

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk membantu mewujudkan kemampuan intelektual dan mental siswa, mengembangkan potensi untuk memiliki kemampuan, keterampilan, kecerdasan, dan meningkatkan kreatifitas, Rahman (2022). Pentingnya pendidikan bagi kehidupan bangsa dan bernegara, maka pemerintah melakukan upaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia. Upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dengan adanya pengembangan kurikulum. Kurikulum tersebut dinamakan Kurikulum 2013.

Pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum. Kurikulum adalah alat yang akan dipergunakan untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga dapat dinyatakan bahwa kurikulum merupakan tujuan bagi proses pelaksanaan pendidikan di Indonesia (Angga, 2022). Kurikulum 2013 dikembangkan untuk meningkatkan *soft skill* dan *hard skill* yang terdiri dari aspek kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan secara seimbang. Dengan adanya kurikulum 2013 Guru diharapkan menjadi lebih kreatif, inovatif, dan produktif dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 perlu mengembangkan kreatifitas siswa. Kegiatan pembelajaran dibuat untuk meningkatkan kemampuan inovasi dan kreatifitas siswa. Pemanfaatan strategi dan media pembelajaran memberikan pola pikir siswa secara inovasi dan kreatif.

Beberapa strategi dan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan dan mengembangkan minat belajar siswa yaitu, literasi terhadap teknologi, berkolaborasi dan belajar bersama akan membantu siswa untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan, berkomunikasi dan keterampilan belajar siswa (Sutama, 2020). Berkolaborasi dan belajar bersama merupakan fasilitas yang mempengaruhi secara langsung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Kolaborasi yang dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran.

Peran media pembelajaran sangat diperlukan dalam mendidik peserta didik. Hal ini dipaparkan oleh (Falahudin, 2014) peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi peserta didik agar dapat berinteraksi dengan berbagai media belajar yang ada. Media pembelajaran dapat terdiri dari media audio visual, media audio, media visual, media cetak. Menurut pendapat (Arsyad, 2015) bahwa penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan efektifitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat belajar, serta meningkatkan motivasi belajar.

Pengembangan media pembelajaran di Sekolah Dasar cukup penting dikarenakan melihat karakteristik dari siswa sekolah dasar sendiri yang umumnya tertarik dan lebih gampang belajar dengan hal-hal yang bersifat nyata atau konkret. Bagi siswa sekolah dasar pemanfaatan media pembelajaran mampu meningkatkan minat dan menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Hidayat, 2015:219). Sejalan dengan pemikiran Arsyad (2011:26) yang berpendapat bahwa adanya

pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran terbukti memantik rasa antusiasme anak yang kemudian menciptakan dorongan untuk belajar, untuk menciptakan hubungan langsung antara siswa dengan lingkungannya dan untuk memperkuat motivasi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya. Untuk bisa mengembangkan kemampuan serta kompetensi siswa terhadap sebuah materi pembelajaran yang dipelajari hendaknya, seorang guru dapat bergerak inovatif dan kreatif mungkin dalam merancang sebuah pembelajaran. Salah satu alternatif guru memanfaatkan sebuah media pembelajaran agar bisa mendorong keantusiasan serta menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi. Untuk itu, perlu adanya kesadaran diri dari guru untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti terhadap Bapak Irhamni, S.Pd. kelas 2 UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang pada tanggal 13 Desember 2023, diketahui bahwa pada pembelajaran matematika siswa ada beberapa yang senang pelajaran matematika dan ada juga yang tidak senang pelajaran matematika. Guru menyampaikan bahwa hasil belajar siswa sebagian ada yang di atas KKM dan ada juga yang masih di bawah KKM. Dalam proses pembelajaran guru sering menggunakan metode ceramah dan metode kerja kelompok, sehingga siswa lebih sering mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan tugas dalam berkelompok. Hal itu akan membuat siswa akan merasa cepat bosan dan cepat lupa dengan materi yang diberikan. Dari hasil wawancara diketahui bahwa media yang digunakan oleh guru adalah media gambar, media audio visual dari youtube, dan teks pelajaran. Selain itu,

berdasarkan hasil wawancara guru jarang mengembangkan perangkat pembelajaran. Hal ini dikarenakan terbatasnya biaya.

Peneliti juga melakukan penelitian awal dengan menyebarkan angket di kelas 2 UPTD SDN Dalpenang 1 Sampang. Angket terdiri dari 10 pertanyaan yang disebarakan kepada 28 siswa kelas 2. Hasil angket menunjukkan bahwa sebanyak 28% tidak suka pelajaran matematika dan yang suka pelajaran matematika 71%. Sebanyak 48% siswa mengatakan matematika adalah pelajaran yang sulit. Sebanyak 92% siswa merasa senang jika pelajaran melakukan praktek. Dan 71% siswa merasa senang pelajaran menggunakan kegiatan.

Berkaitan dengan media pembelajaran, Bapak Irhamni, S.Pd mengatakan bahwa penggunaan media gambar masih kurang efektif jika digunakan pada pembelajaran tertentu. Bapak Irhamni, S.Pd juga mengatakan bahwa jarang mengembangkan media pembelajaran, media yang sering digunakan oleh Bapak Irhamni, S.Pd, media teks pelajaran dan media gambar, sehingga siswa akan mudah bosan jika terbatasnya media pembelajaran, sehingga perlu alternatif media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan masalah tersebut. memiliki kualitas tinggi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung KBM di kelas II sekolah dasar.

