

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu aspek pendidikan yang tidak dapat dilepaskan dari kegiatan pembelajaran ialah kurikulum. Pemerintah membuat dan menetapkan kurikulum 2013 sebagai kurikulum yang menerapkan pembelajaran tematik dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran tematik ialah suatu jenis pembelajaran yang dengan sengaja menghubungkan mata pelajaran atau pengajaran yang disusun berdasarkan tema-tema tertentu guna memberikan peserta didik pemahaman menyeluruh untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Majid, 2014). Menurut Hidayani (2016) pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang diselenggarakan berdasarkan satu tema untuk membantu peserta didik menghubungkan pengetahuan baru yang dipelajarinya, serta pembelajaran jenis ini dapat berupa kegiatan yang menghubungkan konsep-konsep untuk menciptakan pemahaman yang menyeluruh, agar konsep atau ide-ide tersebut benar-benar dapat dipahami dan tidak cepat terlupakan. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik ialah pembelajaran yang dapat menghubungkan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya yang disatukan ke dalam tema-tema agar pengetahuan dapat dipahami dengan baik diingatan masing-masing peserta didik.

Dalam melaksanakan pembelajaran tematik, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru ketika menyampaikan materi pelajaran karena media pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk berpikir lebih konkret. Guru yang bertindak sebagai fasilitator dapat menggunakan kreativitasnya dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan efisien untuk meningkatkan

berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Wijaya dan Mustika (2022), agar peserta didik dapat berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan mencapai hasil belajar yang lebih baik, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran inovatif dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih jelas, menciptakan lingkungan belajar yang aktif, membangkitkan minat belajar, dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran merupakan hal penting dalam proses belajar dan mengajar karena penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan pemahaman peserta didik (Laili dkk., 2023). Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan observasi di SDN Ketetang 1 pada tanggal 23 Oktober 2023, dan mengetahui bahwa kelas V SDN Ketetang 1 memiliki fasilitas yang cukup lengkap seperti bagan, papan tulis, LCD proyektor sekolah, gambar-gambar, serta media pembelajaran tiga dimensi seperti bangun ruang dan globe. Akan tetapi guru hanya menggunakan buku ajar siswa serta buku guru pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran, dan membuat catatan di buku.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Ketetang 1 menyatakan bahwa pelajaran yang sulit untuk peserta didik pahami adalah pelajaran IPA karena mata pelajaran tersebut melibatkan konsep yang yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik untuk memahami materi, sehingga hal tersebut sulit dilakukan di lingkungan kelas. Hal ini dibuktikan dengan penilaian harian, terdapat nilai peserta didik di bawah KKM yaitu 70 dengan persentase peserta didik yang tuntas sebesar 57,14% sebanyak 16 peserta didik dan yang tidak tuntas sebesar 42,86% sebanyak 12 peserta didik. Dengan begitu KD IPA tersebut masih belum

memenuhi ketuntasan belajar secara klasikal karena masih dibawah 85% (Trianto, 2012: 241). Guru jarang menggunakan media pembelajaran ketika proses belajar di kelas dan guru hanya menggunakan metode ceramah saat menjelaskan materi pembelajaran. Bentuk media yang terdapat di dalam kelas berupa dua dimensi dengan menggunakan media gambar sedangkan peserta didik lebih menyukai media tiga dimensi (konkret) ketika pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil angket kebutuhan peserta didik sebesar 82% peserta didik menyukai media tiga dimensi sedangkan sebesar 11% peserta didik menyukai media dua dimensi, dan sisanya 7% menyukai media PowerPoint. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik, dapat disimpulkan bahwa peserta didik menyukai media tiga dimensi.

