

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di Sekolah Dasar (SD) memiliki peranan sangat penting sebagai dasar bagi siswa dalam mengenal dan memahami berbagai fenomena alam di sekitarnya. Melalui kegiatan belajar IPA, siswa tidak sekedar diperkenalkan pada konsep dan fakta ilmiah, tetapi turut dilatih untuk mengembangkan cara berpikir ilmiah, seperti mengamati fenomena alam, mengajukan pertanyaan, menyusun dugaan sementara, mengolah informasi, hingga menarik kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan (Akbar, dkk., 2025). Kemampuan-kemampuan tersebut perlu ditanamkan dan dilatih sejak dini, sehingga siswa terbiasa berpikir logis dan sistematis dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Pendidikan di jenjang sekolah dasar tidak terlepas dari pembelajaran yang perlu diselaraskan dengan tahap perkembangan siswa. Oleh karenanya, guru bertanggung jawab merancang dan melaksanakan pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa, serta tahap perkembangannya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Kurniawati, dkk., (2023) mengatakan bahwa pembelajaran IPA diharapkan dapat menjadi sarana guna membantu siswa dalam mengenal dirinya sendiri serta memahami lingkungan alam di sekitarnya. Atas dasar tersebut, pelaksanaan pembelajaran IPA hendaknya dirancang dengan mengutamakan pada pemberian pengalaman belajar secara nyata sehingga mampu memahami materi pembelajaran secara lebih optimal.

Berdasarkan tujuan yang dikatakan oleh (Dinatha, dkk., 2024) pembelajaran IPA adalah membantu siswa memahami konsep-konsep dan fakta ilmiah serta mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah. Melalui pembelajaran IPA, siswa diharapkan tidak hanya mampu menguasai pengetahuan, tetapi juga dapat menghubungkan konsep yang dipelajari dengan fenomena alam, pengalaman, dan berbagai peristiwa yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran IPA membantu siswa memahami dan menerapkan pengetahuan secara lebih bermakna dalam situasi nyata.

Salah satu materi IPA yang dipelajari di kelas III SD adalah ekosistem. Dari hasil pengamatan selama pelaksanaan PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SD Plus Al Ghifari, materi ini menunjukkan nilai rata-rata terendah dibandingkan dengan materi lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa materi ekosistem masih dianggap sulit oleh siswa. Pemahaman ekosistem menuntut siswa untuk mengenali keterkaitan antara unsur-unsur biotik dan abiotik, serta bagaimana interaksi antar komponen tersebut membentuk keseimbangan lingkungan, sehingga diperlukan kemampuan berpikir yang lebih mendalam agar konsep tersebut dapat dipahami dengan baik.

Hasil studi pendahuluan tersebut dilakukan melalui tes tulis yang dilaksanakan di kelas, diperoleh gambaran awal mengenai kondisi pembelajaran IPA pada materi ekosistem. Tes diberikan kepada 20 siswa, hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 9 siswa memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 75, nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu 30. Temuan ini memperlihatkan bahwa pemahaman siswa pada materi ekosistem masih tergolong rendah dan perlu mendapat perhatian. Hasil observasi di kelas memperlihatkan bahwa proses belajar didominasi pada penjelasan guru yang bersumber pada buku paket dan berlangsung secara satu arah, serta masih terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran lain yang dapat digunakan sebagai perantara dalam penyampaian materi secara lebih nyata. Sehingga keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran sangat terbatas.

Kondisi tersebut mengindikasikan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang relevan agar siswa dapat memahami konsep secara mendalam. Pembelajaran yang hanya berfokus pada penyampaian materi secara lisan tanpa dukungan media cenderung membuat siswa kesulitan memvisualisasikan konsep dan kurang terlibat aktif, sehingga pemahaman yang diperoleh menjadi kurang optimal. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna.

Sebagaimana dikatakan oleh (Kurniawati, dkk., 2023) bahwa dalam kegiatan belajar IPA di sekolah dasar, guru menjadi salah satu peranan penting terhadap

keberhasilan siswa dalam memahami materi. Guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi turut berperan dalam menghadirkan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa aktif terlibat dalam proses menemukan dan memahami konsep. Namun berdasarkan observasi, pembelajaran IPA masih cenderung berpusat pada penyampaian materi secara satu arah. Konsep-konsep IPA diberikan dalam bentuk jadi, sehingga siswa hanya menerima tanpa banyak dilatih untuk berpikir kritis, mencoba, atau bertanya. Ketika guru hanya menggunakan buku paket tanpa dukungan media pembelajaran, siswa mungkin dapat mengingat informasi yang disampaikan karena adanya pengulangan, tetapi mereka tidak benar-benar memahami konsepnya karena tidak mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Menurut (Khaidir & Pasaribu, 2022) materi yang dikuasai siswa cenderung hanya terbatas pada informasi yang disampaikan guru, dan pembelajaran tanpa media pembelajaran justru dapat menghasilkan verbalisme serta kurangnya pemantauan pemahaman siswa. Hal tersebut menunjukkan pentingnya pengalaman belajar yang berkualitas dalam membantu siswa memahami materi secara lebih optimal. Sejalan dengan hal tersebut, berlandaskan Sensus Penduduk Tahun 2020 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2021 (Khotimah, dkk., 2025) menyatakan bahwa faktor rendahnya kualitas pendidikan Indonesia disebabkan oleh rendahnya pengalaman belajar berkualitas yang diperoleh siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, kondisi ini menuntut adanya inovasi melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Dalam penelitian ini, media yang dipilih adalah media diorama dan media audiovisual. Kedua media tersebut diharapkan mampu menjadi alternatif solusi untuk mengatasi keterbatasan proses pembelajaran yang selama ini berlangsung tanpa dukungan media pembelajaran.

Menurut Munadi (Evitasari & Aulia, 2022) media diorama adalah media tiga dimensi berukuran kecil yang dimanfaatkan untuk menampilkan suatu keadaan atau peristiwa secara nyata. Pada suatu materi, media diorama digunakan untuk menampilkan hubungan antar unsur dalam suatu konteks tertentu, sehingga dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep yang dipelajari melalui pengalaman yang lebih nyata. Hasil penelitian ini membuktikan dapat

menumbuhkan minat siswa untuk aktif dalam aktivitas belajar. Selain itu, (Agustina, 2021) mengatakan bahwa media diorama merupakan media yang menyajikan informasi menyerupai keadaan sebenarnya dan dapat diamati dari berbagai sisi sehingga menyerupai kondisi sebenarnya. Berdasarkan uraian tersebut, media diorama dapat diartikan sebagai representasi visual tiga dimensi yang menyajikan gambaran suatu peristiwa atau kondisi nyata. Media diorama dapat membantu siswa memvisualisasikan suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga lebih mudah dipahami. Penggunaan media ini dapat memudahkan siswa dalam memperoleh pemahaman materi pembelajaran secara nyata dan mendukung peningkatan pemahaman konsep.

Selain media diorama, media audiovisual juga menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar. Media audiovisual merupakan sarana pembelajaran yang menyajikan informasi melalui perpaduan antara suara dan gambar bergerak, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik bagi siswa. Menurut Arsyad (2014) media audiovisual merupakan media yang memadukan unsur audio dan visual yang dapat diamati secara bersamaan, sehingga kemampuan penyampaian pesannya lebih kuat dibandingkan media yang hanya menggunakan satu unsur. Penerapan media audiovisual dalam pembelajaran IPA memungkinkan siswa untuk mengamati berbagai fenomena alam yang sulit dilihat secara langsung, sehingga membantu mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak. Hal tersebut sejalan dengan temuan yang diteliti oleh (Aulia, dkk., 2025) yakni penerapan media audiovisual terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Kombinasi antara gambar dan suara tidak hanya menjadikan materi pembelajaran lebih menarik, tetapi turut membantu siswa dalam mengaitkan informasi baru dengan pengalaman belajar yang telah diperoleh.

Peningkatan pemahaman konsep siswa sering kali menghadapi tantangan, terutama karena perbedaan kemampuan dan minat belajar pada masing-masing siswa. Melalui penyusunan strategi pembelajaran dengan menggunakan media yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta tercapainya hasil belajar yang optimal.

