

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangat berperan penting bagi masyarakat, menurut UU No 20 tahun 2003 pasal 1 tentang sisdiknas, pendidikan merupakan suatu usaha yang terencana untuk mewujudkan suatu proses belajar dan pembelajaran di dalam kelas agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensinya. Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 bahwa “pendidikan nasional tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, sehat, memiliki ilmu, cakap, kreatif, mandiri serta dapat menjadi warga negara yang demokratis dan juga dapat bertanggung jawab”. Berdasarkan isi Undang-Undang tersebut yaitu pendidikan nasional sebenarnya memiliki makna penting yaitu terbentuknya manusia Pancasila yang berkualitas tinggi serta berkepribadian mandiri, sehingga dapat mendukung perkembangan masyarakat, bangsa dan negara Indonesia. Pendidikan saat ini dunia telah memasuki abad 21 di mana pada abad tersebut informasi dan teknologi berkembang pesat

Pembelajaran di abad 21 menurut Dahlia, Adriyan, dan Saufi (2019:27) menjelaskan bahwa memiliki perbedaan dengan pembelajaran sebelumnya di mana pada pembelajaran abad 21 terdapat standart target yang telah ditetapkan. Sistem pendidikan pada abad 21 juga menjadikan suatu pendidikan yang lebih inovatif, bahkan, kreatif. Pebelajar, pembelajar dan pembelajaran harus berjalan

beriringan agar tercipta tujuan pembelajaran yang baik dan suasana yang menyenangkan.

Pendekatan pembelajaran menurut Dahlia, Adriyan, dan Saufi (2019:27) menjelaskan bahwa pada abad 21 merupakan *student centered learning*, di mana peserta didik yang dituntut untuk lebih aktif di dalam pembelajaran. Seorang guru hanya sebagai fasilitator yang artinya peserta didik yang menggali informasi secara mandiri. Informasi yang dapat diperoleh peserta didik dari berbagai sumber, terlebih lagi saat ini peserta didik dituntut untuk dapat melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi sesuai dengan perkembangan kurikulum. Apabila pola pikir peserta didik dikembangkan seperti demikian itu, maka hal yang harus diadakannya suatu pembelajaran yang dikenal dengan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu cara atau teknik dari pembelajaran terpadu yang perlu mengaitkan suatu konsep-konsep dari beberapa mata pelajaran dengan tema sebagai mempersatukan dari berbagai subtema dan beberapa mata pelajaran. Adanya pembelajaran tersebut, peserta didik akan lebih terlatih mengkaitkan beberapa informasi dari satu informasi dengan informasi yang lain, sehingga dapat menghadapi situasi yang melibatkan pengetahuan, dan perangkat pembelajaran dengan suasana menyenangkan serta menjadikan peserta didik belajar aktif dan terlibat langsung dalam kehidupan yang nyata (Suyanto, 2013:251). Pembelajaran tematik ini melibatkan guru, peserta didik, dan sarana yang digunakan selama proses pembelajaran. Hakikat pembelajaran tematik ini menekankan pada peserta didik, baik secara individual maupun kelompok untuk aktif mencari,

menggal, dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip secara holistik dan otentik. Pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan berbagai sarana dan prasarana belajar. Suyanto (2013:251), juga mengungkapkan bahwa sarana belajar merupakan fasilitas yang mempengaruhi secara langsung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sarana yang paling membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran atau alat peraga.

Pelaksanaan pembelajaran tematik diperlukan oleh guru yang kreatif baik dalam mempersiapkan dan mengatur kegiatan belajar bagi peserta didik yang lebih bermakna, menarik, menyenangkan dan sempurna. Sehingga untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang demikian, pembelajaran tematik ini memerlukan seorang guru yang dapat memaksimalkan penggunaan media saat proses pengajaran yang dapat menjadikan pembelajaran tersebut lebih bervariasi, sehingga peserta didik mudah dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Pembelajaran tematik di sekolah dasar untuk mengintegrasikan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan menjadi satu kesatuan, menggabungkan kompetensi dari beberapa jenis pelajaran dasar yang dikaitkan satu sama lain sehingga saling memperkuat, di mana hal tersebut menggabungkan masing-masing kompetensi inti dari setiap pelajaran yang masih memiliki kompetensi dasar sendiri dan menghubungkan berbagai mata pelajaran dengan lingkungan sekitarnya (Sari, Akbar & Yuniastuti 2018:1573).