Selain itu, media tiga dimensi yang ada di kelas V hanya bentuk-bentuk bangun ruang dan globe. Berdasarkan hasil angket kebutuhan peserta didik sebesar 82% peserta didik menyatakan bosan ketika mengikuti pembelajaran karena guru hanya berpatokan dengan buku ajar (guru dan siswa) pada saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Sehingga di kelas V SDN Ketetang 1 membutuhkan suatu inovasi pengembangan media tiga dimensi untuk untuk mendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Menurut Daryanto (dalam Murtiana, 2015), media tiga dimensi mempunyai banyak kelebihan seperti menyajikan peristiwa secara konkret, memberikan pengetahuan secara langsung, serta efektif menggambarkan peristiwa dengan jelas.

Berdasarkan hasil uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa di kelas V SDN Ketetang 1 memiliki permasalahan yang ditemukan antara lain, terbatasnya penggunaan media pembelajaran saat pembelajaran sehingga peserta didik menjadi bosan, dan pelajaran IPA adalah pelajaran yang sulit dipahami. Selanjutnya guru

hanya menggunakan buku ajar (guru dan siswa), media dua dimensi seperti gambar-gambar, serta media pembelajaran globe dan bentuk-bentuk bangun ruang dan hasil belajar peserta didik di bawah KKM. Permasalahan itu semua disebabkan dari kurangnya media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik.

Oleh karena itu, solusi permasalahan yang ditawarkan peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan saat melaksanakan pembelajaran. Peneliti mengembangkan media tiga dimensi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama pada pelajaran IPA. Peneliti akan mengembangkan media tiga dimensi berjenis diorama. Menurut Ismilasari dan Hendratno (2013), diorama ialah benda tiga dimensi dengan ukuran kecil dan memiliki pemandangan yang dapat dilihat dari segala sisi untuk memperagakan ataupun menggambarkan sebuah peristiwa yang menunjukkan suatu aktivitas. Salah satu manfaat media diorama adalah mampu menggambarkan keadaan sebenarnya. Penggunaan media diorama dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Yanti dkk., 2021). Oleh karena itu, media diorama digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam upaya peningkatan motivasi belajar peserta didik serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Selaras dengan penelitian terdahulu terkait diorama yang dilakukan oleh Kusniawati dan Subayani (2023) membuktikan bahwa media diorama siklus hidrologi (Diosidro) layak dan efektif dimanfaatkan di Sekolah Dasar serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Media diosidro dikembangkan dengan tujuan membantu guru pada saat melaksanakan

pembelajaran dan dapat memberikan suasana yang menyenangkan saat di kelas. Media diosidro membantu meningkatkan pemahaman serta memotivasi peserta didik terhadap materi siklus hidrologi sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Kekurangan dari media ini belum terdapat audio untuk menjelaskan materi. Penelitian lain juga dilakukan oleh Laili dkk. (2023) menunjukkan media diorama pada materi siklus air sangat baik dan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Guru memberikan respon baik terhadap media diorama siklus air karena dapat memudahkan dalam menyampaikan materi, memberikan lingkungan belajar yang aktif serta menarik, menciptakan pemahaman yang lebih konkret, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Kekurangan dari media ini belum terdapat audio untuk menjelaskan materi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang menyatakan media diorama layak untuk digunakan dan sejalan dengan masalah yang peneliti temui di lapangan, maka peneliti melakukan penelitian dan mengembangkan media tiga dimensi berjenis diorama tentang materi siklus air. Pemilihan materi siklus air ini dilakukan karena sesuai dengan permasalahan peserta didik yang mengalami kesulitan pada pelajaran IPA pada tahapan-tahapan siklus air yang sulit untuk dipahami dan diingat oleh peserta didik. Hal ini karena tahapan-tahapan yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh peserta didik dalam memahami materi sehingga hal tersebut sulit dilakukan di lingkungan kelas. Menurut Kusniawati dan Subayani (2023) materi siklus hidrologi bersifat abstrak dan sulit dipahami bagi peserta didik karena ada beberapa tahapan yang tidak dapat terlihat dan teramati secara langsung oleh indra manusia. Maka, dengan mengembangkan media diorama ini, peserta didik dapat

merasakan dan melihat suatu konsep atau fenomena yang sulit dijelaskan menggunakan gambar-gambar. Oleh karena itu, guru tentu saja membutuhkan bantuan media pembelajaran yang konkret dalam menjelaskan materi, sehingga guru menjadi mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran tiga dimensi.

