

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik, sumber belajar didalam lingkungan belajar. Istilah pembelajaran Dalam UU No. 20/2003, Bab 1 pasal 1 ayat 20 menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Adapun pendapat Darsono (dalam Mujtahidin 2013:4) menyatakan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sehingga merubah tingkah laku siswa kearah yang lebih baik.

Proses pembelajaran memiliki hubungan erat dengan belajar dan mengajar, karena proses pembelajaran tidak berjalan siswa (Pebelajar) dan guru (Pengajar) tidak ada. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk memberikan suatu pengetahuan kepada siswa. Selanjutnya, Pengertian belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan atau pengalaman (Mujtahidin 2013:2).

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan guru sebagai pendidik serta siswa sebagai peserta didik untuk mendapatkan suatu ilmu, pengetahuan, kemahiran dan pembentukan sikap peserta didik di lingkungan belajar. Pelaksanaan proses pembelajaran dikelas diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun

berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh. Kondisi tersebut juga menimpa pada pembelajaran IPA di SD.

Proses pembelajaran IPA disekolah dasar idealnya lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung sehingga, peserta didik dapat memahami alam sekitar secara ilmiah (Kurmala,2016:4). Penggunaan media didalam kelas menjadi sebuah kebutuhan, karena upaya untuk menciptakan situasi belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar dan cara belajar yang efektif dan efisien. Dibutuhkan seorang guru untuk memberikan pembelajaran dengan situasi belajar yang baik, sehingga menumbuhkan sikap ilmiah siswa.

Menurut Naim (2009:1) Guru merupakan sosok yang rela mencurahkan sebagian besar waktunya untuk mengajar dan mendidik siswa. Berdasarkan hal tersebut Guru memiliki tugas atau peranan untuk merancang proses pembelajaran. Menurut Naim (2009:1) terdapat lima peranan guru dalam proses pembelajaran antara lain, 1) Guru sebagai demonstrator, 2) Guru sebagai pengelola kelas, 3) Guru sebagai evaluator, 4) Peran guru sebagai pengadministrasian, 5) Guru sebagai mediator dan fasilitator.

Menurut Sadiman dkk (2010:11) menyatakan bahwa, guru dan media hendaknya saling bahu-membahu dalam memberikan kemudahan belajar bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus mempelajari dalam menetapkan dan menggunakan sebuah media sehingga proses pembelajaran sesuai berdasarkan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Guru memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam memberikan pengetahuan yang bersifat abstrak dalam proses pembelajaran. Arsyad (2013:5) berpendapat bahwa Media pembelajaran

merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru untuk memberikan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung pengajaran. Salah satu pembelajaran yang sering digunakan untuk mengaplikasikan sebuah media yaitu pembelajaran IPA.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 18 November 2017, Kenyataan yang terjadi di lapangan di SDN Branta Paseser 1 Pamekasan yaitu, pembelajaran IPA yang diterapkan di sekolah tidak memiliki sumber belajar lain selain dari gambar dan buku paket atau buku pegangan guru dan siswa dalam memberikan suatu pengajaran yang berisi informasi mengenai ilmu pengetahuan. Guru tidak menyediakan media nyata tentang materi daur hidup kupu-kupu, sehingga sulit untuk mengkonkretkan pengetahuan siswa yang awalnya bersifat abstrak. Media buku paket yang digunakan guru diselingi dengan menggunakan metode ceramah. Media yang digunakan memiliki kekurangan dari segi tampilan, sehingga masih terdapat siswa yang kurang bersemangat untuk belajar, karena siswa dituntut untuk menghafal informasi, mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntun untuk memahami informasi secara ilmiah.

Berdasarkan hasil wawancara diatas, dapat dianalisis bahwa keterbatasan media di SDN Branta Paseser I Pamekasan menjadi masalah yang harus diperhatikan. Kebanyakan siswa sering merasa bosan ketika mereka selalu diminta untuk membaca buku. Sedangkan dalam pembelajaran IPA, Siswa setidaknya terjun langsung terhadap objek yang dipelajari. Hal itu menjadikan siswa memiliki pemahaman sendiri secara ilmiah terhadap teori yang telah dipelajarinya dari pengalaman yang dialaminya. Tanpa adanya media siswa sulit

untuk memahami sebuah materi yang bersifat abstrak. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti yaitu memberikan sebuah solusi sehingga meningkatkan motivasi, semangat siswa untuk belajar dengan giat.

Solusi yang diberikan dengan mengembangkan sebuah Media Diorama. Media Diorama merupakan sebuah media tiga dimensi yang memiliki tampilan tiruan yang menyerupai objek asli. Media Diorama dapat diamati dari berbagai arah pandang mana saja, serta memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Menurut Daryanto (dalam Murtiana, 2015) berpendapat bahwa media Diorama merupakan salah satu media yang disajikan secara visual tiga dimensional yang memiliki wujud sebagai tiruan yang mewakili objek asli. Materi yang disajikan dalam bentuk media visual tiga dimensional yang dapat meniru objek asli yaitu materi metamorfosis kupu-kupu.

Materi daur hidup kupu-kupu merupakan materi yang terdapat di mata pelajaran IPA kelas IV semester 1. Materi tersebut menjelaskan proses metamorfosis kupu-kupu dari fase yang paling kecil yaitu telur hingga membentuk seekor kupu-kupu dewasa. Menurut Devi dkk (2008:58) “Metamorfosis kupu-kupu terjadi pada kupu-kupu betina yang bertelur dipermukaan daun tumbuhan. Semakin lama telur tersebut akan menetas berubah menjadi ulat sampai akhirnya ulat akan tumbuh menjadi kepompong sehingga kepompong tersebut mengeluarkan seekor kupu-kupu” Materi ini dapat digunakan dalam mengaplikasikan sebuah media, sehingga guru dapat mengkonkretkan pengetahuan yang dimiliki siswa.