Suatu pembelajaran juga memerlukan alat peraga dimana fungsi dari alat peraga tersebut untuk menyampaikan sebuah materi secara nyata. Tanpa adanya alat peraga, sulit tercapai sebuah tujuan yang diharapkan di suatu lembaga pendidikan. Ada

beberapa fungsi dan manfaat dari penggunaan alat peraga dalam pembelajaran. Alat peraga tidak dapat dijadikan acuan dari hasil belajar peserta didik yang lebih cepat, lebih meningkat, lebih menarik. Alat peraga juga dapat menyebabkan peserta didik gagal dalam belajarnya. Khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang sebagian besar peserta didik berpendapat bahwa pelajaran Bahasa Indonesia tersebut merupakan pelajaran yang begitu membosankan, sehingga prestasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih relatif rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman yang kurang matang pada peserta didik serta penggunaan media atau alat peraga yang tidak sesuai bahkan berkesan monoton. Diharapkan guru harus bijaksana dalam memilih alat peraga. Media pembelajaran menurut Kaltsum (2017:21) adalah sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga terciptanya sebuah lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaan dapat di laksanakan melalui proses belajar mengajar secara efektif dan efisien. Sedangkan alat peraga merupakan alat-alat yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di mana alat peraga tersebut menjadikan peserta didik memahami konsep yang disampaikan oleh guru.

Hasil dari kegiatan observasi di kelas III UPTD SDN Socah 3 pada tanggal 5 oktober 2019 tersebut terlihat bahwa peroses pembelajaran yang dilakukan sangat tidak efektif dan juga proses pembelajarannya sangat monoton di ketahui bahwa dari respon peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung, juga dari materi yang dijelaskan oleh guru bersifat abtrak dan metode yang digunakan guru merupakan

metode ceramah sehingga hal tersebut yang menjadikan peserta didik merasa bosan dan ramai saat proses pembelajaran. Kemudian untuk wawancara, guru kelas III di UPTD SDN Socah 3 pada tanggal 5 oktober 2019 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran lebih khususnya yaitu pada pemahaman materi rambu-rambu petunjuk dan tempat di pembelajaran 4 Subtema 3 Tema 8 ini guru menggunakan alat bantu dalam pembelajaran yaitu media gambar yang kurang menarik yang sudah tersedia dalam buku ajar. Media gambar yang terdapat pada buku ajar peserta didik tersebut tidak membantu peserta didik dalam memahami konsep dasar dalam materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Guru juga menjelaskan dalam proses belajar-mengajar materi rambu-rambu petunjuk dan tempat guru menginginkan adanya sebuah media denah sehingga pemahaman peserta didik tentang kegunaan rambu-rambu tersebut jelas. Sekolah UPTD SDN Socah 3 tidak selalu menyediakan media atau alat peraga dalam setiap proses pembelajaran. Sedangkan peranan media sangat penting untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Pembelajaran dengan tanpa media seperti ini cenderung kurang menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik kesulitan memahami materi rambu-rambu petunjuk dan tempat.

Proses belajar-mengajar merupakan suatu kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru dengan peserta didik atau peserta didik satu dengan peserta didik yang lain. Didalam proses belajar-mengajar juga terdapat berbagai komponen pengajaran yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan. Tidak hanya itu, namun peran guru sangat besar dalam usaha penyelenggaraan proses belajar-mengajar tersebut. Guna mencapai hasil belajar yang optimal, semua komponen di dalam proses belajar-mengajar

