

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia sebab berbicara tentang pendidikan berarti membicarakan hidup dan kehidupan manusia. Sebaliknya, berbicara tentang kehidupan manusia berarti harus mempersoalkan masalah pendidikan, sebab pendidikan dalam makna yang luas berlangsung sepanjang hidup manusia. Dengan demikian, berbicara masalah kehidupan manusia adalah soal pendidikan. Pendidikan muncul dari memulai sesuatu. manusia mulai mencoba untuk mendidik diri dan sesamanya dengan sasaran menumbuhkan kesadaran terhadap makna dan hakikat kehidupan ini. Dalam hal ini, kegiatan pendidikan ditekankan pada materi yang berisi tentang pengetahuan umum baik berupa wawasan asal mula, eksistensi serta tujuan kehidupan (Al Rasyid 2012:26).

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 ayat 5 bahwa tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan. Guru adalah figur manusia sumber yang menempati posisi dan memegang peranan penting dalam pendidikan. Berbagai ilmu dan keterampilan diperoleh siswa pada bangku pendidikan di sekolah dasar. ilmu yang diperoleh siswa merupakan tabungan yang akan digunakan untuk menempuh jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Salah satu mata pelajaran yang diujikan yaitu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

IPA merupakan pelajaran yang mempelajari ilmu pengetahuan alam yang menyangkut makhluk hidup ataupun benda mati. Dalam proses pembelajaran IPA sering ditemukan bahwa pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang kurang disukai oleh siswa hal ini dikarenakan siswa menganggap mata pelajaran tersebut sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran IPA. Rendahnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA dikarenakan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan alat peraga secara maksimal. Maka dalam pembelajaran IPA guru perlu memanfaatkan media untuk menunjang dalam proses pelajaran IPA.

Hasil observasi di SDN Karang Dalem I Sampang pada tanggal 16 Desember 2016 pada siswa kelas II diperoleh informasi bahwa pada proses pembelajaran diketahui ada beberapa siswa yang keluar masuk kelas, ada siswa yang bermain dengan teman sebangku. Proses pembelajaran yang dilakukan masih berpusat pada guru. Guru masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pada saat pembelajaran. Hal ini membuat siswa bosan, kurang memperhatikan dan kurang termotivasi. Sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa disebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi pada siswa. Hasil belajar dipengaruhi beberapa faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yaitu faktor yang timbul dari luar diri siswa diantaranya lingkungan sekolah, teman, guru, fasilitas belajar, dan sumber belajar. Sedangkan faktor internal yaitu faktor yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri diantaranya fisiologis, psikologis, sikap, bakat, minat, dan motivasi (Syah:2009:146). Faktor internal yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran siswa salah satunya adalah

motivasi belajar. Dalam proses belajar mengajar motivasi sangat besar berpengaruh terhadap hasil belajar. Motivasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa dan penggunaan media yang kurang optimal mempengaruhi hasil belajar siswa. Adanya media dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Apabila motivasi siswa meningkat maka hasil belajar yang diperoleh siswa juga akan meningkat.

Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012:28). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran dapat menyampaikan materi pelajaran secara langsung dan nyata. Media pembelajaran dapat memudahkan komunikasi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik.

Diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Sudjana dan Ahmad Rivai:2002:170). Media pembelajaran diorama dapat digunakan untuk menyampaikan materi selain itu media ini juga dapat digunakan sebagai suatu gambaran untuk menunjukkan suatu kejadian yang mungkin belum siswa lihat sebelumnya. Pembelajaran dengan menggunakan media diorama dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam pembelajaran yang berlangsung.

Masing-masing anak didik memiliki kemampuan indra yang tidak sama, baik pendengaran maupun penglihatannya, demikian juga kemampuan berbicara. Ada siswa yang lebih senang membaca, ada yang lebih suka mendengarkan, ada yang suka mendengarkan dulu kemudian baru membaca, dan sebaliknya. Dengan variasi penggunaan media pembelajaran, kelemahan indra yang dimiliki tiap anak didik dapat dikurangi untuk menarik perhatian anak didik, guru dapat memulai pembelajaran dengan menjelaskan terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Salah satu materi pada mata pelajaran IPA yaitu kenampakan matahari dapat dijelaskan dengan menggunakan media diorama. Jika sebelumnya materi kenampakan matahari hanya dijelaskan kemudian siswa disuruh memperhatikan benda atau objek yang ada di sekolah. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dan terlalu banyak membuang waktu. Dengan menggunakan media diorama pada materi kenampakan matahari proses pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan efektif dan efisien.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Apriyanti Rima Rikmasari (2014:26) yang berjudul pengaruh penggunaan media kartun terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media kartun dibandingkan dengan metode ceramah. Dari hasil penelitian diperoleh perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan metode ceramah dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media kartun. Motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media kartun lebih tinggi dari pada siswa yang diajarkan dengan metode ceramah.

Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yaashinta Ismilasari dan Hendratno (2013:8), tentang “Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar”. penelitian yang dilakukan oleh Yaashinta dan Hendratno bertujuan untuk mengetahui peningkatan ketrampilan menulis siswa sebelum menggunakan media diorama dan setelah menggunakan media diorama. Dalam siklus I sebelum menggunakan media diorama nilai rata-rata yang diperoleh ialah 70,4. Pada siklus II setelah menggunakan media diorama nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 82,9. Dari hasil penelitian diperoleh perbedaan yang signifikan terhadap ketrampilan menulis siswa. Berdasarkan 2 penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama dapat meningkatkan pembelajaran menjadi lebih baik dengan tercapainya tujuan pembelajaran pada masing-masing penelitian tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Kenampakan Matahari Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Karang Dalam I Sampang”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah-masalah diatas, penulis menarik suatu rumusan masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian. Perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan hasil belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen yang menggunakan media diorama pokok bahasan kenampakan matahari?
2. Bagaimanakah motivasi belajar siswa kelas II SDN Karang Dalam 1 Sampang menggunakan media diorama pokok bahasan kenampakan matahari?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin diperoleh, adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media diorama dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas II pokok bahasan kenampkan matahari di SDN Karang Dalam I Sampang.
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar pada siswa kelas II pokok bahasan kenampkan matahari di SDN Karang Dalam I Sampang.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi unsure-unsur yang terlibat di dalamnya. manfaat penelitian ini ditinjau dari segi teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua kalangan. Penelitian ini dapat menambah pengetahuan pengaruh penggunaan media tiga dimensi diorama dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini juga memberikan manfaat dari segi praktis kepada guru, siswa, sekolah. Masing-masing manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut :

- a. Manfaat bagi guru, hasil penelitian ini bermanfaat untuk membantu guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran

khususnya mata pelajaran IPA dapat menggunakan media tiga dimensi diorama.

- b. Manfaat bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat memotivasi diri siswa agar mengikuti pelajaran IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Manfaat bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dan motivasi bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga akan memberikan dampak yang baik dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah.

1.5 Hipotesis Penelitian

- a. H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar pada siswa kelas II SDN Karang Dalam I Sampang dengan menggunakan media diorama pokok bahasan kenampakan matahari dalam pembelajaran.
- b. H_a : Ada perbedaan hasil belajar siswa kelas II SDN Karang Dalam I Sampang dengan menggunakan media diorama pokok bahasan kenampakan matahari dalam pembelajaran.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN