

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peranan yang penting bagi kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam seluruh aspek kepribadian dan kehidupannya. Potensi setiap individu dapat dikembangkan setinggi-tingginya pada aspek fisik, intelektual, emosial, sosial, dan spiritual seshuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosio-budaya melalui pendidikan. Sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang didalam memuat makna tujuan dari pendidikan yaitu menumbuh kembangkan pribadi-pribadi yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, cerdas dan memiliki keterampilan yang bermanfaat bagi kehidupan dirinya, masyarakat dan bangsa. Tujuan pendidikan dapat dicapai dengan tindakan atau upaya yang disengaja dan terencana meliputi bimbingan, pengajaran dan pelatihan. Kegiatan tersebut harus diwujudkan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang lazim disebut dengan pendidikan formal, informal dan nonformal.

Salah satu upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan dengan adanya kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di sekolah di dalamnya ada banyak sekali materi yang diajarkan, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Melalui pendidikan IPS siswa dibekali menggunakan pengetahuan sosial yang berguna bagi masa depannya, keterampilan sosial serta intelektual dalam membina perhatian serta kepedulian sosialnya menjadi asal daya manusia yang bertanggung jawab

dalam merealisasikan tujuan pendidikan nasional. untuk mewujudkan hal tersebut, perlunya pemahaman konsep siswa di mata pelajaran IPS.

Seperti yang dikatakan Sapriya (2009), seorang dapat memiliki pemahaman masalah pendidikan IPS, haruslah mengetahui mengenai struktur, pandangan baru fundamental, pertanyaan utama, metode yang digunakan dan konsep-konsep setiap disiplin ilmu, pada samping pemahamannya perihal prinsip-prinsip kependidikan dan psikologis serta konflik sosial dalam disiplin ilmu-ilmu sosial. Sejalan dengan pentingnya pemahaman IPS, maka guru selaku motivator dan fasilitator perlu membuat kegiatan pembelajaran yang meningkatkan pemahaman siswa.

Idealnya pembelajaran IPS di sekolah dasar tidak lepas dari peran guru untuk membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran agar dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap dan kepekaan siswa terhadap hidup dan kehidupan sosial. Hal tersebut dapat dikembangkan dengan guru memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran IPS di SD kelas IV pada tema 8 tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan dari pemahaman konsep yang telah didapatkan siswa siswa akan lebih peka terhadap masalah-masalah sosial seperti lebih menghargai keberagaman yang terdapat di lingkungan tempat tinggal, menumbuhkan rasa tanggung jawab dan menerapkan ilmu atau informasi pada kehidupan sehari-hari. Akan tetapi banyak penyebab yang mengakibatkan pembelajaran IPS belum dapat mencapai kondisi ideal tersebut.

Permasalahan berdasarkan hasil observasi di salah satu sekolah dasar yang dimana penyampaian materi dalam pembelajaran IPS biasanya hanya berupa

ceramah dan hapalan. Hal tersebut mengakibatkan rasa jenuh bagi siswa sehingga menimbulkan efek samping terhadap pemahaman siswa.

Fakta dilapangan berdasarkan hasil wawancara Kisma (2019) di SD Negeri 2 Hadipolo dalam pembelajaran kurikulum 2013 pada saat kegiatan pembelajaran di temukan banyak siswa kurang menguasai kompetensi dasar pengetahuan pada muatan IPS. Siswa menganggap materi tersebut sulit, karena terlalu banyak materi yang diingat. Selain itu masih banyak siswa yang menanyakan materi yang sudah dijelaskan berulang-ulang oleh guru bahkan terkadang masih ada siswa yang bertanya setelah pertanyaan itu ditanyakan karena siswa kurang memperhatikan penjelasan. Selain itu ditemukan juga banyak siswa yang belum mendapatkan media pembelajaran dalam penyampaian materi ajar, serta tanggapan serupa dari pendidik mereka yang mengemukakan bahwa memang belum menerapkan media dalam system pembelajaran dikarenakan terdapat alasan-alasan tertentu dan kurangnya fasilitas media pembelajaran di sekolah. Berdasarkan data di atas, solusi yang dianggap tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran diorama berbantu *QR Code* dengan model *make a match*.

Sebagai pengelola pembelajaran, untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif dan dinamis guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran. Idealnya dalam merancang kegiatan pembelajaran, guru harus dapat melatih siswa untuk bertanya, mengamati, menyelidiki, membaca, mencari, dan menemukan jawaban atas pertanyaan baik yang diajukan oleh guru maupun yang mereka ajukan sendiri.

Salah satu upaya yang memungkinkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Menurut Asyhar (2011:8) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara berkala, sebagai akibatnya terjadi lingkungan belajar yang kondusif, di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa-siswa.

