

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses yang disengaja untuk menciptakan lingkungan dan pengalaman belajar yang merangsang dan menginspirasi siswa untuk secara aktif menemukan dan mewujudkan potensi mereka dikenal sebagai pendidikan. Tujuan utama pendidikan adalah memberikan peserta didik kekuatan spiritual, nilai-nilai keagamaan, kemampuan untuk mengatur diri sendiri, etika yang baik, wawasan intelektual, pembentukan karakter yang positif, serta keterampilan yang bermanfaat dalam kehidupan pribadi dan sosial (Pristiwanti dkk., 2022). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dikelompokkan sebagai suatu usaha yang sadar dan terencana. Usaha ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang mendukung perkembangan potensi siswa secara optimal dalam aspek spiritual, intelektual, dan keterampilan hidup (UU RI No. 20 Tahun 2003, Pasal 1, Ayat 1).

Pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena mendorong pengembangan karakter dan perolehan keterampilan yang relevan dengan permasalahan masa kini, di samping penguasaan informasi. Maka dari itu, pengembangan pendidikan perlu dilakukan secara berkelanjutan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru tidak terbatas sebagai fasilitator, motivator, dan inovator dalam pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk memanfaatkan teknologi guna menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menarik (Ramadhina dkk., 2025).

Media pembelajaran merupakan komponen krusial dalam proses pembelajaran. Unsur ini membuat pembelajaran lebih efisien dan menyenangkan dengan membantu siswa memahami materi pelajaran, khususnya ide-ide abstrak yang sulit dipahami (Fadilah dkk., 2023). Sikap, pengetahuan, dan kemampuan siswa termasuk di antara hasil yang menunjukkan kemajuan belajar mereka di sekolah dasar (Jumraeni dkk., 2025). Apabila media pembelajaran tidak dimanfaatkan secara optimal, terutama dalam mata pelajaran IPAS, pemahaman siswa serta hasil belajar yang diperoleh tidak akan mencapai tingkat maksimal.

Mata pelajaran IPAS, singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, di sekolah dasar sudah diintegrasikan dalam Kurikulum 2013 sebagai gabungan antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelajaran ini bertujuan untuk membangun rasa penasaran, melatih kemampuan berpikir ilmiah, serta meningkatkan pemahaman tentang peristiwa alam dan sosial agar bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Azzahra dkk., 2023). Menurut Tambunan dkk. (2021, hlm. 21), di tingkat sekolah dasar, IPAS memberikan keterampilan dasar kepada siswa agar mereka bisa menjadi warga negara yang baik dengan memahami pengetahuan, sikap, nilai, dan kemampuan sosial.

Meskipun kurikulum mengharuskan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dalam kenyataannya, praktik di lapangan masih belum sepenuhnya sesuai dengan harapan tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan Ibu Lasniati Br, guru kelas V A dan Ibu Susiarni Ndraha, S.Pd., guru kelas V B, di SDN 060932 Medan Amplas, pada bulan Agustus 2025, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran IPAS masih belum maksimal. Guru biasanya lebih suka menggunakan cara konvensional seperti memberi

ceramah dengan bantuan buku pelajaran, papan tulis, dan alat audio yang mudah saja. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat, lebih pasif, dan kesulitan memahami materi yang menantang. Seperti yang terlihat pada Tabel 1.1, sebagian besar siswa gagal mencapai norma Kriteria Pencapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, yang mengakibatkan penurunan hasil belajar.

Tabel 1.1 Data Nilai UTS IPAS Siswa Kelas V

Kelas	Jumlah Siswa	Nilai KKTP	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Kriteria
V A (kelas eksperimen)	26 siswa	≥ 75	10	38,5 %	Tuntas
		< 75	16	61,5 %	Belum Tuntas
V B (kelas kontrol)	26 siswa	≥ 75	12	46,2 %	Tuntas
		< 75	14	53,8 %	Belum Tuntas

(Sumber Nilai UTS IPAS kelas V SDN 060932 Medan Amplas TA. 2025/2026)

Berdasarkan informasi pada Tabel 1.1, dari 26 siswa di kelas V A, 10 (38,5%) tuntas, sedangkan 16 (61,5%) tidak tuntas. Dari 26 siswa di kelas V B, 12 (46,2%) tuntas, sedangkan 14 (53,8%) tidak tuntas. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sains kelas V masih rendah dan di bawah harapan. Berdasarkan perbandingan temuan ini, para peneliti menetapkan Kelas V A sebagai kelompok eksperimen, yang diberi perlakuan dengan materi pembelajaran diorama berbantuan *QR Code*. Sementara itu, kelas V B dijadikan kelas kontrol untuk mengamati perbedaan capaian belajar siswa tanpa perlakuan. Penetapan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa persentase siswa yang belum mencapai KKTP di kelas V A lebih tinggi daripada di kelas V B.