tersebut tidak boleh diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media pada saat belajar-mengajar, yang memiliki keterkaitan dengan komponen lain dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka diperoleh bahwa pokok permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi rambu-rambu petunjuk dan tempat ini adalah tersedianya media pembelajaran yaitu media yang seadanya yang digunakan pada saat pembelajaran, seorang guru hanya dapat menggunakan media yang sederhana, seperti poster, lukisan, foto, dan lain-lain. Karena dalam pembuatan media pembelajaran harus terdapat beberapa kriteria pemilihan media yang perlu dimengerti oleh seorang guru, salah satunya yaitu kondisi lingkungan dan tempat media yang mendukung. Oleh karena itu, perlu diperhatikan baik-baik kondisi lingkungan pada saat merencanakan penggunaan media. Tidak hanya itu seorang guru juga perlu memahami penggunaan media yang tepat agar dapat menjadikan peserta didik lebih mudah dalam pemahaman konsep. Menurut Suyanto (2013:109) dalam memilih/menghasilkan sebuah alat peraga untuk memperoleh hasil yang baik, kita harus mempertimbangkan beberapa persyaratan, salah satunya adalah media pembelajaran yang dapat tahan lama, media dibuat dari bahan-bahan yang cukup kuat. Sehingga media dapat digunakan dalam jangka waktu yang cukup lama, karena media tersebut memiliki bahan kuat dan tidak gampang rusak.

Sebuah upaya yang dapat dilakukan oleh seorang guru yaitu untuk membantu mengasah pengetahuan peserta didik dalam menentukan suatu arah dan letak suatu tempat melalui sebuah simbol rambu-rambu yang sudah ada yaitu dengan

menentukan/menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan fungsi dan manfaat media tersebut dalam pembelajaran. Menurut Lithanta dalam Suyanto (2013:107) media pembelajaran tersebut harus berfungsi dengan baik yaitu dapat membuat peserta didik terangsang, senang, tertarik, dan bersikap positif terhadap materi pelajaran, sehingga peserta didik cenderung mempelajari materi semakin besar dan membuat peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh guru. Sangat penting yaitu ketika seorang guru dapat menyampaikan konsep abstrak materi pelajaran ke dalam bentuk konkret.

Solusi yang ditawarkan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran diorama “DENRAPAT” Denah Rambu Petunjuk Arah dan tempat. Media ini termasuk ke dalam media pembelajaran visual 3 dimensi yaitu media yang mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal yaitu berupa diorama. Media diorama tersebut mencantumkan unsur visual grafis, berupa denah.

Media denah dapat memberikan sebuah petunjuk yang begitu berarti, terutama dalam memberikan informasi, memperjelas, dan memperkuat pengertian tentang suatu konsep tertentu yang ada pada materi bahasa indonesia, yakni dalam pemahaman konsep denah lokasi yang dekat. Disamping itu, dapat menarik rasa ingin tahu peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik lebih terangsang untuk senang belajar bahasa indonesia dengan demikian diharapkan dapat memberikan serta meningkatkan hasil belajar bahasa indonesia peserta didik yang lebih baik.

Peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran diorama “DENRAPAT” ini karena dalam beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh

peneliti terdahulu menjelaskan bahwa penggunaan media visual 3 dimensi dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Media sebelumnya yang berada di SDN socah 3 pada mata pelajaran bahasa Indonesia tema 8 tersebut hanya berupa gambar 2 dimensi atau media hanya berupa gambar yang terdapat pada buku siswa sehingga kurang menarik bagi peserta didik. Sedangkan untuk media yang peneliti kembangkan yaitu berupa media visual 3 dimensi yang dapat dilihat dari berbagai arah dan juga dapat digunakan untuk tiga mata pelajaran yaitu bahasa Indonesia, Matematika, dan SBDP, serta dapat diperagakan oleh peserta didik saat proses pembelajaran. Jadi untuk kebaruan dari media yang dikembangkan adalah bentuk media, kemenarikan media, kegunaan media serta kebaruan media dari media sebelumnya. Peneliti mengembangkan dari buku ajar dari penulis (*Trie Hartiti Retnowati, Felicia N. Utorodewo, Henny Setyawati, Ekram Prawiro Putro, Suwarta Zebua, Sugiarto, Kiki Ariyanti Sugeng, dan Fuji Astuti*:2017)

Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Darajati (2016) dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Diorama Lingkungan (DOLAN)” diperoleh hasil bahwa penggunaan media tersebut dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dari penelitian ini yaitu penilaian yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh skor 4,47% “sangat baik”, penelitian ahli media memperoleh skor 4,1% “sangat baik”, penelitian oleh praktisi memperoleh skor 4,1% “sangat baik”, serta hasil uji coba yang telah memperoleh skor 4,27 “sangat baik”.

