

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pembelajaran adalah suatu gabungan yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2001:57). Unsur pertama yang tersusun dalam pembelajaran yaitu manusia yang terlibat dalam suatu pengajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya (tenaga lab, tenaga tata usaha dan lain-lain). Unsur yang kedua yaitu material meliputi buku-buku, spidol, papan tulis, audio, slide, vide tape. Unsur yang ketiga yaitu fasilitas dan pelengkap terdiri dari ruangan kelas, penangkap *audio visual*, juga komputer. Unsur yang keempat yaitu prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian dan sebagainya. Pada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Pesatnya perkembangan perlahan-lahan dapat menunjang usaha pembaharuan contohnya dalam bidang pendidikan yaitu pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Kurikulum 2013 menggunakan sistem pembelajaran yang berpusat pada siswa, sudah tidak lagi berpusat pada guru dimana siswa yang harus mau mencari pengetahuannya sendiri dengan dibantu oleh guru. Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menggunakan tema menjadi sebuah keharusan dan kebutuhan pokok dalam proses belajar mengajar di sekolah dasar.

Pembelajaran tematik memiliki satu tema, dekat dengan dunia peserta didik, menantang, dan ada kaitannya dengan kegiatan sehari-hari.

Menurut Kurniawan (2014: 96) pembelajaran terpadu: tematik adalah salah satu model dari pembelajaran terpadu, yaitu model terjala (*webbed*). Yang menekankan pada pola pengorganisasian materi yang terintegrasi dipadukan oleh suatu tema. Tema berperan untuk memadukan kegiatan pembelajaran dengan berbagai kompetensi dasar dan indikator dari beberapa mata pelajaran. Keberhasilan penerapan model pembelajaran terpadu: tematik itu sendiri, diantaranya sangat dipengaruhi oleh penerapan prinsip-prinsip pembelajaran terpadu: tematik itu sendiri. Hal ini terkait dengan pemaknaan konsep terpadu bahwa agar materi pelajaran bisa lebih dipahami dan bermakna sehingga apa yang dipelajari bisa berintegrasi, dan menjadi bagian dari siswa itu sendiri. Pada pembelajaran tematik mempunyai salah satu prinsip yaitu berpusat pada siswa dari kegiatan pembelajaran. Menurut Kurniawan (2014: 97) artinya pembelajaran dirancang dengan memperhatikan aspek anak dari segi tujuan dan proses pembelajaran. Jadi, dalam suatu pembelajaran menghasilkan pengalaman belajar yang di dapat oleh siswa.

Pengalaman belajar manusia itu sendiri, menurut Sudjana dalam Kurniawan (2014: 177), bisa dibedakan atas dua jenis yaitu pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah peristiwa untuk memperoleh pengetahuan dimana siswa kontak langsung dengan benda yang akan dipelajarinya. Pengalaman belajar tidak langsung adalah peristiwa belajar dimana siswa tidak kontak langsung atau berbuat langsung dengan benda yang

dipelajarinya. Pengalaman belajar tidak langsung ini bisa seperti melalui pengalaman dalam situasi tiruan, pengamatan atas objek yang dipelajari dan mempelajari data dan informasi tentang benda yang akan dipelajari. Dalam pengalaman belajar tidak langsung salah satunya dapat melalui pengalaman dalam situasi tiruan seperti suatu proses atau objek yang tidak bisa didatangkan langsung ke sekolah. Tidak mungkin siswa SD mengamati proses daur air secara langsung karena prosesnya sangat kompleks. Hal ini kondisi pengalaman dan materi pembelajaran bukan berupa pengalaman langsung seperti inilah media pembelajaran diperlukan.

Media pembelajaran (Arsyad, 2013: 4) dapat diartikan sebagai bagian sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media pembelajaran diperlukan untuk wahana penyampaian materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Media pembelajaran digunakan untuk sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan, misalnya untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa menstimulasi peserta didik untuk terjadinya proses belajar. Media tidak hanya berupa bahan atau alat, tetapi juga dapat berupa hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh informasi. Media pembelajaran dapat berupa manusia sebagai sumber belajar dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran juga harus sesuai kebutuhan peserta didik di sekolah. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan,

menstimulasi pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara pra-penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada Rabu, 30 Januari 2020 kelas V di SDN Jaddih 2 Socah, dapat diketahui bahwa hampir semua materi di kelas V yang diajarkan secara menghafal. Pada proses pembelajaran di kelas guru kurang menekankan materi pelajaran dengan media yang ada di lingkungan kelas, sehingga siswa sering sulit memahami materi yang diajarkan dan bosan karena pembelajaran kurang menarik. Dalam pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar yang telah disediakan oleh pihak sekolah dan hanya menggunakan media gambar atau 2D yang ada disekitar sekolah. Dalam proses pembelajaran banyak siswa yang masih kebingungan dalam memahami konsep materi yang diajarkan.

