

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pertama skripsi berisi pendahuluan yang menjelaskan gambaran umum penelitian. Bab ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah fondasi utama dalam kemajuan sebuah negara, karena pendidikan merupakan alat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara keseluruhan demi memastikan kelangsungan pembangunan sebuah bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan tercipta individu-individu yang unggul melalui proses memanusiakan manusia sesuai dengan hakikat pendidikan. Menurut pasal 3 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa : pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggungjawab. Pemaparan fungsi dan tujuan pendidikan nasional ini dapat dijadikan sebagai dasar atau acuan dilaksanakannya pendidikan.

Menurut Husein (2017, hlm. 56), tujuan pendidikan menggambarkan nilai-nilai yang baik, mulia, layak, benar, dan indah untuk kehidupan. Tujuan pendidikan ini memiliki dua fungsi utama, yaitu memberikan arah dan menjadi sesuatu yang ingin dicapai melalui seluruh kegiatan pendidikan. Tujuan pendidikan menempati posisi paling penting di antara komponen-komponen pendidikan lainnya. Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara berkelanjutan dan sebaik mungkin, agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara maksimal dan pendidikan tidak lepas dari kegiatan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah aktivitas atau proses yang bertujuan membantu siswa belajar dengan efektif, baik melalui interaksi langsung maupun tidak

Riska, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

langsung. Proses pembelajaran pada dasarnya berguna untuk mengembangkan keterampilan, aktivitas, dan kreativitas siswa melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar. Komponen utama dalam pembelajaran adalah siswa, yang berperan sebagai subjek belajar, dan guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Suasana yang menyenangkan dapat meningkatkan semangat belajar, sedangkan suasana yang kacau, ramai, tidak tenang, dan penuh gangguan tentunya tidak mendukung kegiatan belajar yang efektif, sehingga dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa (Srirahmawati, 2021).

Hasil belajar dapat dilihat dari tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Diharapkan bahwa dalam setiap proses pembelajaran, siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal di semua mata pelajaran, termasuk IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Menurut Wisudawati & Sulistyowati (2015), IPA adalah kelompok ilmu yang memiliki karakteristik khusus, yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, baik berupa kenyataan atau kejadian serta hubungan sebab-akibatnya. Pendidikan IPA merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa karena berperan signifikan dalam meningkatkan mutu pendidikan (Jaya, 2014). IPA berkaitan dengan metode sistematis untuk memahami alam, sehingga bukan hanya melibatkan penguasaan pengetahuan berupa fakta, konsep, atau prinsip, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Kurniati, 2013).

Mengingat pentingnya pembelajaran IPA di sekolah dasar, seorang guru perlu merancang, memahami, dan melaksanakan pembelajaran IPA dengan optimal agar konsep-konsep yang diajarkan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Hal ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dan aktif dalam proses pembelajaran. Umumnya, pengajaran IPA dilakukan dengan menyampaikan konsep, prinsip, dan hukum dalam bentuk yang sudah jadi kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan siswa tidak berpartisipasi aktif. Pendekatan ini tidak sesuai dengan hakikat pembelajaran IPA, yang seharusnya didasarkan pada prinsip-prinsip dan proses yang dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA (Kurniati, 2013). Oleh karena itu, pembelajaran IPA sebaiknya

Riska, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

tidak dilakukan melalui hafalan, tetapi melalui diskusi, pengamatan, dan penyelidikan sederhana. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan tidak monoton, sehingga dapat membawa pengaruh signifikan bagi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Karyamukti ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik terutama pada aspek kognitif tergolong masih rendah. Hal ini terbukti ketika peneliti melakukan observasi dengan melihat nilai PTS siswa kelas 5 pada muatan pelajaran IPA. Dilihat dari hasil PTS tersebut ternyata masih banyak siswa yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan yaitu 70. Sebanyak 5 siswa (19,23%) dari 26 siswa yang sudah mencapai KKM, sedangkan 21 siswa (80,77%) belum mencapai KKM. Selain itu, diperoleh keterangan bahwa masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, dan minat belajar siswa kurang dalam mengikuti proses pembelajaran. Rendahnya hasil belajar kognitif juga disebabkan oleh dua faktor yaitu: faktor guru dan faktor siswa. Faktor guru yakni kurangnya persiapan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Sedangkan faktor siswa, yaitu: 1) kurangnya motivasi dan semangat belajar, 2) siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, 3) siswa kurang konsentrasi pada saat pembelajaran berlangsung, 4) siswa kurang mampu mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata.

Dari permasalahan di atas maka dapat disimpulkan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu peneliti harus mampu merancang model pembelajaran dan media pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Maka dari itu, peneliti harus kreatif dalam mendesain model pembelajaran dan media pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat berpartisipasi aktif terhadap materi yang diajarkan.