Dalam penelitian ini, media diorama digunakan pada kelas eksperimen, sedangkan media audiovisual diterapkan pada kelas kontrol. Pembagian tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa kelas eksperimen menjadi fokus utama penelitian untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media diorama dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Adapun pada kelas kontrol, pembelajaran menggunakan media audiovisual untuk membandingkan hasil belajar yang diperoleh dengan kelas eksperimen. Penggunaan media audiovisual pada kelas kontrol juga bertujuan menjaga keseimbangan perlakuan, sehingga kedua kelas sama-sama memperoleh pengalaman belajar dengan dukungan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti memandang perlu menerapkan media diorama sebagai alternatif solusi dalam pembelajaran IPA di kelas III SD Plus Al Ghifari. Hal tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep pada materi yang diajarkan. Selanjutnya untuk mengetahui serta mendalami fenomena yang terjadi dengan efektivitas penggunaan media, peneliti bermaksud untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Diorama Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA di Kelas III SD Plus Al Ghifari”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas III SD Plus Al Ghifari di kelas eksperimen menggunakan media diorama?
2. Bagaimana kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas III SD Plus Al Ghifari di kelas kontrol menggunakan media audiovisual?
3. Apakah terdapat perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media diorama, dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan media audiovisual?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media diorama terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA siswa?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep IPA siswa kelas III SD Plus Al Ghifari menggunakan media diorama pada kelas eksperimen.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep IPA siswa siswa kelas III SD Plus Al Ghifari menggunakan media audiovisual pada kelas kontrol.
3. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata peningkatan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan media diorama, dengan siswa kelas kontrol yang menggunakan model audiovisual.
4. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan media diorama terhadap kemampuan pemahaman konsep IPA siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang mencakup beberapa hal sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa penerapan media diorama dalam pembelajaran IPA, serta menambah pemahaman mengenai penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep IPA siswa.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran IPA menggunakan media diorama, serta meningkatkan pemahaman peneliti terhadap penerapan media yang relevan dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.
- b. Bagi guru dan sekolah, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada suatu materi.
- c. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa kelas III di SD Plus Al Ghifari dalam memahami materi dengan lebih mudah, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA di sekolah dasar, memiliki peranan penting dalam membentuk fondasi pemahaman siswa terhadap alam sekitar sejak dini. Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu siswa mengenal dan memahami alam sekitar serta menumbuhkan sikap bijaksana dalam menjaga lingkungan (Nawair, 2024). Kenyataan di kelas, masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran IPA membingungkan karena konsep abstrak sulit dipahami tanpa visualisasi nyata. Kondisi tersebut tentunya akan memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi.

Menurut Bloom (Witarsa & Nurmawati, 2022) pemahaman merupakan kemampuan individu dalam memahami makna terhadap materi yang dipelajari. Sedangkan konsep merupakan gagasan atau pengertian yang tertanam dalam diri seseorang dan tergambar dalam pola pikirnya sebagai hasil dari proses belajar. Menurut (Manik, dkk., 2025) pemahaman konsep bertujuan untuk membekali siswa agar dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam menyelesaikan permasalahan di kehidupan sehari-hari. Dengan penguasaan konsep yang baik, siswa dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan situasi nyata, berpikir logis, serta mengambil keputusan secara tepat berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Dengan demikian, siswa perlu memiliki pemahaman konseptual yang baik.

Menurut Deliany (Cahyani, dkk., 2025) indikator pemahaman konsep meliputi:

1. Menyatakan kembali suatu konsep.
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifatnya atau sesuai dengan konsepnya.
3. Memberi contoh dan non contoh dari sebuah konsep.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi.
5. Mengembangkan syarat cukup suatu konsep.
6. Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah.

Dalam melaksanakan indikator yang telah ditetapkan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA, kegiatan belajar didukung dengan penggunaan media diorama. Berdasarkan dari beberapa peneliti terdahulu, media diorama adalah bentuk visual tiga dimensi dari suatu objek yang dapat memudahkan siswa dalam

memahami konsep yang bersifat abstrak melalui penyajian yang lebih nyata (Fitriyani, dkk., 2024). Dengan menerapkan media yang tepat, siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Melalui diorama, diharapkan siswa dapat memahami informasi dan pesan dengan mudah sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran.

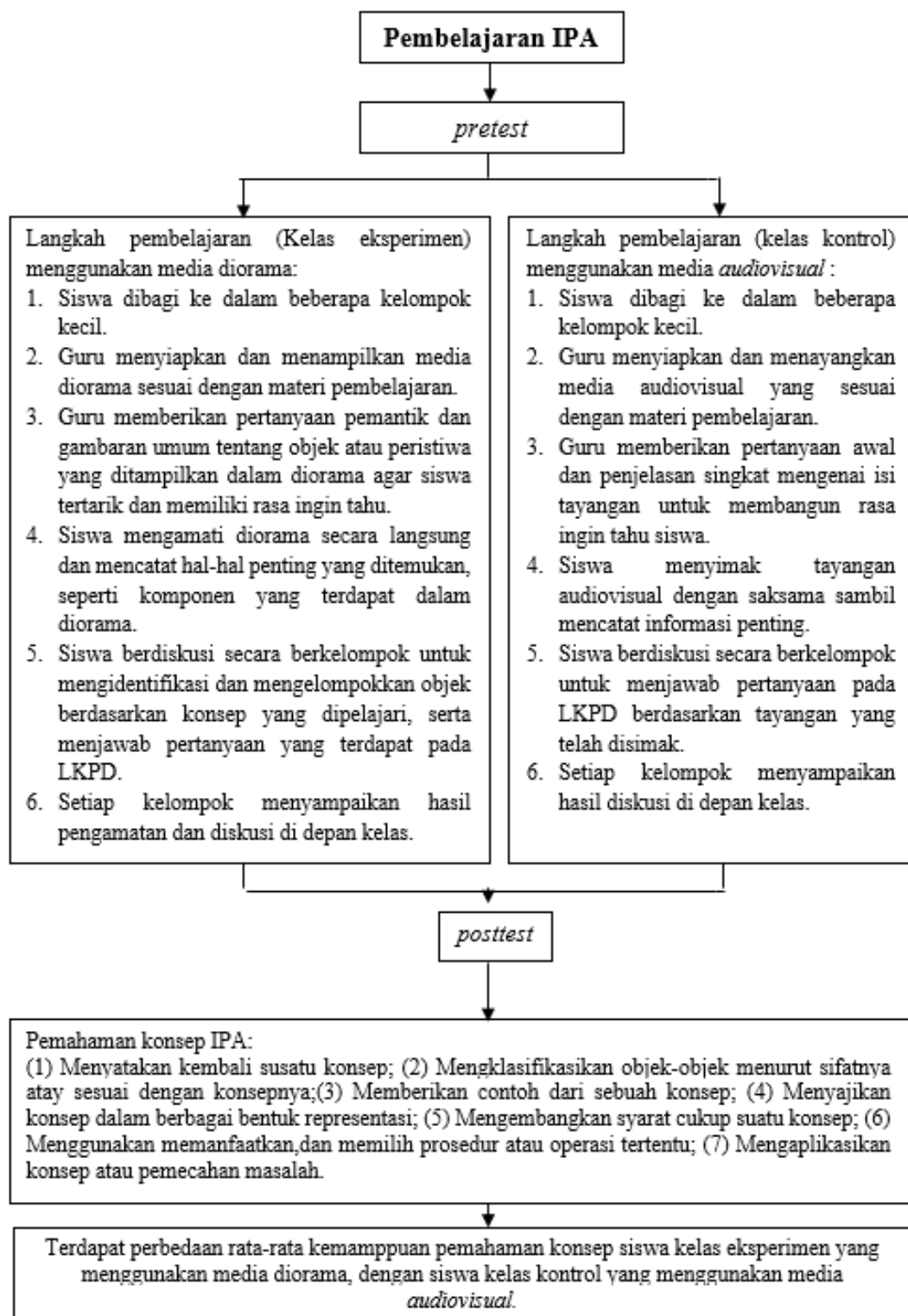
Adapun tahapan-tahapan menggunakan media diorama sebagai berikut:

1. Persiapan media sebelum digunakan.
2. Penerapan media selama kegiatan pembelajaran.
3. Melakukan kegiatan tindak lanjut untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran.

Selain media diorama, pada kelas kontrol digunakan media audiovisual dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dari beberapa peneliti terdahulu, media audiovisual merupakan media yang memadukan suara dan gambar bergerak untuk menyajikan materi secara lebih nyata sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya.

Adapun tahapan-tahapan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Tahap persiapan. Pendidik menyusun rencana pembelajaran, mempelajari penggunaan media audiovisual, serta menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan.
2. Tahap pelaksanaan. Pendidik memastikan media siap digunakan, menampilkan tujuan dan materi melalui audiovisual, serta menjaga konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung.
3. Tahap tindak lanjut. Pendidik membantu memperkuat pemahaman siswa melalui kegiatan lanjutan sekaligus mengevaluasi efektivitas pembelajaran.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Mengacu pada kerangka berpikir yang telah disusun, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- H_a: Terdapat perbedaan rata-rata peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA siswa kelas III di SD Plus Al Ghifari antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media audiovisual.
- H₀: Tidak terdapat perbedaan rata-rata peningkatan yang signifikan pada pemahaman konsep IPA siswa kelas III di SD Plus Al Ghifari antara siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media diorama dan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan audiovisual.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Fitria, 2023) dengan judul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SD”. Penelitian tersebut dilaksanakan di SDN Gugus III Kecamatan Mojoagung, Kabupaten Jombang, dengan subjek 76 siswa kelas IV, yang terdiri atas 38 siswa SDN Johowinong 1 sebagai kelas eksperimen dan 38 siswa SDN Karobelah sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama, sedangkan kelas kontrol menggunakan media gambar. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Hasil uji *independent sample t-test* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,002 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media diorama terhadap hasil belajar IPA. Peningkatan hasil belajar juga terlihat dari rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,70 yang termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,47 dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media diorama mampu memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama berfokus pada media diorama yang dapat

mempengaruhi peningkatan kognitif siswa. Adapun perbedaannya, peneliti sebelumnya menggunakan metode penelitian PTK, penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen. Selain itu, perbedaan juga terdapat pada materi pembelajaran dan subjek penelitian, yaitu penelitian terdahulu dilaksanakan pada materi siklus air di kelas V.

2. Penelitian yang dilakukan (Fitriyani, dkk., 2024) dengan judul “Implementasi Media Diorama Pada Pembelajaran IPAS Kelas III DI SDN Layungsari 2”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III di SDN Layungsari 2. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan analisis dokumen. Temuan penelitian ini menjelaskan bahwa penggunaan media diorama dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi, dan pemahaman konsep-konsep sains secara signifikan. Terutama terkait dengan topik-topik seperti lingkungan, ekosistem, dan siklus hidup hewan. Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif selama kegiatan pembelajaran, dan siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas langsung dengan diorama. Persamaan dengan penelitian sebelumnya ada pada variabel yang diteliti, mata pelajaran, dan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan media diorama sebagai variabel yang diuji dan kelas III SD sebagai subjek penelitian. Perbedaannya terletak pada pendekatan penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Sania, dkk., 2024) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Negeri 13 Singkawang”. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 47 orang, terbagi menjadi kelas kontrol (24 siswa) dan kelas eksperimen (23 siswa). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan pemahaman konsep IPA antara kelas yang menggunakan media diorama dengan kelas yang tidak menggunakannya, yang dibuktikan dengan nilai t hitung (3,591) yang lebih besar daripada t tabel (2,069). Selain itu, hasil uji *effect size* memperlihatkan pengaruh media diorama berada pada kategori

sedang dengan nilai 0,4. Adapun hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media diorama tergolong sangat baik, dengan perolehan persentase sebesar 82%. Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan media diorama dapat mendukung peningkatan pemahaman konsep IPA sekaligus memberikan respon positif dari siswa dalam proses pembelajaran.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, yaitu sama-sama menggunakan media diorama dalam pembelajaran IPA serta mengkaji kemampuan pemahaman konsep siswa pada materi ekosistem. Adapun perbedaannya terletak pada subjek, lokasi, desain penelitian, media pembelajaran pada kelas kontrol, dan analisis data.