Hasil wawancara ditemukan juga bahwa kelas V memiliki karakter yang kurang aktif karena mereka susah memahami konsep materi dengan cepat dan mempunyai kemampuan kognitif yang bermacam-macam. Selain itu, siswa kelas V sering merasa kesulitan belajar dikarenakan mereka kurang aktif dan kurang menggali informasi serta buku pendamping yang kurang lengkap. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah dan hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi yang ada di bahan ajar siswa. Media yang digunakan hanya media gambar yang tidak melibatkan siswa dalam penggunaannya. Siswa belum diberi kesempatan untuk berperan aktif dalam kelompok secara optimal karena dalam pembelajaran secara kelompok sederhana terdapat siswa yang pasif dalam belajar kelompok. Berdasarkan angket

yang telah disebar, menunjukkan bahwa 76 % siswa kelas V UPTD SDN Jaddih 2 Socah senang jika pelajaran menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas, maka perlu adanya suatu pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Dengan adanya media pembelajaran yang inovatif diharapkan siswa dapat lebih aktif dan lebih tertarik dalam pembelajaran yang menarik dan menantang bagi siswa untuk memecahkan masalah serta dapat lebih memahami materi dengan cepat. Salah satu media pembelajaran inovatif yang dapat mengatasi masalah adalah dengan mengembangkan media *Mock up* DAIR untuk kelas V.

Menurut Wibawa dan Farida (1993 : 52) menyatakan *mock-up* adalah perwujudan tiruan atau penyederhanaan suatu benda. Keutungan *mock-up* dijelaskan Puspitasari (2013 : 7) penggunaan media *mock-up* dapat memberi pengalaman, wawasan dan ilmu pengetahuan secara lebih luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan serta lebih nyata dalam ingatan siswa. Media *mock up* dapat digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang kompleks kemudian di sederhanakan agar mudah dipahami oleh siswa. Media DAIR (Daur Air) berbasis *Audio Visual* menuntut siswa ikut aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga mempunyai pengalaman belajar yang bermakna.

Penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Putri Dwi Rohmah tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran RADAR (Diorama Daur Air) Berbasis *audio Visual* untuk siswa SDN Munggebang Kelas V Semester II”. Hasil dari segi kevalidan media di liat dari hasil validasi ahli mendapat presentase rata-rata

85,31% termasuk pada kriteria sangat valid. Hasil dari segi tingkat kemenarikan dari angket respon siswa nilai presentase 91,66% termasuk pada kriteria sangat menarik baik digunakan dalam pembelajaran materi daur air. Hasil dari segi tingkat keefektifan media dilihat dari lembar observasi aktivitas guru mendapat nilai presentase 96,42% termasuk pada kriteria sangat efektif, lembar aktivitas siswa mendapat nilai presentase 94,04% termasuk pada kriteria sangat efektif, dan hasil belajar siswa mendapat nilai presentase 97,61% termasuk pada kriteria sangat efektif.

Penelitian yang sama juga dilakukan Isdora Ramli tahun 2017 dengan judul “Media Pembelajaran Konvensional Miniatur Kenampakan Alam Pada Subtema Keindahan Alam Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan untuk uji coba produk. Skor rata-rata yang diperoleh dari dua pakar media pembelajaran konvensional berupa miniatur kenampakan alam yaitu bapak PP adalah 4,56 dengan kategori “Sangat Baik” dan ibu MM memberikan skor rata-rata 4,69 dengan kategori “Sangat Baik”. sedangkan, skor rata-rata dari dua orang guru kelas yaitu ibu CD memberikan skor rata-rata 4,81 dengan kategori “Sangat Baik” dan ibu MG memberikan skor rata-rata 3,93 dengan kategori “Baik”. Rata-rata skor akhir yang diperoleh dari keempat validator tersebut yaitu 4,49 dan masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Penelitian serupa dilakukan oleh Inna Mellinda, Ghullam Handum, dan Seni Apriliya dengan judul *Media Mock-Up* pada Pembelajaran Tematik berbasis *Outdoor Learning* di Sekolah Dasar. Hasil dari penelitian dan wawancara

terhadap siswa diperoleh informasi bahwa selama pembelajaran siswa merasa senang karena dapat memahami hal baru serta melalui media dirinya mampu bekerja sama dengan teman. Tanggapan positif juga ditujukan oleh guru. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media *mock-up* ini mampu memberikan pengalaman langsung yang bermakna kepada siswa. Pasalnya media *mock-up* ini mampu menunjukkan sifat asli dari benda aslinya yang tidak mampu dibawa secara langsung ke hadapan siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dengan diperkuat dengan hasil penelitian-penelitian terdahulu, maka peneliti mengkaji masalah tersebut dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Mock Up* DAIR (Daur Air) untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran DAIR sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran DAIR yang layak dari kriteria kevalidan, keefektifan, kemenarikan dan kepraktisan.
2. Mengembangkan instrumen penelitian yang sesuai dengan media pembelajaran DAIR.

