

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. (UUR.1. No. 2 Tahun 1989, Bab 1, Pasal 1). Dengan usaha sadar yang dimaksudkan, bahwa pendidikan diselenggarakan berdasarkan rencana yang matang, mantap, jelas, lengkap, menyeluruh, berdasarkan pemikiran rasionalobjektif. Pendidikan tidak diselenggarakan secara tak sengaja, atau bersifat insidental dan seenaknya, atau berdasarkan mimpi di siang bolong dan penuh fantastis.¹

Menurut slameto seseorang dapat dikatakan belajar apabila seseorang mampu menunjukkan adanya perubahan yang positif sehingga pada tahap akhir akan memperoleh keterampilan, kecakapan, dan pengetahuan baru sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Berbagai usaha dilakukan dalam meningkatkan pendidikan yang tidak terlepas dari instrumen pendukung pendidikan seperti guru, materi, media, sarana pra sarana, dan metode pembelajaran semua itu diberikan untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas serta mampu bersaing dalam mengembangkan sumber daya manusia. Salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam belajar, mengembangkan keterampilan proses sosial serta sebagai penunjang siswa dalam memperdalam pemahaman materi yang disampaikan oleh pendidik.

¹ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019), hlm. 2.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran tematik telah banyak diterapkan di setiap sekolah. Pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam sebuah tema tertentu disebut sebagai pembelajaran “Tematik Integratif”. pembelajaran Tematik Integratif pembelajaran yang menggunakan Tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik peserta didik agar dapat memberikan pembelajaran yang bermakna. Istilah tematik digunakan karena pembelajaran tersebut menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran, sedangkan istilah integratif merujuk pada pengembangan seluruh totalitas diri anak yang mencakup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik²

Disiplin ilmu yang diajarkan disekolah dasar diantaranya adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) atau biasa disebut ilmu sosial. Mata pelajaran ini mengajarkan tentang fenomena sosial yang terjadi dilingkungan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Pada hakikatnya pembelajaran IPS disekolah dasar mengkaji seperangkat peristiwa, konsep, fakta, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial. Dimensi inilah yang akan mengasah keterampilan siswa dalam berbagai aspek baik dari ranah afektif, kognitif dan psikomotorik. ³

Jenjang pendidikan sekolah dasar pada umumnya sudah memiliki pengalaman pengetahuan yang berhubungan dengan IPS. Sebagai contoh tentang keanekaragaman suku bangsa yang ada di Indonesia. Siswa sudah mengetahui berbagai macam suku yang ada di Indonesia tanpa menyadari bahwa hal tersebut

² Fathurroman. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Eksternal dan Internal di Madrasah Ibtidaiyah. Pengembangan Model Pembelajaran Tematik*. Vol. 9. No. 2. hlm 331. 11 November 2018

³ Wahid Murni, *Metodologi Pembelajaran IPS* (2017) hlm. 16

perlu diketahui lebih mendalam untuk menumbuhkan sikap toleransi antar berbagai suku bangsa. Pada dasarnya konsep yang sudah tertanam dalam diri siswa sebagai salah satu bekal utama untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah dimilikinya dengan media pembelajaran diorama untuk mengasah keterampilan belajar dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran diorama yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari IPS didalam kelas, karena media ini dapat merangsang kegiatan belajar siswa. Kehadiran guru juga berfungsi sebagai pengarah dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan diorama berfungsi sebagai penunjang proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas.

Ilmu pengetahuan sosial di lingkungan jenjang pendidikan dasar memiliki faktor yang sangat penting untuk dipelajari. Secara umum tujuan yang dicapai dalam pembelajaran IPS di SD/MI memperoleh gambaran tentang suatu lingkungan daerah atau lingkungan sendiri. Memperoleh pengetahuan tentang penduduk Indonesia, menumbuh kembangkan kesadaran dan wawasan kebangsaan, mengetahui kebutuhan hidup, mampu berkomunikasi, bekerja sama dan bersaing di tingkat lokal, nasional dan internasional, dan mampu berinteraksi sebagai makhluk sosial yang berbudaya.⁴

Penggunaan media pada tingkat sekolah dasar merupakan hal yang penting, mengingat bahwa usia siswa sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget Rita Eka Izzaty, dkk berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun

⁴ Muntoha Rahmatin, Skripsi: *“Pengembangan bahan Ajar Berbasis Multimedia Dalam Pembelajaran IPS Materi Keanekaragaman Budaya Di Indonesia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Di Min Gedog Kota Biltar”*, (UIN Malang, Fakultas Ilmu Tarbiyah, 2014), hlm. 3

merupakan tahap operasional konkret, pada tahapan ini siswa telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain siswa mulai berfikir logis terhadap obyek yang konkret, sehingga penyampaian materi akan lebih efektif jika dibantu oleh sebuah media yang dapat mengasah tingkat keaktifan dan berpikir siswa secara mandiri.⁵

Media digunakan sebagai pendukung keberlangsungan kegiatan pembelajaran, sedangkan kegiatan pembelajaran selalu berawal dari sebuah kurikulum. Aunurrahman menyatakan instruction pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.⁶

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Rayandra Asyar mengungkapkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek.⁶

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyampaikan bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama terdiri atas bentuk-bentuk

⁵ Rita Eka Izzaty, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: UNY Press, 2008), hlm. 35.

