

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan pendidik (guru) sebagai pengajar dan peserta didik (siswa) yang sedang belajar. Proses pembelajaran merupakan bagian penting karena pada proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar. Belajar bukan hanya sekedar duduk dikelas mendengarkan penjelasan disampaikan guru yang mampu dipahami akan tetapi belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkungannya. Pada proses interaksi yang terjadi karena pendidik memberikan ilmu maupun pengetahuan kepada peserta didik, tidak hanya itu pendidik juga membimbing peserta didik untuk membentuk karakter dan sikap. Hal ini sependapat dengan Darsono (dalam Mujhaidin,2014:4) mengatakan pembelajaran suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru agar tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran mencakup dua aspek penting yakni aspek guru dan aspek siswa. Sebagai seorang guru kita dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal.

Pencapaian sebuah pembelajaran adalah karena adanya ketersediaan perangkat pembelajaran yang layak dan efektif. Hal ini merupakan tugas sebagai seorang pendidik untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mencakup rencana pembelajaran, bahan ajar, ilmu pengetahuan, strategi, metode maupun

media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dikelas yang sesuai dengan kurikulum karena merupakan alat penunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Hal ini sama dengan Permendiknas Nomor 56 Tahun 2013 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran menegaskan bahwa pendidik pada satuan pendidikan harus mampu mengembangkan perencanaan pembelajaran.

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran adalah adanya media pembelajaran untuk digunakan. Kedudukan media dalam pembelajaran sangat penting. Sebab media dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Bahkan kalau dikaji lebih jauh, media tidak hanya sebagai penyalur pesan yang harus dikendalikan sepenuhnya oleh guru tetapi dapat juga menggantikan sebagian tugas guru dalam penyajian materi pelajaran. Optimalisasi penggunaan media, pembelajaran dapat berlangsung dan mencapai hasil optimal. Guru dan siswa sama-sama bisa belajar dan menguasai materi dengan bantuan media yang ditentukan sesuai isi dan tujuan materi pembelajaran. Pendapat tersebut seperti (Musfiqon, 2012:35) menyatakan pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari berbagai komponen. Dalam pembelajaran terdapat komponen tujuan, komponen materi atau bahan, komponen strategi, komponen alat dan media, serta komponen evaluasi seperti hasil belajar.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan (eksternal). Pada saat melakukan kegiatan belajar dapat dikatakan memperoleh hasil maksimal yakni terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri siswa. Misalnya dari tidak paham

menjadi paham maupun dari tidak mengetahui menjadi mengetahui. Pola perubahan perilaku tersebut menurut (Anggraeni,2017) Menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik), dan menyangkut sikap dan nilai (afektif). Maka dari itu perlunya kegiatan belajar yang lebih efektif untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa dalam menyampaikan pembelajaran. Salah satu pembelajaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang diajarkan di Sekolah Dasar. IPA dapat dipandang sebagai suatu proses dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam, kemudian IPA dipandang sebagai produk dari upaya manusia untuk memahami berbagai gejala alam, serta IPA dipandang sebagai faktor yang dapat mengubah sikap dan pandangan manusia terhadap alam semesta, untuk itu diperlukan keseriusan pemahaman dan pembelajaran IPA menurut Hendro (dalam Kiswandari Septi, 2016:1). Jadi dalam prosesnya kita bisa berfikir dalam memecahkan suatu masalah yang ada di lingkungan. Pembelajaran IPA di sekolah bisa dijadikan sarana untuk peserta didik dalam mengeksplorasi dan memahami kondisi lingkungan. Belajar IPA merupakan proses aktif yang dilakukan oleh siswa. Keaktifan belajar IPA terdapat pada keaktifan fisik dan keaktifan berfikir siswa menurut Julianto (dalam Anggraeni, 2017:3).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada SDN Munggebang Benjeng Gresik pada hari Sabtu tanggal 03 November 2018 hampir semua materi IPA diajarkan secara menghafal dan guru mengalami kesulitan dalam

menyampaikan konsep materi karena materi yang kurang menarik jadi siswa kurang antusias dikarenakan tidak adanya media pembelajaran yang menunjang untuk menyampaikan materi hanya bahan ajar dan gambar didalam bahan ajar yang ditempel dipapan tulis. Guru menggunakan metode ceramah hanya menjelaskan apa yang ada di bahan ajar siswa. Guru dalam mengajar sering tidak menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tidak dimanfaatkan guru dalam menyampaikan materi, guru kurang kreatif dan inovasi dalam membuat media pembelajaran. Banyak materi yang bisa dibuatkan media pembelajaran sebagai penunjang penyampaian sebuah materi dan bisa melalui pratikum agar siswa lebih memahami konsep materi dan meningkatkan minat belajar siswa dan tidak bosan atau jenuh dalam menerima pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan dengan pernyataan dari angket respon siswa dimana sebesar 83,3 % siswa mengungkapkan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Padahal dalam pernyataan lainnya, 90 % siswa menyukai proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dan merasa tertarik dengan adanya media pembelajaran sehingga bisa menambah minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang cocok untuk pembelajaran IPA adalah berupa media tiga dimensi yang berbentuk diorama. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-bentuk sosok atau objek ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan sesuai dengan penyajian. Media pembelajaran sederhana tiga dimensi, terdiri dari: media benda sebenarnya (asli)