Solusi yang dianggap tepat untuk mengatasi masalah tersebut menggunakan media pembelajaran diorama. Menurut Prastowo (2011:235) diorama adalah model tiga dimensi mini dari sebuah pemandangan untuk menggambarkan pemandangan yang sebenarnya. Jadi, media pembelajaran diorama adalah alat bantu belajar berupa gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu tampilan yang utuh. Dengan menggunakan diorama, akan memperjelas hal abstrak karena penyajiannya secara konkrit.

Pembelajaran dengan media diorama ini didasarkan pada hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Jannah, M., & Basit, A. (2019) yang menyatakan penerapan media diorama pada pembelajaran IPS di SDI Fatahillah Desa Sumber Kerang Kabupaten Probolinggo dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut juga berlaku terhadap daya serap individu siswa. Hal tersebut didukung oleh penelitian lain yang dilakukan oleh Hariati, F., & Rachmadyanti, P. (2019). Aktivitas siswa kelas V B SDN Menanggal Mojosari Mojokerto dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia

dengan diterapkannya media Diorama telah meningkat dari siklus I, siklus II dan ke siklus III. Dari skor 67,18% pada siklus I meningkat menjadi 79,68% pada siklus II dan pada siklus III meningkat sebesar 87,5% dan telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu $\geq 80\%$. Adapula penelitian yang dilakukan Hendrik, M. Y. (2021) yang hasil penelitiannya menunjukkan pembelajaran menggunakan media dorama 3 dimensi hasil belajar siswa mengalami pertumbuhan yang sangat bagus, yang awalnya mendapatkan hasil rata-rata 70,6 meningkat menjadi 91,5. Penelitian-penelitian tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan media diorama dapat membantu terlaksananya kegiatan pembelajaran IPS dengan hasil yang baik.

Pemahaman berasal dari kata paham, yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti sebagai pengetahuan banyak, pendapat, aliran, mengerti benar. Pemahaman dalam proses pembelajaran berarti siswa dapat mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru. Sejalan dengan Dimiyati dan Mudijono (2006) bahwa "Pemahaman adalah mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari". Sedangkan konsep menurut S. Sagala (2014) adalah objek, kejadian, maupun ciri atas sesuatu yang sama. Menurut Anderson dan Krathwohl (2010) mendefinisikan bahwa kemampuan pemahaman konsep adalah kemampuan untuk menuangkan kembali makna dari konsep materi yang telah dipelajari saat proses pembelajaran, baik secara lisan maupun tulisan. Ada beberapa indikator menurut Anderson dan Krathwohl (2010) seseorang dikatakan sudah memahami suatu konsep, indikatornya yaitu menafsirkan, mencontohkan, merangkum, mengklasifikasikan, menyimpulkan, menjelaskan, dan membandingkan.

Untuk meningkatkan pemahaman IPS siswa, maka perlu adanya sebuah perbaikan dalam proses pembelajaran. Perbaikan tersebut dapat berupa penggunaan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, media pembelajaran diorama ini dipilih sebagai cara dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS kelas IV SD. Namun bedanya pada penelitian ini media diorama dibantu dengan *Quick Response Code (QR Code)*. Diorama berbantuan *QR Code* diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *QR Code* dianggap tepat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan Majid, R. A. dkk. (2021) pada siswa kelas IV di SDN 1 Condong. Penelitian lain yang telah dilakukan oleh Vawanda, E. J. dan Zainil, M. (2020) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *QR Code* dengan benar berhasil membuat pembelajaran menjadi praktis.

Selain menggunakan media pembelajaran diorama untuk mengatasi masalah di atas, ketika di dalam kelas dapat juga menerapkan pembelajaran yang membuat siswa aktif di kelas serta dalam proses pembelajarannya melatih peserta didik agar lebih cermat dan teliti. Upaya tersebut dapat dilakukan menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

Make a Match merupakan pembelajaran mencari pasangan. Setiap siswa mendapat sebuah kartu (soal atau jawaban), lalu secepatnya mencari pasangan yang sesuai dengan kartu yg dipegang. Suasana pembelajaran pada model pembelajaran kooperatif tipe *Make a Match* akan riuh, namun sangat asyik serta menyenangkan. Data faktual di lapangan juga menunjukkan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Wibawa, dkk (2018), penggunaan model pembelajaran *Make a Match*

bisa menciptakan suana pembelajaran di kelas menjadi bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut, maka peneliti memfokuskan untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pemahaman konsep IPS siswa. Atas dasar tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Media Diorama Pekerjaan Berbantuan *QR Code* menggunakan Model Pembelajaran *Make a Match* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas IV SD”. Dimana dalam penggunaan *QR Code* berisi teks informasi mengenai keberagaman pekerjaan di setiap wilayah berdasarkan kenampakan alamnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses rancang bangun media diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan rancang bangun media diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD menurut ahli dan praktisi?
3. Bagaimana respon siswa terhadap rancang bangun media diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD?

