

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan proses pendidikan di sekolah yang dapat diukur tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang dimiliki siswa. Hal tersebut yang nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik (Rahman, 2021). Keberhasilan peserta didik tidak lepas dari peran seorang pendidik, menurut Undang-Undang Guru dan Dosen No.14 Tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa “Guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani serta memiliki kemampuan untuk menentukan dan mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi pendidik yang dimaksud dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi kepribadian, kompetensi pedagogis, kompetensi sosial, dan kompetensi professional yang diperoleh untuk pendidikan profesi.

Adapun sebuah proses pendidikan tentunya seorang pendidik dapat memahami apa itu media pembelajaran yang akan diterapkan ketika akan menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik. Secara harfiah, media berarti perantara yaitu perantara untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media dapat dijadikan media pembelajaran apabila terkandung makna yang berisi pesan-pesan pelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Sapriyah, 2019). Proses penyampaian

pesan dari pendidik kepada peserta didik melalui media tersebut. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2012: 7). Media dapat mencakup semua materi yang akan disampaikan oleh pendidik untuk peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Namun media pembelajaran dapat dikatakan sesuai apabila dapat meningkatkan minat peserta didik pada saat pembelajaran. Pendidik juga harus memahami jenis-jenis media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sehingga media dapat membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didiknya.

Terdapat beberapa golongan media pembelajaran yaitu media audio, media visual, dan media audio visual. Media audio merupakan suatu media yang didalamnya terkandung pesan yang hanya dapat didengarkan dan biasanya berupa kaset suara dan program radio. Media visual merupakan suatu media yang berwujud berupa gambar diam atau bergerak dan hanya dapat dilihat oleh indera penglihatan. Sedangkan media audio visual merupakan gabungan (*Combinsi*) dari media audio dan media visual yang dapat berupa program video multimedia (Marina, 2021). Maka dari itu pendidik diharapkan mampu memilih media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran sehingga menarik minat siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 september 2023 di UPTD SDN Kemayoran 3 Bangkalan peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas 5 untuk mengamati kondisi sekolah pada saat pembelajaran.

Dapat diketahui bahwasannya di sekolah ini tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Pada saat pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) tema dan buku paket tema saja dikarenakan kesulitan mencari media pembelajaran yang menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa merasa sangat bosan dan kurang kondusif saat pembelajaran. Pendidik cenderung menggunakan metode ceramah dipadukan dengan materi yang ada di buku LKS tema tersebut sehingga siswa belum bisa berfikir konkret mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami secara konkret sesuai materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Siswa dikatakan belum bisa berfikir konkret dalam konteks tersebut karena pendekatan pembelajaran yang dominan menggunakan metode ceramah dipadukan dengan materi dari buku dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Siswa membutuhkan pengalaman nyata dan visualisasi konkret untuk memahami konsep tersebut.

Hal ini, penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan representasi visual atau pengalaman langsung, seperti media diorama yang disebutkan sebelumnya, dapat membantu siswa memahami dan mengaitkan konsep penggolongan hewan dengan makanan secara lebih konkret. Dengan melibatkan indra dan pengalaman langsung, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan konkret terhadap materi pembelajaran. Adapun hasil wawancara pada tanggal 4 september 2023 dengan wali kelas 5 yaitu siswa masih banyak yang kurang memahami materi secara konkret jika hanya menggunakan buku LKS dengan metode ceramah. Selain itu peneliti menggunakan angket respon siswa terhadap media pembelajaran.

Kelas 5 semester genap di tema 5 subtema 1 yang membahas materi tentang penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Materi ini cenderung bersifat konkret sehingga siswa dapat mengenal dengan nyata wujud yang hampir sama dengan aslinya agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media diorama pada materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya dapat menjadi solusi untuk membantu siswa dalam mempermudah pemahaman materi tersebut secara nyata.

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang media diorama yang dilakukan oleh Dady Mukti Prabowo 2017 dengan judul Pengembangan Media Diorama 3 Dimensi dalam Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V SDN Kalibanteng Kidul 02 Semarang penelitian ini menunjukkan bahwa media diorama 3 dimensi dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, praktisi media dan praktisi materi dengan persentase validasi penilaian ahli dengan kriteria sangat baik. Efektif digunakan pada pembelajaran IPA terhadap hasil belajar.

Sujanah Dian Saputri 2022 dengan judul Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Karakter Untuk Siswa Kelas IV di SDN 089 Bengkulu Utara. Media diorama tiga dimensi dikembangkan dinilai oleh para ahli dengan persentase yaitu 90% (ahli materi) 100% (ahli media) dengan kategori sangat layak. Uji respon siswa dilakukan terhadap 21 orang siswa kelas IV yang ada di SDN 089 Bengkulu Utara dengan presentase 93,4% (kategori sangat setuju) . Dan uji coba 2 orang respon guru kelas IV dengan presentase 93,3% (sangat setuju). Kategori sangat layak dan sangat setuju. Berdasarkan hasil dari uji kelayakan dan kepraktisan tersebut maka media diorama tiga dimensi dinyatakan layak sebagai media pembelajaran di SDN 089 Bengkulu Utara

Penelitian pengembangan media diorama oleh Miftah Devi Amalia, Ferina Agustini, dan Joko Sulianto dari Universitas PGRI Semarang, Fakultas Ilmu Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, validasi ahli media menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi (91,25%, 97%, dan 79%), begitu juga dengan validasi ahli materi (91,7%, 88,3%, dan 75%). Uji coba terbatas di SDN 1 Panggang Jepara serta uji coba perluas di SDN 4 Panggang dan SDN 5 Mulyoharjo menghasilkan respon positif siswa dan guru, masing-masing mencapai 92,2%, 92,5%, 92%, dan 87,5%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media diorama layak digunakan di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tematik terintegrasi tema "Indahnya Negeriku".

