BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka. Pendidikan juga merupakan suatu rancangan yang dibuat pemerintah dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dimana tertulis dalam tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 No. 20 Tahun 2003 yang berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (dalam Kemdikbud, 2016), pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan; proses, cara dan perbuatan mendidik. Menurut *Carter* (dalam Rusdiansyah, 2020:49) pendidikan sebagai suatu proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakat. Proses dimana seseorang dipengaruhi oleh lingkungan yang terpimpin khususnya di dalam lingkungan sekolah sehingga dapat mencapai kecakapan sosial dan dapat mengembangkan kepribadiannya.

Dalam kurikulum 2013 terciptanya proses pembelajaran siswa aktif atau pembelajaran interaktif merupakan suatu tuntutan pendidikan dimana salah satu faktor pendukung keberhasilannya disebabkan oleh pendidik, yaitu guru. Menurut Afiani & Putra (2017:39) Guru tidak hanya menyampaikan informasi saja guru juga dituntut untuk dapat menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif agar dapat membimbing siswa untuk mampu berkomunikasi, mengembangkan kreativitas. Guru

merupakan pendidik yang profesional dengan tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Pengembanan tugas yang cukup berat ini guru tentunya harus memiliki kreativitas untuk membantu profesinya tersebut, salah satunya dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang kenyataannya masih banyak guru yang masih belum menggunakan media pembelajaran saat mengajar.

Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Menurut Santyasa (dalam Hartariani et al, 2016:139) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Selain itu, media pembelajaran juga dapat memberikan makna tersendiri bagi pengalaman belajar siswa yang diharapkan dapat diterapkan dalam sikap dan perilaku sehari-hari khususnya pada materi sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif dimana pengetahuan pada materi tersebut selalu ada dalam kehidupan siswa sehari-hari. Suatu media pembelajaran juga dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan dan mengasah kemampuan siswa untuk dapat menggunakan benda-benda dan sumber energi yang ada di alam dan lingkungan sekitarnya untuk menghasilkan energi yang lain agar dapat dimanfaatkan orang banyak. Pada tingkat sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran khususnya benda konkret juga berperan penting dalam membantu guru menyampaikan ilmu karena dapat menjadi contoh yang *real* sehingga siswa tidak membayangkan saja apa yang disampaikan oleh guru.

Mulai tahun 2019 sudah hampir dua tahun sistem pendidikan terdampak pandemi Covid-19 yang mana proses belajar dilakukan secara jarak jauh (daring). Pembelajaran daring yang seharusnya dilakukan dengan menggunakan *video conference*, semakin lama timbul rasa jenuh. Menurut Ningsih (2020:1) kejenuhan belajar yang dialami siswa dalam mengikut pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 terjadi karena beberapa faktor antara lain: (1) siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disebabkan oleh metode pembelajaran

guru yan kurang bervariasi, (2) banyaknya tugas yang diberikan oleh guru, (3) tidak ada teman belajar ketika pembelajaran jarak jauh, (4) berkurangnya konsentrasi ketika belajar karena teralu lama menatap layar HP, (5) keterbatasan kuota dan (6) lingkungan yang kurang mendukung.

Kejenuhan yang dialami para siswa tersebut dibuktikan dengan adanya hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada bulan April 2020 di situsnya kpai.go.id dalam (Damayanti et al, 2020:3) ditemukan bahwa 76,7% peserta didik menyatakan merasa kesulitan dan jenuh dalam mengerjakan berbagai tugas secara jarak jauh sedangkan 26,8% peserta didik menyatakan tidak merasa kesulitan dalam mengerjakan berbagai tugas secara jarak jauh, hasil tersebut berdasarkan survei dari 246 pengadu KPAI sebagai responden utama dan 1.700 responden pembanding dari 20 provinsi dan 54 kabupaten/kota di Indonesia.