dan media benda tiruan (imitasi) Penggunaan media pembelajaran visual tiga dimensi dalam proses pembelajaran memiliki manfaat yang sangat baik. Dari segi bentuknya media ini berbentuk seperti aslinya tetapi berupa tiruan. Dengan adanya media tiga dimensi ini siswa bisa melihat secara langsung melalui diorama benda tiruan. Kelebihan dari media ini menurut Subana (dalam Anggraeni, 2017:2) yaitu memakai bahan sederhana dan mudah didapat, bisa dipakai berulang-ulang, menggambarkan keadaan sesungguhnya, dan memperlihatkan sesuatu yang sebenarnya sulit untuk dilihat. Siswa dapat mengamati secara langsung diorama yang dibuat guru. Hasil pengamatan siswa menekankan siswa untuk berfikir kritis mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya media yang menarik, maka akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan lebih memudahkan siswa memahami materi.

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Media berbasis audio visual ini mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan. Dan media audio merupakan media yang penggunaannya menekankan pada aspek pendengaran. Indera pendengaran merupakan alat utama dalam media audio. Media audio sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

Penelitian pengembangan media diorama telah dilakukan peneliti sebelumnya Endang Mulyatiningsih (dalam Kiswandari Septi 2016) dalam mengatakan hasil penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk baru. Model yang digunakan dalam penelitian ini yakni model 4D). Namun hanya sampai tahap ketiga yaitu *Define*, *Desain*, dan *Develop*, karena keterbatasan peneliti untuk melaksanakan tahap keempat yakni *Disseminate*. Hasil dari pengembangan media diorama berdasarkan ahli media, media diorama daur air termasuk kategori baik (3,88). Berdasarkan penilaian pratisi pembelajaran, media diorama daur air dalam kategori sangat baik (4,21). Berdasarkan penelitian praktisi pembelajaran, media diorama daur air termasuk dalam kategori sangat baik (4,17) dan berdasarkan uji coba lapangan, media diorama daur air termasuk dalam kategori sangat baik (4,32). Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dioram daur air layak digunakan untuk mengajarkan materi daur air mata pelajaran IPA kelas V SD Negeri Segeyan. Pemahaman siswa terhadap materi daur air dilihat dari aspek kognitif memperoleh rata-rata 76,7. Secara keseluruhan siswa kelas V SD Negeri Segeyan telah mencapai ketuntasan belajar.

Dari permasalahan diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media diorama dapat mengatasi kejenuhan dan kebosanan saat proses pembelajaran siswa. Salah satu jenis media diorama yang cocok adalah media diorama berbasis audio visual . Diorama berbasis audio visual siswa bisa melihat dan siswa bisa juga mendengar proses penjelasan materi. Jadi dalam media pembelajaran ini

menggunakan dua indera sekaligus untuk proses pembelajaran. Hal ini dapat memperlancar pemahaman konsep siswa dan memperkuat ingatan siswa dalam waktu jangka panjang. Dengan demikian bahwa media pembelajaran diorama berbasis audio visual sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran IPA. Sehingga peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dalam hal ini penulis mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran RADAR (Diorama Daur Air) Berbasis Audio Visual Untuk Siswa SDN Munggugebang Kelas V Semester II”

1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan diorama daur air berbasis audio visual adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan Media Pembelajaran RADAR (diorama daur air) berbasis audio visual dilihat dari validasi ahli
2. Untuk mengetahui kemenarikan Media Pembelajaran RADAR (diorama daur air) berbasis audio visual dilihat dari angket respon siswa
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan Media Pembelajaran RADAR (diorama daur air) berbasis audio visual dilihat dari observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa dan hasil belajar siswa

