

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Oemar Hamalik ialah suatu proses yang ditujukan untuk mempengaruhi peserta didik agar menyesuaikan dirinya dengan lingkungannya dengan sebaik-baiknya, sehingga menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkannya berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hidayat & Abdillah, 2019). Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dipandang dari sudut pandang sistemik komprehensif, karena pendidikan di pandang sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara aktif, mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sukadari & Sulistyono, 2017).

Perubahan Kurikulum 2006 ke kurikulum 2013 mencerminkan tantangan masa depan yaitu, globalisasi, permasalahan lingkungan hidup, perkembangan teknologi dan informasi, kebangkitan sektor kreatif dan budaya, serta perubahan ekonomi dunia, teknologi, sektor kualitas, investasi, dan perubahan pendidikan. Kurikulum 2013 menekankan pada kemampuan siswa untuk mengamati, menanya, menalar, dan mengkomunikasikan hasil yang dicapai dalam proses pembelajaran (Afrilliany, 2022).

Kurikulum 2013 dikembangkan dan dilaksanakan secara sistematis dan terarah dengan arah perubahan dan tujuan yang jelas. Fokus Kurikulum 2013 adalah memperkuat dan menyeimbangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Tujuannya adalah untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar mampu hidup sebagai pribadi dan warga negara yang setia, produktif, kreatif, inovatif, afektif, dan mampu berpartisipasi dalam masyarakat, negara, dan peradaban dunia. Implementasi Kurikulum 2013 di

sekolah/madrasah yang dimulai di beberapa sekolah mulai dari SD hingga SMA merupakan inovasi pendidikan yang dilakukan pemerintah Indonesia (Prastowo, 2017).

Peran guru dalam implementasi Kurikulum 2013 sangat penting bagi kualitas pendidikan di Indonesia. Guru harus fokus pada karakter dan sikap peserta didik. Guru mampu menciptakan proses pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Rouf & Lufita, 2018). Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentunya membutuhkan alat peraga agar peserta didik dengan mudah memahami mata pelajaran tersebut. Alat peraga yang dapat digunakan oleh guru yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk mentransfer informasi antara guru dan siswa. Tujuannya adalah untuk mendorong peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna (Hasan dkk., 2021).

Berdasarkan wawancara pada tanggal 14 November 2022, di MIN 1 Kota Medan. Hasil wawancara dengan Ibu Zul Umairoh., S.Pd, mengatakan bahwa MIN 1 Kota Medan menggunakan Kurikulum 2013. Penerapan pembelajaran tematik sudah terlaksana baik namun belum optimal. Beliau mengatakan selama pembelajaran berlangsung peserta didik sulit berkonsentrasi dan memperhatikan penjelasan guru. Hal ini karena saat belajar, siswa bermain dengan teman sebaya atau melakukan hal lain diluar pembelajaran. Guru kelas pernah menggunakan media visual dan media cetak sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak variatif disebabkan kurangnya alat bantu untuk proses pembelajaran. Misalnya, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti proyektor yang digunakan secara bergantian karena hanya ada satu proyektor untuk seluruh kelas Madinah. Beliau juga menjelaskan ketika guru

menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan unik, peserta didik akan tertarik dan fokus dengan media pembelajaran serta meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Data nilai MID semester ganjil yang diberikan oleh guru kelas, masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah KKM atau tidak tuntas. Sedangkan KKM yang diterapkan di MIN 1 Kota Medan yaitu 75. Berikut nilai MID semester ganjil T.A 2022/2023 kelas IV Madinah 3 terdapat pada tabel 1.1.

Tabel 1. 1 Rata-rata Nilai Ujian MID Semester Ganjil Siswa Kelas IV Madinah 3 Di MIN 1 Kota Medan T.A 2022/2023

| Kelas | Jumlah Siswa | Mata Pelajaran | KKM | Ketuntasan Belajar | | Persentase (%) | | Jumlah |
|--------------|--------------|------------------|-----|--------------------|----|----------------|-----|--------|
| | | | | T | TT | T | TT | |
| IV Madinah 3 | 29 | IPS | 75 | 13 | 16 | 45% | 55% | 100% |
| | | Bahasa Indonesia | 75 | 13 | 16 | 45% | 55% | 100% |
| | | PPKn | 75 | 14 | 15 | 48% | 52% | 100% |

Sumber: Daftar Penilaian Siswa Kelas IV Madinah 3 MIN 1 Kota Medan T.A 2022/2023.

