

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu kegiatan yang sengaja dilakukan untuk mencapai sebuah perubahan perilaku pembelajaran kearah yang lebih baik, yang didapatkan melalui pengalaman yang mengikuti beberapa aspek kecerdasan yang dimiliki manusia yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan antara guru dengan siswa yang didalamnya terdapat tujuan pembelajaran yang akan disampaikan dengan adanya interaksi secara langsung dalam penyampaian materi tersebut (Ainurrahman, 2012: 24). Di dalam kurikulum 2013 pembelajaran menggunakan pendekatan tematik terpadu dan sudah tercantum dalam Permendikbud No.24 Tahun 2016 menegaskan bahwa kurikulum 2013 untuk sekolah dasar didesain dengan menggunakan pembelajaran tematik terpadu, kecuali mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pembelajaran berdasarkan Peraturan Pemerintah nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 20 (dalam Suyono dan Hariyanto, 2011:04) adalah proses kegiatan yang dilakukan oleh guru melalui suatu perencanaan kegiatan pembelajaran, materi ajar, sumber belajar, dan penilaian hasil belajar. Sehingga adanya peran guru dan siswa yaitu guru berupaya membuat suatu kegiatan belajar, dan siswa bertindak mengalami proses belajar dan mencapai hasil belajar, dalam pembelajaran ini juga memiliki tujuan agar proses kegiatan mengalami kelanjutan dalam rangka perubahan perilaku peserta didik menjadi yang lebih baik lagi untuk selanjutnya (Fahrina, 2020:2).

Pembelajaran di sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dan tematik, dengan adanya pembelajaran yang seperti ini dapat guru diminta untuk kreatif dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar. Maka dari itu adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran itu sangat penting, karena dengan adanya bantuan media pembelajaran tersebut dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar guru. Media pembelajaran juga akan dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar, karena dalam ranah siswa SD itu sangat butuh sekali penguatan benda konkrit melalui media pembelajaran tersebut.

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat mendukung proses pembelajaran siswa agar lebih mendalami terhadap materi yang disampaikan oleh guru, agar dapat memenuhi keinginan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga siswa mampu memahami materi yang akan dipelajari. Media pembelajaran ini sangat penting untuk peserta didik dalam jenjang apapun, terutama lebih difokuskan pada siswa SD dengan adanya media pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton, pembelajaran yang monoton dapat membuat peserta didik menjadi cepat bosan, sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik, dan bervariasi (Hamid, 2020).

Media pembelajaran yang disukai siswa adalah media yang berupa 3 dimensi, yang mana peneliti mengembangkan media 3 dimensi yang berupa Media Diorama yang memiliki pengertian pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas (Hasan, 2021: 24). Di dalam diorama

terdapat benda tiga dimensi yang berukuran kecil seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain-lain. Media ini merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif dalam suatu karya yang utuh, dengan adanya media ini terkesan visual yang diperoleh terlihat lebih hidup dan dramatis. Terdapat kelebihan dan kekurangan dalam media ini diantara kelebihannya adalah: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkrit dan menghindari verbalisme, dan dapat memperlihatkan struktur organisasi yang sangat jelas. Sedangkan kekurangannya adalah: penyimpanannya memerlukan ruang yang besar, dan membutuhkan biaya besar dalam membuat media ini.

Peneliti melakukan analisis pada media sebelumnya terkait media diorama yang ada di ruangan Dosen PGSD 105 untuk media diorama tersebut dalam pemilihan warnanya kurang tepat karena warna yang dipilih adalah warna yang gelap, sedangkan untuk siswa SD ini warna – warni atau warna cerah yang dipilih. Dan untuk miniatur orang dan bangunannya hampir sama, artinya tidak sesuai seharusnya miniatur orangnya lebih diperkecil lagi agar terlihat seimbang dengan medianya.

Sejalan dengan hal tersebut penggunaan media merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran karena media dapat memberikan pengalaman secara langsung terhadap peserta didik serta dapat mengkonkritkan materi pembelajaran yang masih dianggap abstrak oleh peserta didik. Media merupakan alat yang dapat menyampaikan pesan komunikator terhadap komunikan, adanya media Diorama atau media diorama ini dapat meningkatkan pemahaman siswa pada tema 8 subtema 3 kelas 3 SDN Tanah Merah Laok 02. Pemilihan media harus

dapat membangkitkan motivasi dan memberikan pengalaman agar proses pembelajarannya menjadi lebih berkesan dan bermakna untuk peserta didik.