Peneliti lain juga dilakukan oleh Asiah (2016) dengan tujuan penelitiannya untuk menghasilkan produk media diorama dengan pendekatan yang valid, efektif

dan menarik untuk peserta didik kelas III SD Kepanjen 1 Jombang. Hasil penelitian ini mendapat kevalidan materi 89%, kevalidan media diorama 96%, kevalidan pembelajaran 94%. Berdasarkan hasil keseluruhan hasil analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan pembelajaran media telah memenuhi unsur valid, efektif, menarik untuk peserta didik kelas III kepanjen 1 Jombang.

Pengembangan media Diorama “DENRAPAT” disajikan dalam bentuk denah lokasi. Denah merupakan gambar lokasi tempat yang sederhana yang mudah untuk dipahami dan dengan adanya denah tersebut dapat diketahui suatu wilayah dalam lingkup kecil, denah biasanya tidak memerlukan skala untuk ukurannya. Akan tetapi denah hanya menggunakan sebuah perkiraan yang terdapat pada denah. Denah dapat menunjukkan letak suatu tempat. Denah juga dapat menentukan arah utara, barat, selatan, dan timur letak suatu tempat. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena media tersebut terlihat lebih mendekati kenyataan melalui gambar yang diperlihatkan kepada peserta didik, dan hasil yang diterima oleh peserta didik akan sama. Pemberian nama diorama “DENRAPAT” ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik. Peserta didik diajak untuk melihat dan praktik langsung cara menentukan lokasi tempat dan kegunaan rambu pada denah tersebut secara konkrit dalam media diorama “DENRAPAT” tersebut menjadikan imajinasi mereka semakin terarah, sehingga peserta didik dapat menemukan gambaran dan konsep dari pemahaman materi lokasi-lokasi tempat yang ada di wilayah sekitarnya. Diorama dari “DENRAPAT” ini dibuat dengan bahan yang cukup tahan lama, yaitu berupa kayu dan kaca atau akrilik yang di dalamnya terdapat diorama

lokasi 3 dimensi, sehingga selain bisa tahan lama juga dapat mempermudah penyimpanannya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka untuk memberikan perhatian pada pembelajaran materi Denah rambu-rambu petunjuk dan tempat pada peserta didik kelas III SD, peneliti tertarik mengembangkan media Diorama “DENRAPAT” dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama “DENRAPAT” Denah Rambu Petunjuk Arah dan Tempat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 3 Kelas III”.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Adapun tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Diorama “DENRAPAT” Denah Rambu Petunjuk Arah dan Tempat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 3 Kelas III.
- 2) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Diorama “DENRAPAT” Denah Rambu Petunjuk Arah dan Tempat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 3 Kelas III.
- 3) Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran Diorama “DENRAPAT” Denah Rambu Petunjuk Arah dan Tempat pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema 8 Subtema 3 Kelas III.

1.3 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dalam pelajaran bahasa Indonesia khususnya materi Denah Rambu Petunjuk Arah Dan Tempat, media pembelajaran ini disebut Diorama “DENRAPAT”. Pengembangan media pembelajaran mengacu pada materi bahasa Indonesia dalam Pembelajaran Tematik tentang pokok bahasan Denah Rambu Petunjuk Arah Dan Tempat dengan Tema Praja muda karena Subtema Aku suka bertualang untuk SD Kelas III. Ada beberapa spesifikasi media Diorama “DENRAPAT” sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran tersebut merupakan media pembelajaran tiga dimensi.
- b. KD: 3.9 Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual.

3.13 Menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar.

3.1 Mengidentifikasi kombinasi garis, bidang, dan warna dalam sebuah karya dekoratif.

- c. Bahan untuk alasnya yaitu styrofoam dan papan, untuk miniatur rumah, untuk miniatur pohon, dan untuk miniatur mobil.
- d. Media pembelajaran Diorama “DENRAPAT” termasuk dalam jenis model media pembelajaran visual 3 Dimesi, yaitu media diorama yang memuat pesan verbal dan unsur visual berupa denah lokasi tempat di wilayah tertentu.
- e. Bentuk dari media Diorama “DENRAPAT” yaitu media yang didalamnya memuat beberapa rambu-rambu peraturan.

