

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang memiliki komponen yang saling berkaitan. Komponen pendidikan tersebut antara lain: tujuan, isi, metode, media pembelajaran, lingkungan, pendidik, dan Murid.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting untuk peningkatan kualitas pembelajaran dalam kelas. Media Pembelajaran yaitu sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu tercapainya keberhasilan sebuah kegiatan belajar mengajar (Muhson, 2010). Danim menegaskan bahwa telah banyak hasil penelitian tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada peningkatan prestasi hasil belajar. Disisi lain kebutuhan yang juga tidak dapat diabaikan adalah kebutuhan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dimana kegiatan tersebut merupakan kegiatan menambah ilmu dan wawasan murid.

Media pembelajaran terdiri atas berbagai macam jenis. Jenis media pembelajaran saat ini sangat beragam dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik yang dimilikinya. Oleh karena itu, media dapat digolongkan secara variatif untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Pemahaman guru yang tepat, cermat dan menyeluruh terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu ketepatan tersampainya isi pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada siswa sebagai penerima pesan. Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan terdiri atas: media audio, media visual, dan media audio visual gerak.

Salah satu jenis media yang dapat membantu murid belajar lebih konkret yaitu media diorama. Diorama dapat digunakan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya dalam bentuk miniatur tiga dimensi. Media diorama tingkat konkritisasinya lebih tinggi jika dibandingkan dengan media visual. Sehingga media diorama dapat lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Menurut Prastowo (2011:235) mengatakan bahwa “diorama adalah model berupa sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang menggambarkan pemandangan sebenarnya”. Pembelajaran Diorama dalam bentuk Visual 3 dimensi (Diorama) mempunyai peran penting dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah memanglah sudah sewajarnya diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman murid namun tidak jarang kita jumpai bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat akan membuat murid sulit untuk memahami materi. Itulah yang merupakan masalah yang sering muncul selama ini.

Penelitian ini akan melibatkan siswa kelas IV SD dalam satu gugus Wukir Retawu dengan jumlah sekolah dalam satu gugus terdiri dari 10 SD dengan jumlah seluruh muridnya 336 orang. Dalam satu gugus peneliti akan menggunakan 2 SD sebagai tempat penelitian. Pertama SDN Baturno dengan jumlah murid 17 orang dengan akreditasi B akan menjadi Kelas eksperimen dan kedua SDN 2 Babaktulung dengan jumlah murid 20 orang dengan akreditasi B sebagai kelas kontrol.

Dari hasil observasi pada Rabu tanggal 15 Maret 2023 di kelas IV SDN Baturno di ketahui bahwa hasil penilaian tengah semester untuk nilai PTS (Penilaian Tengah Semester) pelajaran IPAS rata-rata masih dibawah KKTP dengan kreteria ambang batas 62 untuk pelajaran IPAS. Kamis Tanggal 16 Maret 2023 peneliti melakukan obsevai di SDN 2 Babaktulung di ketahui hasil penilaian tengah semester pada pelajaran IPAS juga masih mendapatkan nilai rata-rata dibawah KKTP dengan batas bawah 65. Maka dari hasil observasi kedua sekolah tersebut dengan wawancara bersama dengan murid dan guru ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran dalam kelas, seperti lebih banyak menggunakan metode ceramah, tidak melibatkan murid secara langsung dalam pembelajaran, kurangnya memperhatikan minat dan bakat murid serta kurang memperhatikan kearifan lokal yang dimiliki sehingga murid tidak mengenal kebudayaan yang ada di daerahnya..

Keterbatasan media pembelajaran memiliki dampak yang kurang baik terhadap proses pembelajaran. Dampak tersebut antara lain: proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, dan lebih banyak menggunakan buku

sebagai sumber belajar. Ketika proses pembelajaran berlangsung, murid yang duduk di belakang ramai sendiri dengan membicarakan hal-hal di luar materi, hal tersebut menyebabkan tidak terjadi pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Penelitian yang relevan tentang media pembelajaran diorama, kemampuan psikomotorik, kemampuan kognitif, dan kearifan lokal juga pernah dilakukan oleh peneliti lain namun dengan materi dan kelas yang berbeda. Yang pertama penelitian oleh Suhana, Akiko dan Krisma Widi Ardani (2022) penelitian di kelas V SD tentang media diorama berdimensi gotong royong dalam tindakan heroik mendukung Proklamasi RI dengan menggunakan *Research and Development* (R&D) model yang digunakan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Hasil penelitiannya dengan menggunakan uji T media diorama berbasis audiovisual layak digunakan dengan hasil uji validasi media 81,5% dan uji validitas dari ahli materi 79,7%. Maknurah, Ulil, Siti Umayaroh dan Puri Selfi Cholifah (2022) penelitian di kelas III SD tentang media pembelajaran diorama berbasis digital merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Hasil penelitian kevalidan media mencapai 97,08%. Kemudahan dan kepraktisan mencapai 97,6%. Winarto dan Noviatul Nurbaiti (2020) penelitian di kelas IV SD Kecamatan Bumiayu tentang hubungan antara kemampuan kognitif dan kemampuan Psikomotorik yang ditinjau dari keterampilan Proses. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode survei dan pendekatan yang digunakan korelasional. Hasil analisis yang diperoleh adanya hubungan dari kemampuan kognitif dengan kemampuan psikomotorik di kelas IV sebesar 0,0797. di hitung dengan menggunakan  $r$  hitung. Apsari, Nurul dan Sastiawati (2021) penelitian di kelas V kecamatan Nangapinoh meneliti tentang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik menggunakan metode inkuiri dengan *True Experimental Designs*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan aspek psikomotorik yang diperoleh sebesar 86,03% masuk dalam kategori sangat baik. Wulandari, Retno, Sri Utaminingsih, dan Mohammad Kanzunudin (2020) meneliti di kelas VI tentang bahan ajar yang berbasis Kearifan lokal di Kabupaten Rembang. Metode yang digunakan berpacu pada toarinya Borg dan Gall dengan mengambil tujuh langkah dari sepuluh langkah yang ada. Hasil penelitian ini

terlihat pada hasil validasi ahli materi 85%, validasi ahli bahasa 90% dan skor dari respon guru sebesar 3466 dengan kriteria sangat baik sehingga bahan ajarnya dinyatakan layak digunakan.

Dari 5 penelitian diatas relevan dengan penelitian yang akan saya lakukan namun berbeda karena dipenelitian yang akan saya lakukan berkaitan dengan media pembelajaran diorama yang menampilkan macam-macam budaya khas Indonesia dengan menekankan keterampilan psikomotorik dan kognitif yang dikaitkan dengan kearifan lokal di daerah sekitar. Maka menurut saya sebagai peneliti perlu dikembangkan suatu media pembelajaran inovatif yang dapat memudahkan murid untuk saling berinteraksi (psikomotorik) satu dengan yang lain dalam proses pembelajar, dan menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, serta meningkatkan minat belajar dan motivasi belajar murid sehingga berpengaruh secara signifikan terhadap nilai (kognitif) murid yang berkaitan dengan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan, maka dikembangkan suatu media yang dapat mendukung proses peningkatan psikomotorik dan kognitif dalam pelajaran IPAS.

Maka penelitian pengembangan ini berjudul **“Pengembangan Media Diorama Bermuatan Keterampilan Psikomotorik dan Kognitif pada Pembelajaran IPAS Berbasis Kearifan Lokal pada Siswa Kelas IV SD Negeri Baturno”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Murid kelas IV kurang memahami pelajaran IPAS, ini ditunjukkan dengan nilai hasil Penilaian Tengah semester rata-rata masih dibawah KKTP.
2. Pembelajaran hanya menggunakan buku panduan dan metode ceramah.
3. Belum tersedianya media pembelajaran yang sesuai, karena membutuhkan tambahan waktu dalam mempersiapkannya.
4. Kurang memperhatikan minat dan bakat murid sehingga murid kurang antusias
5. Kurangnya memperhatikan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar.

### **1.3 Cakupan Masalah**

Cakupan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media yang kurang bervariasi di sekolah dasar.
2. Peningkatan Keterampilan Psikomotorik Dan Kognitif Pada Pembelajaran IPAS
3. Pengembangan Media Diorama Pada Murid Sekolah Dasar
4. Pengenalan dan pelestarian kearifan lokal lingkungan sekitar

### **1.4 Rumusan Masalah**

Permasalahan penelitian yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan media pembelajaran diorama dalam meningkatkan keterampilan psikomotorik dan kognitif?
2. Bagaimana dalam Pengembangannya media diorama pada pembelajaram IPAS
3. Bagaimana kelayakan media diorama dalam pembelajaran IPAS kelas IV materi macam-macam kebudayaan khas Indonesia.
4. Bagaimana efektifan media diorama yang di kembangkan pada pelajara IPAS di Sekolah Dasar?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh deskripsi dan mengembangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran diorama terhadap perkembangan psikomotrik dan kognitif murid.
2. Untuk memberikan gambaran langkah-langkah pengembangan media diorama pada pembelajaran IPAS kelas IV materi macam-macam kebudayaan khas Indonesia.
3. Untuk membuktikan kelayakan media diorama dalam pembelajaran IPAS kelas IV materi macam-macam kebudayaan khas Indonesia.
4. Menganalisis keefektifan media diorama pada pelajara IPAS di Sekolah Dasar

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang diperoleh sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar yang lebih berpihak pada murid.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

#### **Bagi Murid**

Penelitian ini agar dapat meningkatkan keaktifan murid dalam kelas, menuangkan ide-ide kreatifnya dan menyenangkan yang berpihak pada murid.

#### **Bagi Guru**

Membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi dengan optimal.

## **1.7 Spesifikasi Produk**

Produk pengembangan yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran diorama macam-macam kebudayaan khas Indonesia di Sekolah Dasar.

Produk yang dihasilkan dari pengembangan pembelajaran diorama macam-macam kebudayaan khas Indonesia ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- a. Media diorama macam-macam kebudayaan khas Indonesia sesuai dengan Materi kelas IV pada BAB VI “Indonesiaku Kaya Budaya”
- b. Media diorama terbuat dari kayu berbentuk alas lingkaran berdiameter 50 cm dengan tinggi sekat 25 cm, terbagi menjadi 3 ruang dapat diputar dan berjenis tiga dimensi (3D).
- c. Media diorama terdiri macam-macam kebudayaan khas Indonesia berisi miniatur rumah adat, pakaian adat dan senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

Media ini dikembangkan sebagai referensi baru dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar pada pelajaran IPAS. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara baru dan lebih menarik serta dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik dan kognitif murid.