Selanjutnya peneliti melakukan observasi di sekolah SDN Tanah Merah Laok 02 pada tanggal 15 November 2021 bahwa ketika guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, mengecek kehadiran siswa, mengaitkan pembelajaran kemarin dengan pelajaran yang akan dimulai hari ini. Sedangkan untuk siswanya sangat pasif dalam proses pembelajaran, kurangnya interaksi antara siswa dengan guru, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru ketika tidak menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat penting untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, peneliti berpindah kepada guru untuk mewawancarai terkait proses pembelajaran di kelas 3 pada tanggal 16 November 2021.

Hasil wawancara dengan guru (Bu Nurul) yaitu: hasil belajar siswa kelas 3 ini dirasa kurang mampu, akan tetapi untuk kelas rendah dalam proses pembelajaran itu perlu adanya pendampingan dari seorang guru, untuk sekarang pemahaman siswa sangat kurang apa lagi dalam berbahasa jika tidak diterjemahkan dalam bahasa madura anak-anak tidak akan paham. Dan siswa kurang aktif pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran karena ada siswa yang sibuk bermain dengan teman sebangkunya, saran dari (Bu Nurul) adalah bagaimana kita membuat siswa aktif dalam pembelajaran. Keaktifan siswa juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang diperoleh. Hasil belajar siswa mengalami tingkatan rendah karena kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung keaktifan siswa dalam belajar. Maka dari itu peneliti melakukan

penelitian dan pengembangan media diorama agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Setelah peneliti selesai mewawancarai guru tahap selanjutnya adalah melakukan penyebaran angket pada siswa kelas 3 yaitu: siswa lebih memilih media 3 dimensi: 13 siswa, memilih media audio: 5 siswa, dan memilih media visual: 4 siswa, sedangkan yang 3 orang siswa tidak masuk. Untuk jumlah siswa kelas 3 adalah (25 siswa) lalu untuk warna yang dipilih siswa untuk media pembelajarannya ini adalah 14 siswa untuk warna yang cerah, sedangkan yang 5 siswa memilih warna gelap, dan yang 6 siswa memilih warna warni. Untuk materi yang sulit dipahami siswa dalam pembelajaran tersebut adalah 16 siswa memilih Bahasa Madura dan Matematika, 4 siswa memilih Pendidikan Agama Islam, dan 5 siswa memilih Matematika. Disini guru dalam menyampaikan materi yakni dengan menggunakan bahasa madura halus (*Enggi - buntan*) karena siswa masih belum memahami Bahasa Indonesia dengan baik dan benar dan siswa sudah terbiasa menggunakan Bahasa Madura dalam berinteraksi dalam kehidupan sehari – hari.

Menurut Niswah (2018) dengan penelitian terdahulu dengan judul “Pengembangan Media Diorama Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas 1 Tema Kegiatanku Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil validitas ahli media mendapatkan persentase 84% dan hasil validitas ahli materi memperoleh persentase 93% yang artinya media valid dan layak diterapkan di sekolah. Dengan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media diorama mampu meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 sekolah dasar dengan tema “Kegiatanku” dalam pembelajaran tematik.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Aisah (2016) dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Media Diorama Pada Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Alam Dan Lingkungan Buatan Siswa Kelas 3 SDN Kepanjen 1 Jombang”. Berdasarkan kevalidan tingkat materi 89%, kevalidan media diorama 96%, kevalidan pembelajaran 94%. Sedangkan tingkat daya tarik siswa menggunakan media diorama terhadap semua komponen mencapai 90% dengan klasifikasi sangat baik. Berdasarkan keseluruhan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa peneliti dapat mengembangkan keaktifan siswa dan pemahaman materi secara *discovery* dan media diorama telah memenuhi unsur valid, efektif, dan menarik untuk siswa kelas 3 SDN Kepanjen 1 Jombang.