Penelitian lain mengenai pengembangan media pembelajaran miniatur adalah penelitian yang dilakukan oleh Sarina (2022) dengan judul “Pengembangan Media Miniatur Rumah adat pada Pembelajaran Tematik

Berdasarkan permasalahan dari hasil observasi, wawancara, dan pengambilan angket, media pembelajaran adalah salah satu fokus utama yang akan peneliti lakukan. Keterbatasan jumlah media pembelajaran yang ada menjadi masalah utama. Solusi dalam permasalahan tersebut adalah dengan menambahkan jumlah media pembelajaran berupa produk media miniatur. Pembelajaran berupa media produk miniatur diharapkan membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan bermakna (Bektas, 2022). Dengan adanya produk media miniatur maka mereka akan lebih tertarik untuk belajar.

Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Devi (2019) dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran Miniatur Peta Budaya Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan miniatur peta budaya yang dapat digunakan pada pembelajaran. Analisis kebutuhan diperoleh dari observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa pengetahuan dan pemahaman siswa sekolah dasar tentang keberagaman budaya fisik Indonesia khususnya di pulau Jawa masih kurang. Metode penelitian menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, media layak digunakan. Setelah melakukan uji validasi, media miniatur peta budaya diujicobakan pada siswa melalui tiga tahap, yaitu ujicoba lapangan awal, utama, dan operasional. Hasil yang diperoleh dari ketiga uji coba adalah media dapat dikatakan layak dan

Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan media miniatur rumah adat pada pembelajaran tematik tema indahna keberagaman di negeriku di kelas IV SD dilatar belakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran tematik di kelas IV SD. Menanggapi hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk miniatur rumah adat. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SD IT Daarul Istiqlal Marindal I. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian Research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Namun penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan (Development). Media miniatur yang telah dikembangkan divalidasi oleh beberapa ahli. Setiap ahli memberikan komentar dan saran mengenai media miniatur rumah adat yang dikembangkan. Validasi oleh ahli materi, media dan respon guru dilaksanakan pada 2 tahap. Dari 2 tahap yang dilakukan, hasil penilaian para ahli materi, ahli media dan respon guru memberikan penilaian bahwa media miniatur rumah adat pada pembelajaran tematik tema indahna keberagaman di negeriku yang dikembangkan sudah Valid dan Sangat Layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang dan uraian permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Lingkungan Pada Materi Bangun Ruang Di Kelas 2 UPTD SDN Dalpenang 1 Kabupaten Sampang”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini:

1. Bagaimana kevalidan produk pengembangan miniatur lingkungan materi bangun ruang untuk siswa kelas 2 sekolah dasar yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran?
2. Bagaimana keefektifan produk pengembangan miniatur lingkungan materi bangun ruang untuk siswa kelas 2 sekolah dasar, ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar tes hasil belajar siswa?
3. Bagaimana kemenarikan produk miniatur lingkungan materi bangun ruang untuk siswa kelas 2 sekolah dasar, ditinjau dari angket respon siswa?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan ini yaitu:

1. Mengetahui kevalidan produk pengembangan miniatur lingkungan materi bangun ruang untuk siswa kelas 2 sekolah dasar yang valid ditinjau dari hasil validasi ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.
2. Mengetahui keefektifan produk pengembangan miniatur lingkungan materi bangun ruang untuk siswa kelas 2 sekolah dasar, ditinjau dari lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan lembar tes hasil belajar siswa.

3. Mengetahui kemenarikan produk pengembangan miniatur lingkungan materi bangun ruang untuk siswa kelas 2 sekolah dasar, ditinjau dari angket respon siswa.

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi pengembangan merupakan gambaran lengkap tentang karakteristik produk yang diharapkan dari kegiatan pengembangan media miniatur lingkungan materi bangun ruang siswa SD kelas 2. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran miniatur yang berfokus pada pembelajaran matematika.
2. Produk miniatur meliputi materi yang terkandung dalam pembelajaran kelas 2 pada tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat), subtema 3 (Hidup Bersih dan sehat di Tempat Bermain), pembelajaran 6.
3. Produk miniatur ini merupakan salah satu materi ajar pendukung proses belajar mengajar yang akan menarik minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.
4. Miniatur lingkungan materi bangun ruang ini dibuat menggunakan bahan Duplex, mika, gabus, dan kain flanel.
5. Materi pada produk media pembelajaran miniatur yang akan dikembangkan ialah bangun ruang kelas 2.
6. Produk media pembelajaran miniatur dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan.

Adapun batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah:

1. Uji coba penggunaan media pembelajaran hanya pada siswa kelas 2 UPTD SDN Dalpenang 1
2. Media pengembangan yang diambil hanya terbatas pada pembelajaran matematika
3. Materi yang digunakan pada pengembangan ini adalah bangun ruang

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, tentu penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat pengembangan ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar terutama di kelas 2 pada tema 4 (Hidup Bersih dan Sehat), subtema 3 (Hidup Bersih dan Sehat di Tempat Bermain), pembelajaran 4.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Penelitian ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan mempermudah siswa untuk memahami materi bangun ruang.

2) Bagi Guru

Penelitian ini sangat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai referensi tentang media pembelajaran yang efektif dan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas.

4) Bagi Peneliti

Peneliti memiliki pengalaman langsung dalam mengembangkan suatu media pembelajaran miniatur lingkungan materi bangun ruang, peneliti juga dapat mengetahui permasalahan yang didapatkan dari kegiatan belajar mengajar dan menambah pengetahuan tentang karakter siswa yang sesungguhnya.

1.7 Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran.
2. Miniatur adalah Media pembelajaran tiga dimensi model tiruan yang dibuat menyerupai suatu benda dengan ukuran yang lebih kecil.
3. Bangun ruang adalah bangun yang memiliki panjang, lebar dan tinggi, serta disebut dengan bangun yang memiliki isi atau volume.

4. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan bermakna kepada siswa.