Berdasarkan penjabaran dari uraian permasalahan diatas, maka diperlukan alternatif pemecahan masalah yang terjadi melalui pengembangan media pembelajaran dalam sebuah penelitian pengembangan media berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya Untuk Kelas V Di SDN Kemayoran 3 Bangkalan.** Di pilih Tema Ekosistem karena pada tema tersebut terdapat materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya materi ini hanya dibahas sekilas di tema tersebut, sehingga peneliti memilih materi tersebut supaya siswa lebih paham dan mampu membedakan setiap hewan berdasarkan makanannya secara konkret.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis menganalisis permasalahan yang ada yaitu sebagai berikut;

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Diorama penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V yang valid ditinjau dari angket validator ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Diorama penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V yang efektif bagi siswa ditinjau dari aktifitas guru, aktifitas siswa dan tes?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Diorama penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V yang menarik bagi siswa ditinjau dari angket respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut;

1. Mengembangkan media pembelajaran diorama penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V valid ditinjau dari angket validator ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran diorama penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V efektif bagi siswa ditinjau dari aktifitas guru, aktifitas siswa dan tes.
3. Mengembangkan media pembelajaran diorama penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya pada kelas V menarik bagi siswa ditinjau dari angket siswa.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam proses penelitian ini sebagai berikut;

- a. Media pembelajaran ini dibuat dari bahan dasar triplek, akrilik atau bahan semacamnya yang dibentuk seperti diorama dengan ukuran 1 meter kemudian dibagi menjadi 3 bagian sama panjang dan tinggi menyesuaikan.

HERBIVORA	KARNIVORA	OMNIVORA
-----------	-----------	----------

- b. Media ini juga dilengkapi dengan hiasan yang menyerupai wujud alam yang nyata seperti stiker pemandangan, pohon-pohonan, dan hewan mainan sesuai golongannya.
- c. Media diorama ini dapat dilihat seperti wujud nyatanya.
- d. Di bagian samping diorama juga akan tertera sedikit materi tentang penggolongan hewan sesuai jenis makanannya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Peneliti pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki batasan sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan hanya diuji cobakan pada satu unit sekolah yaitu SDN Kemayoran 3 Bangkalan
- b) Media pembelajaran hanya disesuaikan dengan tema yang telah ada yaitu Tema 5 Sub Tema 1 Pembelajaran 2.
- c) Media pembelajaran ini hanya diuji cobakan pada ahli, siswa kelas V, dan hanya diujikan sampai tahap pemakaian atau uji evaluasi lapangan.

- d) Media pembelajaran ini hanya memfokuskan pada kemampuan pemahaan siswa melaui belajar sambil mengamati media diorama ini.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini sangat penting dilakukan sebagai upaya memberikan inovasi baru pada media pembelajaran tematik khususnya mata pelajaran IPA agar lebih menarik minat belajar peserta didik, serta pemahaman materi dalam proses pembelajaran. Terdapat pentingnya pengembangan media pembelajaran Diorama adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai perantara untuk menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara menemukan inovasi baru dalam mengembangkan media pembelajaran berupa diorama yang berkaitan dengan materi yang ada, serta dapat membuktikan bahwa media pembelajaran diorama bisa dijadikan sebagai perantara penyampaian pesan berupa materi pembelajaran.
2. Bagi siswa, sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, peserta didik lebih aktif, meningkatkan keterampilan siswa dalam belajar melalui diorama serta dapat dijadikan pengalaman belajar dengan inovasi baru.
3. Bagi guru, sebagai perantara memberikan masukan dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik lebih mudah, menambah wawasan pendidik agar bisa mengembangkan media pembelajaran kreatif dan menyenangkan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

4. Bagi sekolah, dapat mengembangkan sarana dan prasarana di sekolah, dapat dijadikan solusi dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan visi dan misi sekolah yaitu untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati, dan dilaksanakan oleh peneliti lain (Arifin, 2012:31). Sebagai upaya untuk menghindari salah pengertian dalam pengembangan media pembelajaran ini, maka perlu di jelaskan beberapa istilah-istilah yang perlu didefinisikan dalam penelitian ini dan mengembangkan media diorama dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk kognitif, afektif, psikomotor dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari.
2. Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan dan informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Media pembelajaran dapat mempermudah sumber pesan dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media dapat membantu pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.
3. Media pembelajaran diorama merupakan salah satu media visual tiga dimensi yang dibuat dalam ukuran mini. Media ini menampilkan dan menggambarkan objek-objek dan suasana yang sebenarnya serta nyata sehingga mampu menyampaikan pesan melalui penglihatan peserta didik.

4. Tema 5 Ekosistem, subtema 1 Komponen Ekosistem, materi kelas V semester 1

Kompetensi Dasar

3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.

4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem.

Indikator

3.5.1 Menjelaskan bagan dengan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya.

4.5.1 Menjelaskan hewan-hewan herbivor, karnivor, dan omnivor.