

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu yang dapat dilakukan untuk menyiapkan siswa menghadapi masa depan yang akan datang. Upaya pembaharuan dunia pendidikan bukan hanya menjadi tanggung jawab pemerintah saja. Menurut Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Pada dasarnya komponen utama untuk membentuk kepribadian yang mandiri dan bertanggung jawab adalah tugas seorang guru atau pengajar.

Menurut Depdiknas (2008:147) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis,. IPA bukan hanya penguasaan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Menyampaikan materi tentang IPA. Penguasaan konsep saja tidak cukup, tapi guru juga harus menggunakan media atau yang inovatif dan pendekatan yang bervariasi agar peserta didik lebih paham tentang konsep IPA.

Munadi (2013:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana. Sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam paradigma belajar pembelajaran harus dapat mengukur tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mendapat tiga aspek tersebut, kegiatan belajar di kelas tidak cukup hanya menerapkan metode ceramah karena guru hanya dapat memberikan materi secara teoritis saja dan siswa siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran bahkan siswa tidak dapat mengaplikasikan materi secara langsung dalam bentuk pengamatan maupun eksperimen. Sementara itu, menerapkan pembelajaran dalam bentuk pengamatan, siswa membutuhkan suatu alat yang konkret yang mampu memberikan gambaran objek didalam pembelajaran IPA. Salah satu alat konkretnya yaitu media diorama.

Media pembelajaran diorama adalah pemandangan (*scene*) tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas (Munadi 2013:109). Saat ini, guru lebih cenderung aktif dan siswa cenderung pasif, dengan menggunakan media diorama siswa dapat melihat langsung dan memahami lebih dalam materi yang akan materi yang diberikan, siswa dapat membangun atau menemukan konsep sendiri sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Peran media pembelajaran salah satunya adalah menjadikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, dengan menggunakan media pembelajaran IPA yang abstrak dapat diamati secara langsung oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2017 saat pembelajaran IPA, ada beberapa hal yang dianalisis diantaranya yaitu guru tidak menggunakan media sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif. Selain itu, hasil wawancara dengan guru kelas V disekolah tersebut menyatakan bahwa guru tidak pernah menggunakan alat media yang inovatif dalam pembelajaran. Guru hanya sekedar memanfaatkan buku paket yang disediakan di sekolah tanpa mengembangkan media yang lebih mendukung dalam keberhasilan belajar. Guru juga lebih cenderung menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran cenderung bersifat konvensional. Padahal faktanya, siswa membutuhkan lebih dari sekedar buku atau LKS untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, siswa membutuhkan media yang kongkret, sehingga dapat menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran dan meningkatkan tingkat pemahaman konsep siswa. Alasan guru kurang mengembangkan media ini dikarenakan terbatasnya waktu dalam membuat media.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi SDN Dumajah 2 perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Salah satunya adalah media diorama, karena saat pembelajaran IPA materi peristiwa alam di Indonesia guru hanya menggunakan buku saat pembelajaran sehingga siswa kurang aktif. Media diorama adalah salah satu alternatif dari sekian banyak jenis-jenis media yang dapat dimanfaatkan didalam proses pembelajaran. Media ini dapat menimbulkan minat siswa dan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, pengembang akan mengembangkan penelitian yang berjudul, “Pengembangan media pembelajaran

diorama (gunung meletus) pada mata pelajaran IPA materi peristiwa di indonesia kelas V SD”.

1.2 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mengembangkan media pembelajaran diorama (gunung meletus) pada mata pelajaran IPA materi peristiwa alam di Indonesia untuk siswa kelas V SD.
- 2) Mengetahui tingkat kevalidan , keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran diorama (gunung meletus) pada mata pelajaran IPA materi peristiwa alam di Indonesia untuk siswa kelas V SD

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran diorama (Gunung Meletus) pada mata pelajaran IPA materi peristiwa alam di Indonesia tepatnya kelas V SD Dumajah 2.
- 2) Media media pembelajaran diorama (Gunung Meletus) meliputi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPA kelas V sesuai kurikulum di semester 2, yakni:
 - a) Standar Kompetensi: Memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam.
 - b) Kompetensi Dasar: mengidentifikasi peristiwa alam yang terjadi di indonesia dan dampaknya bagi makhluk hidup dan lingkungan

c) Indikator:

- (1) Siswa dapat menyebutkan peristiwa alam di Indonesia
 - (2) Siswa dapat menjelaskan peristiwa gunung meletus
 - (3) Siswa dapat menjelaskan dampak peristiwa alam bagi makhluk hidup dan lingkungan
- 3) Permukaan media ini berbentuk persegi dengan ukuran panjang 120 cm, lebar 80 cm, tinggi 50 cm dan terbuat dari koran yang dihancurkan.
 - 4) Media media pembelajaran diorama (Gunung Meletus) dapat mengeluarkan asap, abu vulkanik dan lava.
 - 5) Media pembelajaran diorama (Gunung Meletus) memiliki ukuran yang cukup besar sehingga siswa dapat memahami konsep materi gunung meletus.

1.4 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian ini terdapat beberapa manfaat yang diharapkan setelah penelitian dilaksanakan, diantaranya yaitu:

- 1) Bagi guru, penelitian ini diharapkan digunakan sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam menyampaikan materi, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bagi siswa;
- 2) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat menerima materi secara menarik dan meningkatnya pemahaman konsep siswa sehingga dapat pengalaman belajar yang baru yang dapat berguna dikemudian hari;
- 3) Bagi lembaga terkait, penelitian ini diharapkan menjadi contoh alat peraga yang dapat digunakan di kelas V sekolah dasar di masa yang akan datang;

- 4) Bagi peneliti, diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu rujukan yang relevan untuk penelitian selanjutnya.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Arikunto (2014 : 65). Menyatakan bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh Penyelidik. Asumsi pengembangan media pembelajaran diorama (gunung meletus) dapat efektif dan menarik digunakan sehingga media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi peristiwa alam di Indonesia secara nyata melalui replika gunung meletus.

Keterbatasan penelitian adalah potensi kelemahan dalam penelitian dan yang berada diluar kendali. Keterbatasan pada media pembelajaran diorama (gunung meletus) adalah sebagai berikut:

- 1) Media ini hanya terbatas pada siswa kelas V, memuat 1 KD, dan tidak sampai pada tahap desiminasi dikarenakan minimnya waktu penelitian.
- 2) Media diorama gunung meletus memerlukan biaya yang tidak sedikit karena bahan-bahan yang diperlukan sangat banyak.

1.6 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan penafsiran, maka diberikan beberapa definisi tentang istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan dalam menyampaikan pesan pada proses pembelajaran dan untuk mempermudah penyampaian materi
- 2) Media diorama adalah benda tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas.
- 3) Pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses lainnya.
- 4) Gunung api yang sedang meletus dapat memuntahkan awan debu, abu, dan lelehan batuan pijar atau lava. Lava ini sangat panas. Saat menuruni gunung, lava ini dapat membakar apa saja yang dilaluinya. Namun saat dingin, aliran lava ini mengeras dan menjadi batu. Apabila lava ini bercampur dengan air hujan, dapat mengakibatkan banjir lahar dingin. Gunung meletus sering disertai dengan gempa bumi.

(HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN)