

BAB I

PEDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan suatu proses kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi lantaran adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Seseorang yang sudah melewati proses belajar akan mempunyai perubahan pada dirinya, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu dan dari yang awalnya tidak mengerti menjadi mengerti. Kegiatan proses belajar yang dilalui peserta didik dilakukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Belajar bukan hanya sekadar duduk di dalam kelas dan mendengarkan pendidik mengajar namun belajar juga sesuatu yang dapat mengubah diri seseorang pada orang lain di lingkungannya. Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan pendidik sebagai yang mengajar dan peserta didik sebagai yang diajar (yang belajar). Proses pembelajaran merupakan hal yang penting karena pada proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang terdiri dari pendidik dan peserta didik yang saling bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar. Pembelajaran meliputi dua aspek, yaitu aspek pendidik dan aspek peserta didik. Seorang pendidik dituntut untuk melaksanakan pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran akan optimal apabila peran pendidik terlaksana dengan baik. Peranan pendidik sangat penting untuk membantu ketercapaian peserta didik dalam proses belajar. Ketercapaian sebuah pembelajaran yang optimal juga tidak lepas dari ketersediaan perangkat pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu

mempersiapkan perangkat pembelajaran dengan baik dan lengkap yang meliputi rencana pembelajaran, bahan ajar, ilmu pengetahuan, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, model pembelajaran, maupun media pembelajaran. Sesuai dengan Permendiknas No. 52 Tahun 2013 tentang standar proses, yang mengatur mengenai perencanaan proses pembelajaran yang menegaskan bahwa setiap pendidik dalam satuan pendidikan harus mampu mengembangkan perencanaan pembelajaran. Kemampuan dalam menciptakan perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal yang harus disiapkan oleh pendidik. Melalui adanya perencanaan pembelajaran yang telah disiapkan, pendidik dapat memberikan pembelajaran dengan baik dan benar sehingga hasil belajar peserta didik dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik dan benar akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula, hal tersebut tidak terlepas dari kemampuan pendidik dalam mengolah kondisi kelas dengan baik dan kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran oleh pendidik. Media dijadikan sebagai alat bantu dalam mengajar dan membantu menyampaikan materi pembelajaran melalui suatu alat. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, pendidik harus mempertimbangkan tujuan yang akan dicapai dan keadaan yang ada di dalam kelas. Di sekolah media pembelajaran bukan hanya sebagai alat bantu dalam mentransfer ilmu, tetapi juga berperan untuk mencapai keberhasilan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran

secara utuh. Apabila seorang pendidik yang berkompetensi dapat melakukan tugasnya secara profesional dan dengan baik, maka kemungkinan besar keberhasilan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Namun, saat ini kegiatan belajar mengajar di sekolah tidak selamanya berjalan dengan lancar. Masih ada beberapa masalah yang ditemukan, terutama kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar bisa diartikan sebagai suatu kondisi dalam proses belajar mengajar yang ditandai dengan adanya kendala-kendala tertentu untuk mencapai hasil belajar. Hal tersebut merupakan masalah umum yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar bagi peserta didik jenisnya bisa bermacam-macam seperti kesulitan dalam menerima pelajaran, dalam memahami pelajaran, atau bahkan keduanya. Ada dua faktor yang menjadi penyebab masalah belajar, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor berdasarkan pada dirinya sendiri umumnya mencakup kurangnya motivasi, kurangnya minat belajar, intelegensi, bakat serta kesehatan mental. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor berdasarkan dari luar dirinya bisa dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, serta lingkungan masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri 321 Gresik pada tanggal 10 Januari 2022 mengatakan bahwa pembelajaran di UPT SD Negeri 321 Gresik menggunakan kurikulum 2013. Fasilitas pembelajaran yang terdapat di UPT SD Negeri 321 Gresik cukup lengkap mulai dari LCD, gambar-gambar di dinding kelas, dan bagan-bagan namun untuk media pembelajarannya masih kurang terutama media pembelajaran visual tiga dimensi tidak ada. Fasilitas LCD tidak digunakan karena pendidik kurang memahami dalam mengoperasikannya serta untuk gambar-gambar dan juga bagan yang ada di dinding tidak mendukung