4. Bagaimana kemampuan pemahaman IPS siswa kelas IV yang pembelajarannya menggunakan rancang bangun media diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *Make a Match*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan menelaah:

1. Proses rancang bangun media diorama pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV.
2. Kelayakan rancang bangun media diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD menurut ahli dan praktisi.
3. Respon siswa terhadap rancang bangun media diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model *Make a Match* untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas IV SD.
4. Kemampuan pemahaman siswa kelas IV SD dengan menggunakan rancang bangun diorama Pekerjaan berbantuan *QR Code* menggunakan model pembelajaran *Make a Match*.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan :

1. Bagi Guru: Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kondisi belajar siswa, serta peningkatan wawasan ilmu pengetahuan.

2. Bagi Siswa: Dapat memberikan keleluasaan siswa untuk lebih aktif, cermat, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerjasama dalam proses kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti : Dapat menambah pengalaman dan wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif.

E. Definisi Operasionalp

Agar tidak terjadi pemahaman yang berbeda, maka beberapa istilah perlu didefinisikan secara operasional. Istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Media diorama merupakan media pembelajaran yang menampilkan pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya. Hal tersebut dapat lebih membantu siswa untuk mengamati secara konkrit dalam proses pembelajaran.
2. *Make a Match* merupakan sebuah model pembelajaran yang menyenangkan karena membuat siswa aktif dan kreatif dimana dalam penerapannya siswa mencari pasangan dengan menggunakan kartu soal dan kartu jawaban. Model pembelajaran ini membuat siswa lebih mudah memahami dan bertahan lama dalam struktur kognitif siswa. Adapun langkah-langkah atau sintaks model pembelajaran *Make a Match* menurut Huda (2013) dalam Oktiani (2017) adalah sebagai berikut:
 - a. Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas kepada siswa untuk dipelajari di rumah.

- b. Siswa dibagi ke dalam dua kelompok yaitu kelompok A dan B kedua kelompok diminta untuk saling berhadapan.
 - c. Langkah selanjutnya yaitu guru membagikan kartu pertanyaan kepada kelompok A dan kartu jawaban kepada kelompok B.
 - d. Guru meminta siswa untuk mencocokkan kartu yang sudah dipegang kepada teman yang lain. Sebelum permainan mencari pasangan dilakukan, guru terlebih dahulu menyampaikan batasan waktu yang diberikan. Guru meminta siswa untuk mencari pasangannya. Bagi siswa yang sudah menemukan pasangan kartu, maka wajib untuk melaporkan dirinya kepada guru.
 - e. Jika waktu yang diberikan sudah habis, guru akan memberitahukan kepada siswa bahwa waktu permainan sudah habis. Siswa yang tidak bisa menemukan pasangannya diminta untuk berkumpul tersendiri.
 - f. Guru memanggil siswa untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya. Teman yang lain memberikan tanggapan apakah pasangan kartu itu cocok atau tidak.
 - g. Pada langkah terakhir guru memberikan konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan pertanyaan dan jawaban yang telah dikerjakan siswa.
 - h. Kelompok yang lain mendapatkan giliran untuk presentasi, begitu seterusnya sampai seluruh pasangan melakukan presentasi.
3. *QR Code* merupakan sebuah teknologi yang berbentuk simbol dua dimensi yang dimana di dalamnya memuat beberapa informasi.

4. Kemampuan pemahaman konsep siswa merupakan kemampuan menangkap dan menuangkan kembali materi konsep materi yang telah diberikan, baik secara lisan maupun tulisan. Adapun indikatornya menurut Anderson dan Krathwohl (2010) yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.
5. Materi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan adalah materi yang menyajikan kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi. Seperti penduduk di daerah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani garam, dan pengrajin. Penduduk di daerah datarann rendah bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak. Penduduk di daerah dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, peternak, pedangan, dan pekerja perkebunan, misalnya teh, kopi, dan cengkeh.pp
6. Menurut Widiasworo (2017: 81) bahwa “Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi “satu gambar” yang utuh di otak kita”. Bisa juga dikatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi lain yang sudah tersimpan dalam *database* di otak kita sebelumnya. Pemahaman dari ranah kognitif menurut Anderson, Krathwol, et al (2001: 67) ada komponen-komponennya yaitu menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, meringkas, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

7. kompetensi dasar sebagai berikut.

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Lingkungan memengaruhi mata pencaharian penduduk di suatu daerah.

- a. Penduduk di daerah pantai bermata pencaharian sebagai nelayan, petani tambak, pedagang, petani garam, dan perajin.
- b. Penduduk di daerah dataran rendah bermata pencaharian sebagai buruh, petani, pedagang, dan peternak.
- c. Penduduk di daerah dataran tinggi bermata pencaharian sebagai petani, peternak, pedagang, dan pekerja perkebunan, misalnya teh, kopi, dan cengkeh.