Tabel 1.1 dapat dilihat nilai MID semester ganjil yang diperoleh peserta didik di kelas IV Madinah 3 masih banyak yang memiliki nilai dibawah KKM. Data tersebut sudah disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diteliti. Mata pelajaran IPS sebanyak 13 siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas. Bahasa Indonesia sebanyak 13 siswa tuntas dan 16 siswa tidak tuntas. Mata pelajaran PPKn sebanyak 14 siswa tuntas dan 15 siswa tidak tuntas. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa.

Sesuai pengamatan yang dilakukan peneliti selama guru kelas IV Madinah 3 melakukan proses pembelajarannya, metode pembelajaran yang digunakan guru

yaitu metode ceramah. Metode pembelajaran tersebut, mengakibatkan peserta didik merasa bosan dan sibuk bermain dengan teman sebangku. Ketika guru memberikan pertanyaan seputar materi pembelajaran kepada peserta didik, hanya beberapa siswa yang dapat menjawab pertanyaan guru. Peristiwa tersebut memperlihatkan bahwa keaktifan dan pemahaman peserta didik kurang maksimal selama proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru hanya menggunakan media cetak dan gambar. Media pembelajaran tersebut, mengakibatkan siswa mudah merasa bosan dan jenuh selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian masalah di atas, yang melatarbelakangi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu media diorama. Media diorama merupakan media tiga dimensi yang menyajikan suasana atau gambar secara nyata (Amalia *dkk.*, 2018). Media diorama ini dapat menjadi salah satu alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran yang bersifat abstrak. Misalnya, hanya menggunakan media gambar yang terdapat pada buku guru dan buku siswa. Sehingga diperlukan pengembangan media diorama bersifat nyata atau konkret. Dengan bantuan media diorama, siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama 3 Dimensi Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Di MIN 1 Kota Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran tematik belum maksimal dilaksanakan, disebabkan data hasil MID semester ganjil peserta didik dibawah KKM atau tidak tuntas.
2. Penyampaian materi pembelajaran yang monoton, menyebabkan kurangnya minat belajar siswa selama proses pembelajaran.
3. Peserta didik tidak fokus selama pembelajaran berlangsung, dikarenakan sibuk dengan aktivitas lain diluar pembelajaran.
4. Peserta didik yang kesulitan memahami materi pembelajaran bersifat abstrak, disebabkan tidak adanya media pembelajaran yang konkret.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan variatif, disebabkan minimnya alat-alat pendukung media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang peneliti temukan, kemudian peneliti membatasi penelitiannya yaitu Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Pada Tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku” Subtema 1 “Keragaman Suku dan Agama di Negeriku” Pembelajaran 3 untuk siswa kelas IV di MIN 1 Kota Medan. Media diorama ini menampilkan sepuluh provinsi di Indonesia yaitu, Sumatera Utara, Sumatera Selatan, DKI Jakarta, Bali, Nusa Tenggara Timur, Kalimantan Barat, Kalimantan Selatan, Sulawesi Tenggara, Maluku, dan Papua Barat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang peneliti tetapkan, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kelayakan Media Diorama 3 Dimensi pada Tema 7 Subtema 1 digunakan siswa kelas IV di MIN 1 Kota Medan?
2. Bagaimanakah kepraktisan Media Diorama 3 Dimensi terhadap siswa kelas IV pada Tema 7 Subtema 1 di MIN 1 Kota Medan?
3. Bagaimanakah keefektifan Media Diorama 3 Dimensi terhadap siswa kelas IV pada Tema 7 Subtema 1 di MIN 1 Kota Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengkaji kelayakan media pembelajaran diorama 3 dimensi pada siswa kelas IV tema 7 subtema 1.
2. Menguji kepraktisan media pembelajaran diorama 3 dimensi terhadap siswa kelas IV pada tema 7 subtema 1.
3. Menguji keefektifan media pembelajaran diorama 3 dimensi terhadap siswa kelas IV pada tema 7 subtema 1.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan atas permasalahan yang telah dikemukakan, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat diantaranya

1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan mengenai media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan kajian lebih lanjut kepada peneliti dan akademis, terutama dibidang pendidikan.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagi Guru

Guru dapat menggunakan media diorama 3 dimensi sebagai penunjang pembelajaran dan membantu guru untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran diorama 3 dimensi dapat mempengaruhi keaktifan belajar dan mengembangkan daya pikirnya untuk menyerap materi pembelajaran.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai upaya pengembangan dan penggunaan media diorama 3 dimensi.

Penelitian ini juga memberikan pengalaman dan keterampilan baru kepada peneliti dalam mengembangkan pembelajaran.