

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran IPA merupakan suatu metode penyelidikan lingkungan alam secara sistematis, sehingga IPA tidak hanya merupakan proses pembelajaran berupa fakta-fakta, konsep, atau prinsip-prinsip, tetapi juga proses penemuan melalui eksperimen selama proses pembelajaran (Lusidawaty dkk, 2020). IPA merupakan pengetahuan rasional tentang alam semesta dan segala isinya (Amini & Oktarisma, 2021). Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memiliki peran penting dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, karena itu penting bagi siswa (Mairina & Amini, 2021).

Selain itu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah bagian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran, untuk mengembangkan keseluruhan kemampuan siswa, hal ini disebabkan karena IPA merupakan bagian dari mata pelajaran yang dikembangkan dengan tujuan mencapai tiga kompetensi yaitu kompetensi pengetahuan, kompetensi sikap dan kompetensi kemampuan, oleh karena itu dalam proses pengembangan ketiga kompetensi tersebut Ilmu Pengetahuan Alam memegang peranan penting khususnya dalam pengembangan siswa berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan (Amali dkk., 2019). Dengan demikian dalam pembelajaran IPA peserta didik diharapkan dapat menunjukkan hasil pembelajaran IPA yang baik. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dakhi, 2020). Hasil belajar siswa yang tinggi dalam proses pembelajaran diperlukan dalam setiap mata pelajaran. Hal ini dapat menjadi salah satu indikator keberhasilan dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Hal ini juga diperlukan dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ningtias, Cahya dkk., 2023).

Ada beberapa hasil riset yang menyatakan bahwa hasil belajar IPA di Sekolah Dasar masih rendah, yaitu yang pertama berdasarkan hasil riset

yang dilakukan oleh Zannah, dkk (2022) Berdasarkan temuan, penyebab menurunnya hasil belajar IPA siswa meliputi kesulitan dalam pembelajaran (58,33%), kesulitan konsentrasi (45,83%), pemahaman materi (37,50%), dan menunda tugas (37,50%). Faktor luar termasuk ejekan di sekolah (25,00%) dan orang tua mengerjakan tugas (25,00%). Alasan lainnya adalah malas pergi ke sekolah, tidak memiliki gaya belajar sendiri, dan bergantung pada orang tua untuk tugas. Hasil riset yang kedua yang dilakukan oleh Khofifah, dkk (2020) Hasil dari penelitian ini ditemukan berbagai permasalahan di dalam proses pembelajaran IPA sehingga mengakibatkan hasil belajar IPA rendah pada materi sistem peredaran darah manusia yaitu (85%) siswa masih belum mencapai nilai yang telah ditetapkan KKM sedangkan sisanya, (15%) siswa telah mencapai KKM yang ditetapkan. Simpulan dari penelitian ini adalah banyak faktor yang menyebabkan hasil Belajar IPA rendah diantaranya model dan metode yang digunakan guru kurang bervariasi saat mengajar, serta sulitnya materi yang diajarkan sehingga menyebabkan hasil belajarnya rendah

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pelajaran IPA dan siswa kelas V di MI An-Nur Kota Cirebon terdapat permasalahan yaitu penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga dirasa kurang menarik bagi siswa, dan media pembelajaran terbatas pada mata pelajaran IPA sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik. Maka dari itu perlunya pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan hasil dalam proses pembelajaran di kelas yaitu dengan menggunakan media diorama. Nurfitriani & Syafi`ah (2023) mengemukakan bahwa Media diorama adalah materi edukasi berukuran kecil dalam tiga dimensi yang memiliki dasar karya seni dan berbagai jenis peniruan yang menggambarkan keadaan aslinya.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang relevan yang pernah dilakukan yang pertama oleh Purnamasari dkk (2023) Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I adalah 72,85 (kategori Cukup) dengan ketuntasan 72,22%. Pada siklus II, rata-rata meningkat menjadi 75,05 (kategori Baik) dengan ketuntasan 88,88%. Peningkatan 0,34 menunjukkan bahwa media diorama

efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Yang kedua dilakukan oleh Ningtias, dkk (2023). Pada pra siklus, ketuntasan siswa hanya 38,47%. Setelah menerapkan metode eksperimen berbantuan media diorama, ketuntasan meningkat menjadi 76,92% di siklus I dan 92,30% di siklus II. Aktivitas guru dan siswa juga mencapai 100%. Dengan demikian, metode ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 68 Buton. Dan yang ketiga oleh Yuniarsih (2021) Analisis hasil tindakan menunjukkan bahwa pada prasiklus, ketuntasan klasikal hanya 12% dengan rata-rata nilai 55. Setelah penerapan model pembelajaran problem based learning, pada siklus I ketuntasan klasikal meningkat menjadi 74% dengan rata-rata nilai 77. Pada siklus II, ketuntasan mencapai 100% dan rata-rata nilai 97. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA tentang siklus air di kelas V SDN Kluwut 04 Brebes tahun ajaran 2020/2021

Berdasarkan dari beberapa penelitian yang relevan yang mengatakan bahwa media diorama dapat meningkatkan hasil belajar, maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran diorama. Maka media diorama akan diterapkan dalam proses pembelajaran IPA materi golongan hewan berdasarkan jenis makanannya dikelas V yang diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian penulis mengambil judul yaitu, **“Pengembangan Media Pembelajaran “TARI” Taman Safari untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Pembelajaran IPA di Kelas V MI An-Nur Kota Cirebon”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Maka identifikasi masalah yang sesuai dengan latar belakang adalah, sebagai berikut :

Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi, sehingga dirasa kurang menarik bagi siswa, dan media pembelajaran terbatas pada mata pelajaran IPA sehingga rendahnya hasil belajar peserta didik.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti hanya berfokus pada kelas V.1 tidak mencakup kelas V.2. Selain hanya berfokus pada kelas V.1 penelitian ini juga akan fokus pada mengembangkan media diorama materi golongan hewan berdasarkan jenis makanannya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, pertanyaan penelitian dalam penelitian pengembangan ini adalah :

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran diorama “Tari” Taman Safari untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA kelas V MI An-Nur Kota Cirebon?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran diorama “Tari” Taman Safari untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA kelas V MI An-Nur Kota Cirebon?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran diorama “Tari” Taman Safari untuk meningkatkan hasil belajar pelajaran IPA kelas V MI An-Nur Kota Cirebon?

### E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran diorama “Tari” Taman Safari untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V MI An-Nur Kota Cirebon
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran diorama “Tari” Taman Safari untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V MI An-Nur Kota Cirebon dalam kriteria layak
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran diorama “Tari” Taman Safari untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPA kelas V MI An-Nur Kota Cirebon dalam kriteria efektif

## F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan keilmuan tentang peran media pembelajaran dalam proses pendidikan.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi peserta didik, pendidik serta penulis, yaitu :

- a. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran, menumbuhkan semangat belajar, memberikan kesempatan untuk peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mempermudah dalam memahami materi, serta tidak membuat suasana kelas menjadi bosan karena disajikan materi dalam bentuk media pembelajaran yang dibuat dengan menarik yaitu media pembelajaran diorama "Tari" Taman Safari.
- b. Bagi pendidik, Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah pendidik untuk menyajikan materi pembelajaran, dengan cara lebih efektif dan menarik, mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran, untuk membantu pendidik menarik perhatian dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, pendidik dapat membantu siswa memahami dan mengingat informasi dengan lebih cepat.
- c. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan wawasan penulis, dapat menggabungkan teori dan praktik, memberikan dampak positif pada bidang pendidikan.