penelitian ini nantinya diharapkan bisa menjadi bahan penelitian di masa akan datang.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Membantu siswa untuk memahami materi Pelajaran IPAS, dengan adanya media diorama siswa lebih terasah dan semangat belajar serta memahami isi

materi yang diberikan guru sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan.

2) Bagi Guru

Untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan model POE (*Predict-Observe-Explain*) serta penggunaan media pembelajaran diorama.

3) Bagi Sekolah

Untuk meningkatkan inovasi dalam pengajaran dengan mendorong penggunaan model pembelajaran baru untuk memenuhi kebutuhan siswa.

4) Bagi Peneliti Lanjutan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan serta dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lanjutan dalam melakukan penelitian.