pembelajaran pada tema 6 yang dirasa sulit. Pendidik hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa serta hanya menggunakan gambar-gambar dan papan tulis. Namun saat ini gambar-gambar tersebut tidak selalu digunakan, padahal pada saat pembelajaran dengan menggunakan gambar mampu menarik perhatian peserta didik untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan hasil wawancara menyatakan bahwa pendidik tidak membuat media pembelajaran yang konkret dalam menyampaikan materi pelajaran. Pendidik juga memerlukan adanya media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar terutama pada tema 6 subtema 3 yang dirasa sulit untuk bisa disampaikan dengan baik saat pembelajaran. Hal tersebut didukung dengan hasil belajar (*pretest*) yang dilakukan kepada peserta didik pada tanggal 11 Februari 2022 yang dibawah ketuntasan secara klasikal yaitu 32% serta hasil Penilaian Tengah Semester tahun ajaran 2022 yang dibawah ketuntasan secara klasikal yaitu 40, 6% .Terbatasnya media pembelajaran membuat peserta didik kurang antusias dalam belajar, sehingga berdampak kepada kebosanan dan hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkannya media pembelajaran untuk peserta didik agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan penuh konsentrasi. Hal ini juga didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada 25 peserta didik, di mana sebesar 16 peserta didik menyatakan merasa bosan saat pembelajaran, sedangkan 19 peserta didik tertarik dan menyukai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di UPT SD Negeri 321 Gresik. Permasalahan tersebut yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran

sehingga peserta didik mudah bosan dan hilangnya konsentrasi peserta didik pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak kepada hasil belajar peserta didik. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada peserta didik dalam belajar. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, yaitu yang dapat meminimalisir tingkat kebosanan peserta didik sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan antusias dan penuh konsentrasi, yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Konsep media yang akan dikembangkan adalah media visual tiga dimensi. Konsep media pembelajaran ini diadaptasi dari kado ulang tahun. Media pembelajaran ini diberi nama *explosion box*. Media *Explosion box* merupakan media pembelajaran yang di dalamnya menggabungkan beberapa media pembelajaran dalam sebuah kotak. Pada umumnya *explosion box* di dalamnya berisi beberapa lapisan. Lapisan-lapisan tersebut diisi dengan kata-kata, foto-foto, dan gambar. Pada saat *explosion box* dibuka maka secara otomatis lapisan-lapisan di dalamnya akan memperlihatkan isinya dan hal tersebut dapat membuat rasa ingin tahu lebih jauh pada diri peserta didik. Bentuk dan isi *explosion box* dapat berbeda-beda tergantung bagaimana cara seseorang menuangkan ide-idenya. Sajian bahasa di dalamnya menggunakan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami serta warna dan visual yang disajikan dapat membuat peserta didik tidak mudah bosan dan bisa lebih fokus sehingga nantinya apa yang dipelajari dapat dipahami.

Berdasarkan penelitian terdahulu terkait pengembangan media *explosion box* telah dilakukan peneliti sebelumnya yaitu oleh Robertus (2020: 8) bahwa penggunaan media *explosion box* produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh dua guru, ahli media, serta ahli materi. Hasil dari validasi menunjukkan rerata skor secara keseluruhan yaitu 3,5 dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *explosion box* pada materi animalia kelas X IPA SMA layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan persoalan di atas, maka perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran visual tiga dimensi yang nantinya mampu menyampaikan materi dengan sangat baik. Konsep media pembelajaran ini menggunakan indra penglihatan untuk proses pembelajaran, sehingga dapat memperlancar pemahaman peserta didik dan memperkuat ingatan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari dalam jangka waktu lama. Media visual tiga dimensi *explosion box* ini dianggap cocok digunakan menurut peneliti untuk proses pembelajaran tematik. Kelebihan dari media pembelajaran ini yaitu di dalamnya memuat lebih dari satu media pembelajaran dan membuat peserta didik penasaran dengan isi didalamnya sehingga mereka antusias dalam mengikuti proses pembelajaran secara utuh. Oleh karena itu peneliti memilih tema 6 subtema 3 . Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Explosion Box* Pada Tema 6 Subtema 3 Kelas III”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah penelitian dan pengembangan media *explosion box* adalah sebagai berikut:

1.2.1 Bagaimana kevalidan media pembelajaran *explosion box* pada tema 6 Subtema 3 dilihat dari validasi ahli?

1.2.2 Bagaimana keefektifan pengembangan media *explosion box* dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan siswa) dan hasil belajar?

1.2.3 Bagaimana kemenarikan media *explosion box* dilihat dari respon siswa dan guru?

1.3 Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan media *explosion box* sebagai berikut.