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

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

1. Media pembelajaran DAIR merupakan media yang mendeskripsikan tentang daur air;

2. Media pembelajaran DAIR berbasis *Audio Visual* yang terdapat tombol untuk menjalankan proses daur air;
3. Bentuk dari media Daur Air adalah perpaduan dari *mock up* dan miniatur mengenai daur air yang dibentuk menarik dan menyerupai aslinya yaitu proses daur air;
4. Produk media pembelajaran DAIR yang dikembangkan peneliti adalah berupa pemandangan desa dan proses daur air yang ada pada sebuah aquarium dan memiliki audio untuk membantu menjelaskan proses daur air sehingga dapat terlihat proses daur air mulai dari evaporasi, kondensasi, presipitasi serta limpasan dan infiltrasi dengan ukuran panjang x lebar x tinggi (70 cm x 50 cm x 60 cm).
5. Bahan- bahan yang digunakan dalam media pembelajaran DAIR adalah miniatur rumah, miniatur tumbuhan seperti pohon, rumput, dan sebagainya yang terbuat dari aquascape yang terbuat dari bahan-bahan alami sehingga tidak mudah rusak ketika terkena air. Lalu ada dinamo untuk menggerakkan proses daur air, miniatur gunung dan tanah memakai bahan yang memanfaatkan limbah rumah tangga dengan dipadukan oleh ke kreatifan tangan sehingga dapat menyerupai gunung dan tanah dan sesuai dengan aslinya.
6. Terdapat tombol untuk menjalankan proses daur air tersebut seperti tombol on/off, evaporasi, kondensasi, presipitasi, serta limpasan dan infiltrasi.

1.4 Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini dapat dijelaskan bahwa:

1. Bagi Peneliti

Agar dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi tentang media pembelajaran yang ada pada materi Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 kelas V.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan pilihan dalam menetapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa di dalam kelas dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi karena hanya terfokus pada 1 pembelajaran saja.

3. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menjadi pertimbangan atau pijakan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah bahan pembelajaran. Selain itu, media pengembangan tersebut juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Menurut Arikunto (2010: 107), Asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Asumsi digunakan untuk memperkuat permasalahan dan membenarkan peneliti dalam memperjelas dalam menetapkan objek penelitian, wilayah pengambilan data, instrumen pengumpulan data. Dalam penelitian dan pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa media pembelajaran DAIR dapat digunakan sebagai media

pembelajaran yang valid, menarik, efektif dan praktis pada tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 2 kelas V Sekolah Dasar.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan media DAIR ini sebagai berikut:

1. Media hanya terbatas pada lingkup Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai dengan Pembelajaran 2. Namun media pembelajaran Daur Air terfokus pada Pembelajaran 2. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain.
2. Model *Borg and Gall* yang digunakan sampai pada langkah ke 6 yaitu Uji Coba Produk;
3. Subjek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas V Sekolah Dasar.
4. Penelitian dilakukan pada saat pandemi COVID-19

1.6 Definisi Operasional

Menurut Suryabrata (2014: 29), definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Konsep yang diamati ini penting, karena hal yang dapat diamati itu membuka kemungkinan bagi orang lain selain peneliti untuk melakukan hal serupa, sehingga apa yang dilakukan oleh peneliti terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain. Oleh karena itu, definisi operasional merupakan definisi yang dibuat berdasarkan pernyataan mengenai variabel dan upaya agar tidak salah pengertian dalam sebuah penelitian. Variabel yang perlu dijelaskan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai wahana yang dimuati pesan yang akan disampaikan oleh guru dan dipelajari oleh siswa. Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampaian materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Media yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu *Mock-up* adalah perwujudan tiruan atau penyederhanaan suatu benda. Keutungan media *mock-up* adalah dapat memberi pengalaman, wawasan dan ilmu pengetahuan secara lebih luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan serta lebih nyata dalam ingatan siswa.

2. Media berbasis *Audio Visual*

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Media audio visual digunakan untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar.

3. Daur air

Daur air merupakan sirkulasi (perputaran) air secara terus-menerus dari bumi ke atmosfer, lalu kembali ke bumi. Daur air ini terjadi melalui proses penguapan (evaporasi), pengendapan (presipitasi), dan pengembunan (kondensasi). Materi daur air ini terdapat di buku Tema 8 berjudul lingkungan sahabat yang terdiri dari 3 subtema. Subtema 1 berjudul Manusia dan Lingkungan yang terdiri dari 6 pembelajaran. Subtema 1 terdiri dari mata pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PPKn, SBdP.