Pada pertengahan tahun 2021 ini sudah ada beberapa sekolah yang mulai melakukan pembelajaran tatap muka salah satunya SDN Kebondalem Mojosari. Selama hampir dua bulan mengamati proses pembelajaran yang ada di sekolah ini peneliti melihat kurangnya aktivitas siswa kelas IV-B saat proses pembelajaran sehingga keterlaksanaan pembelajaran juga belum tercapai secara optimal yang membuat hasil belajar mereka pun kurang memuaskan yang disebabkan karena proses pembelajaran di kelas IV-B masih jarang menggunakan media yang menarik. Maka dari itu peneliti ingin menerapkan sebuah media pembelajaran berwujud tiga dimensi (3D) yang akan diterapkan di kelas IV-B dengan model diorama atau replika dari keadaan lingkungan sesungguhnya dengan harapan dapat membuat siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga keterlaksanaan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal serta hasil belajar yang memuaskan.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dilakukan penelitian skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Diorama PLTB Pada Siswa Kelas IV-B SDN Kebondalem Mojosari Materi Sumber Energi Angin Beserta Bentuk Perubahan Energinya”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Dengan segala keterbatasan yang dimiliki peneliti mulai dari keterbatasan waktu, situasi dan kondisi, maka pembatasan masalah yang ada dalam penelitian ini diantaranya:

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yakni materi sumber energi angin beserta bentuk perubahan energinya.
2. Subjek penelitian yakni siswa kelas IV-B SDN KEBONDALEM MOJOSARI.
3. Ruang lingkup penerapan media pembelajaran diorama hanya di dalam SDN KEBONDALEM MOJOSARI.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

"Bagaimana penerapan media pembelajaran diorama PLTB pada siswa kelas IV-B SDN KEBONDALEM MOJOSARI pada materi sumber energi angin beserta bentuk perubahan energinya ditinjau dari keterlakasanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar?".

D. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan dasar dalam suatu penelitian yang diyakini kebenarannya oleh peneliti (Setiyaningsih, 2014). Oleh karena itu asumsi dalam penelitian ini yaitu:

"Melalui penerapan media diorama PLTB pada materi sumber energi angin beserta bentuk perubahan energinya keterlaksanaan pembelajaran dapat tercapai secara optimal, siswa menjadi lebih aktif, dan hasil belajar yang diperoleh memuaskan".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan media pembelajaran diorama PLTB pada siswa kelas IV-B SDN KEBONDALEM MOJOSARI materi sumber energi angin beserta bentuk perubahan energinya ditinjau dari keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan hasil belajar.

F. Manfaat Penelitian

Penerapan media pembelajaran diorama PLTB ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti sendiri, guru-guru di sekolah dasar khususnya guru kelas IV, dan bagi sekolah agar dapat memberi motivasi dan menyediakan sarana prasarana yang memadai untuk dapat memberi *support* terhadap guru yang ingin menerapkan media pembelajaran benda konkret, sehingga yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti
   Dapat menambah wawasan dan pemikiran yang harus selalu berinovasi dalam menerapkan proses pembelajaran menggunakan media yang akan bermanfaat bagi siswa.
2. Bagi Guru
   Media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran agar siswa tidak mudah jenuh dan dapat lebih mudah memahami maksud dan tujuan dari isi pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
   Penelitian ini dapat dijadikan masukan agar dalam dunia pendidikan selalu dapat berinovasi dalam melakukan kegiatan belajar mengajar pada kurikulum 2013 yang pada dasarnya memiliki program pembelajaran *student center* atau berpusat pada siswa dengan menerapkan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar.

G. Batasan Istilah

Perlu adanya penjelasan istilah yang digunakan pada penelitian ini agar tidak terjadi perbedaan pemahaman peneliti mengambil beberapa pendapat dari para ahli, diantaranya:

1. Penerapan (implementasi) menurut Usman (2002:70) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan utnuk mencapai tujuan kegiatan.

2. Alternatif merupakan beberapa cara untuk mencapai tujuan atau hasil akhir yang sama.
3. Media diorama merupakan replika dari pemandangan atau suasana seperti aslinya yang dilengkapi dengan miniatur perincian lingkungan sehingga dapat menggambarkan keadaan sebenarnya.