Penyebab rendahnya hasil belajar tersebut karena keterbatasan pemanfaatan media ajar yang inovatif. Pendidik mengalami kendala dalam penggunaan media berbasis teknologi karena keterbatasan fasilitas sekolah. Akibatnya, proses pembelajaran didominasi oleh metode ceramah dengan buku teks dan papan tulis, yang kurang mampu menyajikan konsep IPAS secara konkret. Hal ini menghambat pemahaman siswa terhadap materi yang abstrak, mengurangi motivasi dan aktivitas belajar, serta memengaruhi hasil belajar yang masih kurang optimal.

Menyadari kondisi tersebut, inovasi dalam media ajar diperlukan untuk mengatasi tantangan yang ada. Salah satu alternatif solusi adalah pemanfaatan media ajar yang mampu menyajikan konsep IPAS secara jelas dan menarik. Diorama merupakan media efektif karena menampilkan objek atau peristiwa dalam bentuk tiga dimensi, sehingga memudahkan siswa memahaminya. Selain itu, integrasi *QR Code* sebagai teknologi interaktif tambahan memungkinkan siswa mengakses informasi pendukung secara mandiri dan menarik.

Penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan diorama dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa (Sania dkk., 2024), sedangkan pemanfaatan kode *QR* terbukti membantu siswa mengembangkan kreativitas dan memperkaya proses pembelajaran (Faizah dkk., 2024). Penelitian oleh Dhea dan Ganes (2023) berjudul “Pengembangan Media Diorama dengan *Barcode* pada Pembelajaran IPS Kelas 5 SD” juga mendukung temuan tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa media diorama dengan *barcode* dinilai valid, layak, dan efektif

dalam pembelajaran IPS, serta mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 di SDN Pingkuk 5 Bendo Magetan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengkaji pengaruh penggunaan media diorama berbantuan *QR Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas. Penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa media pembelajaran inovatif dan menarik, seperti kombinasi diorama dan *QR Code*, memberikan dampak positif pada hasil belajar siswa serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Diorama Berbantuan *QR Code* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 060932 Medan Amplas”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang menjadi fokus penelitian ini, yaitu:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas V di SDN 060932 Medan Amplas tergolong rendah, sebagaimana dibuktikan dengan adanya siswa yang hasil belajarnya masih belum mencapai standar KKTP.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif karena keterbatasan fasilitas dan keterampilan, sehingga siswa menjadi kurang aktif dan sulit memahami materi.
3. Media pembelajaran konvensional tidak mampu menyajikan materi IPAS yang bersifat abstrak dan membutuhkan visualisasi konkret.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terfokus dan sistematis. Dengan mempertimbangkan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya, peneliti membatasi ruang lingkup penelitian ini pada pengaruh media diorama berbantuan *QR Code* terhadap hasil belajar IPAS dalam materi Bab 7 Keragaman Budaya Nasional, Subbab B *Keragaman Budaya di Indonesia*. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V A sebanyak 26 orang dan kelas V B sebanyak 26 orang di SDN 060932 Medan Amplas.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media diorama berbantuan *QR Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media diorama berbantuan *QR Code* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 060932 Medan Amplas.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menyajikan pemahaman serta penjelasan yang jelas. Hal ini bertujuan untuk memberi tahu pembaca bahwa media diorama dengan dukungan *QR Code* dapat memberikan efek positif terhadap

hasil belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPAS kelas V tentang keragaman budaya di Indonesia.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung guru dalam menciptakan serta menggunakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik, terutama diorama. Dengan adanya *QR Code*, penyampaian materi IPAS diharapkan menjadi lebih mudah dan efisien.

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan oleh sekolah dalam menentukan langkah untuk menyediakan fasilitas dan infrastruktur pembelajaran yang mendukung penerapan media berbasis teknologi, demi meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

3. Bagi Siswa

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam IPAS, sehingga dapat berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini dapat memberikan wawasan mengenai pengaruh penggunaan media diorama yang dilengkapi dengan *QR Code* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga bisa menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang mengangkat topik serupa.