Penelitian yang sama dilakukan oleh Darajati (2016) tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media Diorama Lingkungan (DOLAN) yang layak. Hasil penelitian ini yaitu, penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 4,47% “sangat baik”, penilaian ahli media memperoleh skor 4,1% “sangat baik”, penilaian oleh praktisi memperoleh skor 4,1% “sangat baik”, dan hasil uji coba memperoleh skor 4,27% “sangat baik”.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Asiah (2016) dengan tujuan penelitian untuk menghasilkan produk media diorama dengan pendekatan discovery yang valid, efektif dan menarik untuk siswa kelas III SD Kepanjen I Jombang. Hasil penelitian ini mendapatkan 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, dan menarik untuk siswa kelas III SD Kepanjen I Jombang.

Pengembangan media Diorama merupakan inovasi pengembangan yang berguna dalam mempelajari metamorfosis kupu-kupu dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN Branta Paseser 1 Pamekasan, karena media Diorama metamorfosis kupu-kupu dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menarik sebuah judul untuk dikembangkan yaitu, “Pengembangan Media Diorama Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Pembelajaran IPA Kelas IV SDN Branta Paseser I Pamekasan”.

1.2 Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan yaitu:

- a. Mengembangkan media Diorama dari aspek kelayakan, kemenarikan, keefektifan dan keterlaksanaan.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan pada penelitian ini memiliki spesifikasi adalah sebuah Produk yang dihasilkan yaitu media Diorama metamorfosis kupu-kupu digunakan untuk meng-konkretkan pembelajaran IPA kelas IV SDN Paseser 1 Pamekasan. Ada beberapa spesifikasi media diorama metamorfosis kupu sebagai berikut:

- a. Media diorama menjelaskan siklus metamorfosis kupu-kupu
- b. Penggunaan media diorama dibantu dengan buku panduan, sehingga siswa mengetahui bagaimana cara memahami media diorama tanpa bantuan guru.
- c. Bahan kertas pada buku panduan adalah kertas ukuran A4 dan berjenis kertas buffalo
- d. Desain pada buku panduan dibuat menarik sehingga meningkatkan semangat siswa.
- e. Bahan wadah atau penyanggah yang digunakan yaitu kayu dengan panjang 80 cm, tinggi 25 cm, lebar 16cm,
- f. Bahan pada kotak menggunakan bahan akrilik dengan panjang sisi 15cm, dan terdiri dari 5 buah kotak
- g. Miniatur hewan dan penunjangnya dibuat dari bahan yang mudah ditemui dan dihias dengan konsep lingkungan.

- h. Keunggulan pada produk yang dikembangkan yaitu: Media diorama dibuat menggunakan bahan dan warna yang menarik sehingga siswa semangat untuk belajar.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan suatu manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diharapkan dari peneliti meliputi:

- 1) Bagi Siswa
 - a) Media Diorama membuat siswa tertarik, termotivasi dan antusias dalam mempelajari materi daur hidup kupu-kupu
 - b) Media Diorama memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi daur hidup kupu-kupu
- 2) Bagi Guru
 - a) Dapat mempermudah guru dalam memfokuskan perhatian siswa saat kegiatan belajar mengajar sedang berlangsung
 - b) Dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan siswa saat menyampaikan materi daur hidup kupu-kupu.
- 3) Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pada pembelajaran IPA kelas IV SDN Branta Paseser 1 Pamekasan, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta akan berdampak pada peningkatan kualitas sekolah.

1.5 Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik Surakhmad (dalam Arikunto,2002:104). Berdasarkan pengertian diatas maka dalam penelitian ini dapat diasumsikan bahwa, media diorama metamorfosis kupu-kupu dapat digunakan sebagai media yang layak dari segi kelayakan, keefektifan, kemenarikan dan keterlaksanaan. dalam pembelajaran IPA kelas IV SDN Branta Paseser 1 Pamekasan. Adapun keterbatasan penelitian pengembangan ini, yaitu:

- a. Pengembangan media Diorama dikembangkan untuk pembelajaran IPA
- b. Media diorama terbatas pada materi Mendeskripsikan Daur hidup beberapa jenis makhluk hidup (daur hidup kupu-kupu),
- c. Media Diorama terbatas pada KI 3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain, dan KD 3.2 :Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya
- d. Media Diorama ini hanya sampai pada tahap uji coba (tidak sampai produksi massal)
- e. Media Diorama ini diproduksi sebanyak 2 buah. Diberikan kepada SDN Branta Paseser 1 Pamekasan sebanyak 1 buah, juga diberikan kepada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebanyak 1 buah.

1.6 Definisi Operasional

Menurut Alimul (dalam Aditya, 2009:15) Definisi operasional adalah mendefinisikan variabel secara operasional berdasarkan karakteristik yang diamati dan memungkinkan peneliti untuk melakukan observasi secara cermat terhadap objek. Definisi operasional pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru untuk memberikan informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung pengajaran
- b. Media Diorama merupakan salah satu media yang disajikan secara visual tiga dimensional yang memiliki wujud sebagai tiruan yang mewakili objek asli.
- c. Pembelajaran IPA merupakan suatu pembelajaran yang mengembangkan kompetensi siswa agar mampu memahami alam sekitar secara ilmiah.
- d. Materi Metamorfosis kupu-kupu terjadi pada kupu-kupu betina yang bertelur dipermukaan daun tumbuhan. Semakin lama telur tersebut akan menetas berubah menjadi ulat sampai akhirnya ulat akan berubah menjadi kepompong sehingga kepompong tersebut mengeluarkan seekor kupu-kupu dan berkembang menjadi kupu-kupu dewasa.