- f. Objek tersebut disusun secara jelas dan konkrit sehingga membentuk sebuah denah petunjuk arah dan tempat yang jelas dan lengkap hal tersebut memudahkan peserta didik untuk menentukan arah dan tempat suatu wilayah tertentu.
- g. Perancangan media pembelajaran dibuat dengan menyerupai peta dalam lingkup sempit atau sederhana pada suatu wilayah tertentu yang dilengkapi dengan rambu yang menunjukkan suatu tempat dan arah yang di maksud, sehingga dengan melihat, memperhatikan, dan mempraktikkan cara penggunaan media yang disajikan maka diharapkan peserta didik dapat menentukan letak suatu tempat yang tepat dan sesuai dengan denah yang ditampilkan dalam media.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran diharapkan dapat menkonkritkan pemahaman peserta didik, sehingga dapat mengasah dan melatih keterampilan peserta didik dalam mencari, menggali, dan memperoleh informasi tentang kegunaan rambu pada suatu wilayah serta menentukan letak tempat di wilayah tersebut berdasarkan denah.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dimuka, maka penelitian ini dilakukan untuk memperoleh beberapa manfaat berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Menambah referensi agar dapat memperkuat sebuah teori di dalam bidang pendidikan yaitu tentang pengembangan media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

a) Bagi peserta didik

1. Membantu peserta didik dalam memahami sebuah materi pembelajaran sehingga minat dan perhatian belajar peserta didik lebih meningkat serta keterampilan menentukan letak tempat berdasarkan denah.
2. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta menjadikan siswa tertarik pada media pembelajaran tersebut.

b) Bagi Guru

1. Menjadikan guru lebih mudah dalam memberikan materi pembelajaran dan memfokuskan perhatian peserta didik pada media pembelajaran.
2. Menyalurkan pemikiran dan motivasi sehingga dapat mengembangkan media pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

Pengembangan media tersebut untuk meningkatkan kualitas dalam pembelajaran di sekolah.

d) Bagi Peneliti

1. Menambah pengetahuan bagi peneliti untuk memecahkan masalah-masalah yang telah ada di lapangan.
2. Menerapkan teori yang sudah diperoleh ke dalam kehidupan nyata.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Masalah

Asumsi adalah suatu skenario untuk melakukan simulasi situasi yang mungkin terjadi dengan memperhatikan berbagai faktor yang kompleks dan menyeluruh. Asumsi media pembelajaran diorama “DENRAPAT” ini yaitu dapat digunakan

sebagai media yang layak dari segi kevalidan, keefektifan, kemenarikan dan keterlaksanaan, dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi denah rambu-rambu petunjuk arah dan tempat untuk peserta didik kelas III SD. Adapun keterbatasan pengembangan ini yaitu:

- 1) Pengembangan media diorama dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia.
- 2) Media Diorama terbatas pada KD: 3.9 menjelaskan kembali secara lisan dan tulis penjelasan tentang simbol denah.
- 3) Tema 8: prajamuda karena subtema 3: aku suka bertualang
- 4) Media diorama ini hanya sampai pada uji pemakaian pada kelompok besar dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.
- 5) Produksi masal hanya terbatas untuk SD yang digunakan untuk penelitian sesuai dengan tujuan penelitian pengembangan yang telah diurai di atas.

1.6 Definisi Operasional

Berikut definisi operasional beberapa istilah yang terkait dalam konsep pokok penelitian dan pengembangan yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu perantara atau pengantar untuk menyampaikan sebuah pesan dalam proses komunikasi pembelajaran yaitu saat terjadi interaksi antara guru dan peserta didik atau peserta didik satu dengan peserta didik lain. Media pembelajaran juga termasuk dalam kategori bahan pembelajaran apabila media hanya digunakan pada saat proses pembelajaran sebagai informasi.

2. Media Pembelajaran diorama “DENRAPAT”

Media pembelajaran diorama “DENRAPAT” menyajikan tiruan dari objek sebenarnya (keadaan lingkungan di sekitar sebenarnya yang berbentuk sebuah denah). Guru dapat menggunakan media tersebut dalam materi denah rambu-rambu petunjuk arah dan tempat, sehingga peserta didik dapat melihat secara langsung cara menentukan kegunaan dan fungsi dari masing-masing rambu petunjuk dan tempat yang berada di sekitar secara konkrit dalam media diorama “DENRAPAT” ini.