1.3. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran RADAR merupakan media yang mendeskripsikan proses terjadinya daur air dalam bentuk media visual tiga dimensi berjenis diorama
2. Jenis media pembelajaran RADAR tergolong dalam jenis media audio visual tiga dimensi yang merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan secara realitis melalui indera penglihatan dan indera pendengaran
3. Bentuk dari kenampakan terbuat dengan bentuk yang menarik karena bentuknya yang menyerupai aslinya yaitu kenampakan alam tetapi miniatur mini yang berbentuk diorama
4. Media pembelajaran RADAR mencakup sesuai dengan kompetensi, materi, sistematika komponen bahan ajar, materi tentang mendeskripsikan proses daur air.
5. Produk media pembelajaran yang dikembangkan peneliti ini adalah sebuah diorama pemandangan alam yang ada di sebuah kotak kaca yang transparan sehingga di dalamnya bisa dilihat menyerupai sebuah aquarium dengan ukuran Volume seperti balok Panjang: 50 cm x Lebar:40 cm x Tinggi:66 cm, terdapat sebuah diorama daratan dan lautan serta alat-alat yang digunakan menjelaskan proses daur air yang ada di bumi dan terdapat penjelasan yang mengeluarkan suara penjelasan proses daur air.

6. Di dalam aquarium terdapat miniatur tanah, lautan, awan, gunung, pohon, dan matahari.
7. Bahan-bahan yang digunakan untuk terjadinya proses daur air adalah tumbuhan seperti pohon, rumput dan gunung juga terbuat dari aquascape yang terbuat dari bahan plastik sehingga tidak mudah rusak ketika terkena air, awan bahannya dari kapas yang dibentuk menjadi awan, matahari bahan sinarnya dari cahaya lampu, tanah nya bahannya spon yang diwarnai coklat membentuk menjadi tanah serta adanya lautan air yang berwarna biru.

1.4. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam dunia pendidikan. Penjelasan lain mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

- a) Melatih guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk kelas V semenarik mungkin sehingga siswa tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
- b) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
- c) Memberikan wawasan kepada guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran lebih bermakna
- d) Mengembangkan sikap kreatif untuk membuat media pembelajaran

2. Bagi Siswa

- a) Sebagai sumber belajar untuk memahami materi atau pemahaman konsep pada pelajaran IPA
- b) Memudahkan dalam mengingat dan memahami materi pembelajaran dalam waktu lama

3. Bagi Sekolah

- a) Dapat dijadikan acuan bagi lembaga sekolah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik bagi Sekolah Dasar (SD)

4. Bagi Peneliti

- a) Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai proses pembuatan media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik bagi siswa sehingga membantu dalam proses belajar mengajar
- b) Sebagai wawasan pengetahuan tentang bagaimana pembelajaran di sekolah
- c) Sebagai pengalaman yang sangat berharga dalam mengimplemetasikan media diorama berbasis audio visual di kelas secara langsung

1.5. Asumsi dan Keterbatasan penelitian Pengembangan

Asumsi adalah pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa dibuktikan kebenarannya oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian dan pengembangan ini diasumsikan bahwa media

pembelajaran RADAR (Diorama Daur Air) berbasis audio visual valid, efektif dan menarik bagi siswa dalam pembelajaran IPA kelas V materi daur air di SDN Mungguembang Benjeng Gresik. Penelitian pengembangan produk ini memiliki beberapa batasan sebagai berikut:

1. Pemanfaatan media pembelajaran RADAR (Diorama Daur Air) berbasis audio visual terbatas pada muatan pelajaran yang ada pada materi daur air kelas V semester II pada Bab bumi dan Alam semesta yang menjelaskan Standar Kompetensi: 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dan Kompetensi Dasar: 7.4 Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan siswa yang dapat mempengaruhinya.
2. Subjek uji coba produk secara terbatas hanya pada siswa kelas V Semester II SDN Mungguembang Benjeng Gresik.
3. Produksi massal hanya terbatas untuk SDN Mungguembang Benjeng Gresik yang digunakan sebagai objek penelitian.
4. Media Pembelajaran RADAR (diorama daur air) memiliki keterbatasan di dalam 2 RPP yang hanya di 1 RPP saja yang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

1.6 Definisi Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan alat pelantara atau penghantar dari sebuah pedoman penyampaian pesan yang menarik untuk dapat diterima penerima pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran, media termasuk sarana informasi yang berupa visual maupun audio
2. Media Tiga Dimensi merupakan media yang seperti benda nyata yang mirip dengan aslinya (tiruan) dapat dilihat dari semua sisi dari arah pandang mana saja yang mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi.
3. RADAR (Diorama Daur Air) berbasis audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Komponen media pembelajaran RADAR terdiri dari pembelajaran yang menjelaskan mengenai materi terjadinya suatu proses hujan.
4. Materi pokok Bumi dan Alam Semesta merupakan materi kelas V semester II.
Standar kompetensi: 7. Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam dan Kompetensi Dasar:
7.4. Mendeskripsikan proses daur air dan kegiatan manusia yang mempengaruhinya.