⁶ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hlm. 34.

⁶ Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), hlm. 47

sosok atau objekobjek yang ditempatkan di pentas berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.⁷

Ketercapaian kompetensi dalam pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Kualitas dan kemampuan guru sangat menentukan keberhasilan pembelajaran. Setidaknya, guru berkemampuan untuk memilih strategi, teknik, pendekatan, metode, sumber belajar serta media yang tepat dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.⁸

Berdasarkan masalah yang saya temui dalam observasi mengenai proses pembelajaran dimana guru hanya menjelaskan materi yang ada dibuku tanpa mencari sumber referensi yang lain dan lebih banyak guru yang aktif dalam menyampaikan materi, proses pembelajaran yang aktif pelaksanaan pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran setiap harinya maka untuk mengimplementasikan hal tersebut pendidik harus lebih kreatif dan inovatif dalam menyediakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didiknya. Salah satunya komponen yang wajib diperhatikan adalah bahan ajar atau media yang digunakan.

Penerapan model dan metode pembelajaran yang kurang tepat seperti penerapan metode ceramah yang sering digunakan guru karena keterbatasan media pembelajaran atau yang sesuai dengan materi, dapat menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik dan kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penjelasan guru pada saat wawancara menerangkan bahwa guru belum pernah menggunakan media diorama untuk pembelajaran. Guru kelas IV

⁷ NanaSudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), hlm. 170.

⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm.

sangat setuju jika peneliti ingin mengembangkan media diorama untuk menarik minat dan mengembangkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Serta dapat dijadikan alternatif media pembelajaran oleh guru dan dapat memicu keaktifan siswa dalam belajar untuk mendukung kegiatan belajar mengajar yang aktif dan kreatif.

Hasil penelitian di atas, menunjukkan bahwa guru hanya menjelaskan materi saja tanpa adanya bantuan media. Terlebih lagi materi yang disampaikan mendukung adanya sebuah bantuan media. Mengacu pada tahapan operasional konkret, hasil penelitian, peneliti menawarkan pengembangan media diorama. Yaitu gabungan antara model dengan gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya.

Oleh karena itu, media diorama sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dalam belajar mengajar di sekolah dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti ingin mengembangkan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Diorama Tema 7 Materi Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Kelas IV Di MI AL-Ittifaqiah Indralaya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas terdapat beberapa permasalahan, yaitu :

1. Belum tersedianya media pembelajaran yang menunjang materi kelas IV tema 7 sub tema 3 yang tepat sehingga materi yang terdapat di dalamnya sulit untuk dipahami oleh siswa kelas IV di MI Al-Ittifaqiah Indralaya

pada saat penelitian yang dilakukan pada semester VI (Genap) pada bulan Maret Tahun Ajaran 2019/2020.

2. Siswa tidak mampu memahami materi pembelajaran dengan baik karena guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan alasan yang telah diuraikan di awal, maka rumusan masalah dalam penelitian Pengembangan Media Diorama Tema 7 Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Di MI Al-Ittifaqiah Indralaya untuk lebih mudah dipahami, dijabarkan sebagai berikut :

1. Bagaimana pendesain pengembangan media diorama tema 7 materi indahnya keragaman budaya negeriku kelas IV di MI Al-Ittifaqiah Indralaya?
2. Bagaimana kevalidan pengembangan media diorama tema 7 materi indahnya keragaman budaya negeriku kelas IV di MI Al-Ittifaqiah Indralaya?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media diorama tema 7 materi indahnya keragaman budaya negeriku kelas IV di MI Al-Ittifaqiah Indralaya?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi permasalahan agar lebih terarah dan tidak meluas dan dibatasi sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan dibatasi pada Tema 7 Subtema 2 pembelajaran 3 Indahnya Keragaman Budaya Negeriku kelas IV SD/MI.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan tujuan penelitian dan pengembangan anatara lain :

1. Mendeskripsikan pendesainan Pengembangan Media Diorama Tema 7 Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Di MI Al-Ittifaqiah Indralaya.
2. Mendeskripsikan validitas Pengembangan Media Diorama Tema 7 Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Di MI Al-Ittifaqiah Indralaya
3. Mendeskripsikan kepraktisan Pengembangan Media Diorama Tema 7 Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Di MI Al-Ittifaqiah Indralaya

F. Manfaat Penelitian

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang maksimal. Berdasarkan hal tersebut, maka pentingnya penelitian pengembangan ini adalah :

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan praktis pendidikan terutama

bagi pengambil keputusan serta sebagai dasar perumusan kebijakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan dalam upaya meningkatkan keberhasilan pendidikan di Sekolah Dasar.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah. Berikut penjelasan masing-masing masalah tersebut.

1. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media Diorama tema 7 Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Di MI Al-Ittifaqiah Indralaya

2. Bagi Guru

1. Sebagai bahan ajar pendamping yang bisa digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik kelas IV SD/MI.
2. Sebagai acuan untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih kreatif.
3. Mempermudah dalam mengeksplorasi materi yang memiliki keterkaitan dengan tema lain yang relevan dengan isi pelajaran dalam bahan ajar.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu program sekolah dalam menggerakkan dan merevitalisasi keunggulan daerah setempat sehingga universitas memiliki ciri khas yang lebih menonjol diantara universitas atau sekolah yang lain.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi tentang pengembangan bahan ajar yang mengambil berbasis Media Diorama.

G. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang terkait dengan pengembangan media diorama yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

1. Siti Asia (2016). penelitian yang berjudul Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Tema Lingkungan Alam Dan Buatan Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen 1 Jombang, Jurnal Pendidikan, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil dari penelitian tersebut berupa, penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media diorama merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya. Instrumen pengambilan data pada penelitian ini yaitu dengan mengacu pada langkah yang dikemukakan Borg & Gall dalam Sugiyono sebagai berikut : (1) melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (Research and Development). (2) merencanakan (planning). (3) mengembangkan bentuk awal produk (Develop preliminary form of product). (4) uji coba perorangan (preliminary field testing). (5) revisi produk utama (main product revision). (6) uji coba kelompok kecil (main field testing). (7) revisi produk operasional (operational product

revision). (8) diseminasi dan implementasi produk (dissemination and implementation). Tahap uji kelayakan validasi ahli materi 89%, validasi ahli media pembelajaran 96%, validasi ahli pembelajaran guru kelas 94%, validasi uji coba perorangan 88%, validasi kelompok kecil 94%, validasi uji lapangan 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media diorama dinyatakan layak.

2. Ismilasari Yashinta (2013). Penelitian yang berjudul Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: pelaksanaan pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan media diorama sebagai sumber belajar sangat membantu siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Karena nilai yang diperoleh siswa dalam menulis mengalami peningkatan yang signifikan pada tiap siklusnya. Nilai karangan narasi dari siklus I mendapatkan hasil 70,4 dengan ketuntasan klasikal sebesar 72,5% dan kemudian pada siklus II mendapatkan hasil 82,9 dengan ketuntasan klasikal 92,5%. Hasil tersebut sudah memenuhi KKM yaitu = 70 dan ketuntasan klasikal yaitu dengan menggunakan media diorama sebagai sumber belajar, keterampilan siswa menjadi sangat baik. Dari analisis ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media diorama untuk peningkatan keterampilan menulis karangan narasi pada siswa sekolah dasar layak digunakan.

3. Dady Mukty Prabowo (2020). Penelitian yang berjudul Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi Dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang. Penelitian ini menggunakan pengembangan Borg and Gall menurut Sugiono. Langkah penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini ialah: pra research, pengumpulan data, perancangan desain media, validasi produk, revisi produk, uji skala kecil, uji skala besar, dan produk akhir. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil akhir validasi materi memperoleh rata-rata skor 4,47 dengan kriteria “sangat baik”, hasil akhir media memperoleh skor 4,1 dengan kriteria “sangat baik”, validasi ahli penilaian praktis memperoleh skor 4,1 dengan kriteria “sangat baik”, hasil uji lapangan memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan kriteria “sangat baik”. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media diorama 3 Dimensi dalam pembelajaran IPA materi Ekosistem kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang sudah layak untuk digunakan.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Siti Asia (2016) penelitian yang berjudul Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Alam dan Buatan Siswa Kelas III SDN Kepanjen I Jombang	Konteks penelitian ini tentang pengembangan media diorama	Skripsi ini membahas pada materi IPS tema lingkungan alam dan buatan, sedangkan peneliti membahas materi tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 indahny keragaman budaya negeriku

2	Ismilasari Yashinta (2013) penelitian yang berjudul Penggunaan Media Diorama untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi pada Siswa Sekolah Dasar	Konteks penelitian ini tentang pengembangan media diorama	Jurnal ini membahas pada media pembelajaran diorama untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan narasi, sedangkan peneliti membahas pengembangan media diorama sebagai media pembelajaran.
3	Dady Mukty Prabowo (2020) Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas IV SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang.	Konteks penelitian ini tentang pengembangan media diorama	Pengembangan Pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V, sedangkan peneliti pengembangan media diorama tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 indahny keagaman budaya negeriku kelas IV SDMI.