Ketiga, penelitian juga dilakukan oleh Amalia (2017) dengan judul “Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Tema Indahnya Negeriku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Berdasarkan hasil dari analisis dari validasi ahli media I adalah 91,25%, ahli media II adalah 97%, dan ahli media III adalah 79%. Validasi ahli materi I adalah 91,7%, ahli materi II adalah 88,3%, dan ahli materi III adalah 75%. Uji coba produk ini dilakukan dua kali yaitu uji coba terbatas dan uji coba perluas, uji coba terbatas dilakukan di SDN 1 Panggang Jepara dengan respon siswa sebesar 92,2% dan respon guru sebesar 92,5%. Uji coba perluas dilakukan di 2 SD yaitu SDN 4 Panggang dan SDN 5 Mulyoharjo dengan respon siswa 92% dan respon guru sebesar 87,5% dari analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa media diorama yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dan layak digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan uraian diatas dan hasil wawancara, peneliti menyadari bahwa masalah tersebut merupakan suatu urgensi sehingga perlu adanya media yang dapat membantu pemahaman siswa dalam memahami materi yang terdapat pada Tema 8 subtema 3, dan juga untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran secara langsung. Tidak jauh berbeda dengan pengembangan media yang sudah diuraikan di atas tersebut dengan pengembangan yang peneliti akan ciptakan ini, karena media yang dikembangkan ini diharapkan agar dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar dan juga memahami materi. Dengan demikian peneliti terdorong untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 3 Kelas 3”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 3 kelas 3 ditinjau dari angket validator para ahli?
2. Bagaimana kemenarikan media Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 3 kelas 3 ditinjau dari angket respon guru dan siswa?
3. Bagaimana efektifitas media Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 3 kelas 3 ditinjau dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Dari rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Agar dapat mengetahui kevalidan dari media Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 3 kelas 3 ditinjau dari angket validator para ahli.
2. Agar dapat mengetahui kemenarikan media Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 3 kelas 3 ditinjau dari angket respon guru dan siswa.
3. Agar dapat mengetahui efektifitas dari Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 Pada Tema 8 Subtema 3 kelas 3 ditinjau dari observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Nama media “Diorama” 3 dimensi
2. Media berukuran panjang 1 meter dan lebar $\frac{1}{2}$ meter
3. Bahan-bahan yang digunakan terdiri dari plastik, kayu, miniatur, dan bahan-bahan pendukung lainnya.
4. Media ini dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaannya, dengan desain media yang menarik agar peserta didik tidak bosan dalam mengoperasikan media tersebut.
5. Media ini bisa digunakan untuk SD Kelas 3 Tema 8 Subtema 3 dan pada 4 pembelajaran, diantaranya materi: Matematika, Bahasa Indonesia, PJoK, dan PpKn.
6. Media ini dapat digunakan pada pembelajaran 4, 5, dan 6.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media Diorama yang dikembangkan hanya terbatas pada tema 8 subtema 3 kelas 3 pada pembelajaran ke 4, 5, dan 6.
2. Media Diorama ini hanya digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pada tema 8 subtema 3 di kelas 3 dan akan menjadi inventaris dari peneliti untuk sekolah, sehingga hanya diproduksi satu kali tanpa adanya produksi berkelanjutan karena faktor biaya dan waktu untuk memproduksikannya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan Diorama di SDN Tanah Merah Laok 02 pada tema 8 subtema 3 kelas 3 adalah sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Dapat menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran tematik di kelas 3, sehingga dapat digunakan secara maksimal di sekolah.

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang ada pada tema 8 subtema 3 di kelas 3, agar mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

3. Bagi Siswa

Media Diorama ini dapat membantu siswa dalam memahami materi dan juga siswa dapat mengoperasikan media tersebut karena media ini bersifat 3 dimensi dan dapat dilakukan secara bergantian.

4. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai sarana dan mendalami keterampilan dalam penelitian dan juga dapat menciptakan sebuah pengembangan baru yang dapat diterapkan di sekolah sebagai media pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi.

G. Definisi Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan Diorama ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan adalah penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan pengetahuan, teori pendidikan yang sudah ada dan menghasilkan sebuah produk. Pada penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk-produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya.
2. Diorama adalah sebuah karya yang berwujud 3 dimensi dalam ukuran kecil untuk membantu pemahaman siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami siswa pada tema 8 subtema 3 kelas 3.