1.3.1 Mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran *explosion box* pada tema 6 Subtema 3 dilihat dari validasi ahli.

1.3.2 Mendeskripsikan keefektifan media pembelajaran *explosion box* pada tema 6 Subtema 3 dilihat dari lembar keterlaksanaan pembelajaran (aktivitas guru dan siswa) dan hasil belajar.

1.3.3 Mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran *explosion box* pada tema 6 Subtema 3 dilihat dari respon siswa dan guru.

1.4 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

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

1.4.1 Media pembelajaran *explosion box* merupakan media pembelajaran yang di dalamnya memuat beberapa media pembelajaran seperti pop-up mini, kalender mini, buku cerita, jam mini, buku mini, dan miniatur PLTA, PLTB, dan PLTS.

1.4.2 Jenis media pembelajaran *explosion box* termasuk ke dalam jenis media pembelajaran visual tiga dimensi.

1.4.3 Bentuk dari media pembelajaran *explosion box* ini adalah kotak persegi yang dibuat dengan bentuk menarik karena bentuknya menyerupai kotak kejutan ulang tahun yang ketika tutupnya di buka maka setiap sisi lapisannya akan ikut terbuka.

1.4.4 Tampilan *explosion box* “Energi Dan Perubahannya” bagian luar, yaitu.

- a. Tutup *box* diberi tulisan ***Explosion Box “Energi dan Perubahannya”***.
- b. Sisi 1 bergambar PLTS
- c. Sisi 2 bergambar rumah
- d. Sisi 3 bergambar PLTA
- e. Sisi 4 bergambar PLTB

1.4.5 Tampilan *explosion box* ketika dibuka, yaitu.

- a. Lapisan pertama berisi pop-up mini.
- b. Lapisan kedua berisi kalender mini.
- c. Lapisan ketiga berisi buku cerita.
- d. Lapisan keempat berisi jam mini.
- e. Terdapat box kedua/box mini yang berada ditengah-tengah kotak.
- f. Isi dari box kedua yaitu buku mini, buku petunjuk, dan miniatur.

1.4.6 Produk media pembelajaran *explosion box* yang dikembangkan peneliti adalah sebuah kotak yang di dalamnya terdapat beberapa media pembelajaran yang diletakkan di dalam setiap lapisan-lapisan sisinya. Ukuran kotak tersebut yaitu panjang: 30 cm dan lebar: 30 cm.

1.4.7 Bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran *explosion box* adalah kertas karton, kertas hammer, kertas *ivory/art cartoon* 260 gram serta di laminasi doff.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan pada media *explosion box* ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Media hanya terbatas pada lingkup tema 6 subtema 3 sehingga perlu adanya penyesuaian apabila digunakan pada materi lain.

1.5.2 Subjek uji coba pada penelitian ini terbatas pada siswa kelas III UPT SD Negeri 321 Gresik Tahun Ajaran 2021/2022 Kecamatan Panceng Kabupaten Gresik.

1.5.3 Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dari *Borg & Gall*.

1.5.4 Tidak melakukan produksi media pembelajaran *explosion box* dengan jumlah banyak dikarenakan terbatasnya biaya, tenaga, dan waktu.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya.

1.6.1 Mengembangkan media *explosion box* dapat meningkatkan minat belajar dan fokus siswa pada pembelajaran.

1.6.2 Menambah jumlah media di sekolah-sekolah.

1.6.3 Memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

1.6.4 Sebagai referensi untuk penelitian yang sejenis.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah adalah definisi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.7.1 Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh.

1.7.2 Media Visual Tiga Dimensi

Media visual tiga dimensi merupakan media yang tampilannya atau bentuknya dapat dilihat dari semua sisi dari arah pandang mana saja yang mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Media ini digunakan untuk mewujudkan realitas yang tidak hanya dilihat tetapi juga dapat diraba.

1.7.3 *Explosion box*

Explosion box merupakan media pembelajaran yang di dalamnya menggabungkan beberapa media pembelajaran dalam sebuah kotak. *Explosion box* di dalamnya berisi beberapa lapisan. Lapisan-lapisan tersebut diisi dengan kata-kata, foto-foto, dan gambar. Pada saat *explosion box* dibuka maka secara otomatis lapisan-lapisan di dalamnya akan memperlihatkan isinya dan hal tersebut dapat membuat rasa ingin tahu lebih jauh pada diri siswa. Bentuk dan isi *explosion box* dapat berbeda-beda tergantung bagaimana cara seseorang menuangkan ide-idenya.