Untuk itu, model pembelajaran *problem based learning* perlu digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar

Riska, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

siswa. Dalam konteks pembelajaran IPA, model *problem based learning* dapat mendorong siswa untuk memahami konsep sains dengan lebih dalam melalui pengalaman langsung dalam memecahkan masalah sehari-hari yang relevan dengan konten IPA.

Menurut Gunantara (2014), *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata. Model ini meningkatkan motivasi dan rasa ingin tahu siswa. Selain itu, PBL menyediakan wadah bagi siswa untuk mengembangkan cara berpikir kritis dan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Dengan model PBL, siswa dihadapkan pada masalah dalam proses pembelajaran, yang membuat mereka aktif karena merasa tertantang untuk bekerja sama. Mereka mengasah kemampuan menyelesaikan masalah dengan mengumpulkan dan menganalisis data untuk menemukan solusi.

Selain model pembelajaran, agar pembelajaran menjadi lebih menarik maka diperlukan juga media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu atau bahan guna mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran agar dapat merangsang siswa dalam belajar. Salah satunya media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran diorama.

Menurut Sanjaya (2013), media diorama adalah pemandangan tiga dimensi yang bertujuan menggambarkan pemandangan nyata. Dalam konteks pembelajaran IPA, diorama dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep kompleks seperti siklus hidup organisme, interaksi ekosistem, atau proses geologi. Dengan demikian, media diorama adalah tiruan pemandangan tiga dimensi yang memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran seperti diorama mampu menarik perhatian siswa, membantu mereka fokus, dan mencapai tujuan pembelajaran. Media diorama memudahkan siswa dalam memahami konsep atau materi tertentu.

Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* serta media pembelajaran diorama, diharapkan mampu membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih bermakna dan keaktifan siswa juga akan nampak pada saat proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran dan hasil

Riska, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

belajar siswa dapat mencapai nilai KKM. Ketika siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran maka secara tidak langsung hal tersebut juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Model *problem based learning* dan penggunaan media diorama memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa sekolah dasar, namun, penelitian tentang penerapan kombinasi kedua elemen tersebut masih terbatas. Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Karyamukti?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Karyamukti setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Karyamukti.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Karyamukti setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah manfaat dan berguna bagi bekal peneliti sendiri umumnya bagi dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis pada pembelajaran IPA terutama dalam peningkatan hasil belajar kognitif IPA siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama.

1.4.2 Secara Praktis

Adapun manfaat secara praktis yaitu dibagi menjadi:

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama terutama pada mata pelajaran IPA. Diharapkan siswa mampu memahami materi dengan bantuan media diorama sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

b. Bagi Pendidik

Melalui penelitian ini, diharapkan menjadi referensi sekaligus rekomendasi bagi pendidik berkenaan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama sebagai strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran IPA.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dalam kesempatan kali ini mendapatkan pengalaman dan meningkatkan keterampilan untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional di Sekolah Dasar. Mampu menerapkan inovasi baru dalam setiap pembelajaran melalui model pembelajaran *problem based learning* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif bagi siswa sekolah dasar.

d. Bagi Satuan Pendidikan

Riska, 2024

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi dan menjadi bahan masukan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama.

e. Bagi Pembaca

Melalui penelitian ini, peneliti memberikan sumber informasi atau gambaran mengenai penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa sekolah dasar.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Penulisan pada pembuatan skripsi dilakukan pada beberapa bagian, bagian pertama terdiri mulai dari pendahuluan dan bagian akhir terdapat kesimpulan dan saran. Serta diatur menggunakan bab dengan nomor yang sistematis sebagai berikut:

Bab I adalah pendahuluan yang berisikan: (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, dan (e) struktur organisasi skripsi.

Bab II adalah kajian pustaka yang berisikan: (a) model pembelajaran *problem based learning*, (b) media diorama, (c) hasil belajar kognitif, (d) hakikat IPA, (e) keterkaitan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama dengan hasil belajar kognitif IPA, (f) kerangka berfikir, (g) materi ajar, dan (h) penelitian relevan.

Bab III adalah metode penelitian yang berisikan: (a) jenis dan desain penelitian, (b) lokasi dan subjek penelitian, (c) teknik pengumpulan data, (d) teknik analisis data, dan (e) instrumen penelitian.

Bab IV adalah temuan dan pembahasan yang berisikan: (a) deskripsi temuan lokasi penelitian, (b) penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama dalam meningkatkan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Karyamukti, dan (c) peningkatan hasil belajar kognitif IPA siswa kelas V SDN Karyamukti setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media diorama.

Riska, 2024

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA DIORAMA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPA SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

Bab V adalah simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang berisikan: (a) simpulan, (b) implikasi, dan (c) rekomendasi.