Pengembangan media diorama siklus air ini dilengkapi dengan *QR Code* yang tersambung dengan audio handphone, sehingga ketika di *scan* menampilkan lagu siklus air agar memudahkan peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran ketika menggunakan media. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti menarik sebuah judul yaitu “Pengembangan Media Diorama Siklus Air Pada Tema 8 Kelas V SDN Ketetang 1 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Ketetang 1 Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli?
2. Bagaimana keefektifan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Ketetang 1 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar peserta didik?
3. Bagaimana kemenarikan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Ketetang 1 Bangkalan ditinjau dari lembar angket respon guru dan peserta didik?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan ialah sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Ketetang 1 Bangkalan ditinjau dari angket validasi ahli.
2. Mengetahui keefektifan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Ketetang 1 Bangkalan ditinjau dari hasil belajar peserta didik.
3. Mengetahui kemenarikan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 kelas V SDN Ketetang 1 Bangkalan ditinjau dari lembar angket respon guru dan peserta didik.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk media diorama siklus air pada ialah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berkaitan dengan pelajaran IPA materi siklus air tema 8 subtema 1 pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.
2. Bentuk dari media ini terbuat dari akrilik berukuran 50 cm × 30 cm × 35cm.
3. Dalam pembuatan media juga digunakan alat seperti: cutter, lem, kapas, dinamo, magnet, kabel, kawat, lampu LED, saklar, selang, *Styrofoam*, cat air, bola kecil, baterai, adaptor, mesin kabut mini, miniatur tumbuhan, ikan serta hewan, tinta, dan kertas stiker.
4. Media pembelajaran ini memuat *QR Code* yang tersambung dengan audio *handphone* yang menampilkan lagu siklus air agar membantu peserta didik dalam memudahkan ketika mencerna materi pembelajaran.
5. Media pembelajaran dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran diorama siklus air.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 di SDN Ketetang 1 Bangkalan ialah sebagai berikut:

1. Media Diorama yang dikembangkan hanya terbatas pada kelas V pelajaran IPA materi siklus air pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.
2. Pengembangan media diorama siklus air hanya dikembangkan untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
3. Hanya diuji cobakan pada satu sekolah, yaitu SDN Ketetang 1 Bangkalan.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media Diorama Siklus Air pada tema 8 subtema 1 di SDN Ketetang 1 Bangkalan ialah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Media Diorama ini diharapkan dapat membuat peserta didik mempunyai pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar serta membantu peserta didik memahami materi pelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat membantu dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang ada pada tema 8 subtema 1 agar mencapai tujuan pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi lebih hidup.

3. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kreatifitas dalam mengolah sumber belajar yang inovatif serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan wawasan serta kreatifitas peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan berbagai istilah yang digunakan untuk merujuk pada konsep-konsep yang memiliki kaitan dengan masalah atau variabel penelitian. Definisi istilah penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Suryani (2018: 4) adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan serta membangkitkan perasaan, pikiran, kemauan, dan perhatian peserta didik guna proses pembelajaran memiliki tujuan, dan teratur.

2. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah mengacu pada gambar yang menggambarkan ruang dalam tiga dimensi, yang mencakup panjang, lebar, dan kedalaman. Hal ini menunjukkan bahwa media mengandung dimensi terpisah yang masing-masing dapat dilihat atau dirasakan, serta mirip dengan dunia nyata.

3. Diorama

Menurut Lestari (2015) media diorama ialah media tiga dimensi berukuran kecil yang digunakan dalam menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena atau peristiwa. Fenomena pada diorama ini menggambarkan tentang proses yang terjadi pada materi siklus air. Diorama dibuat dalam bentuk kotak atau wadah khusus untuk menggambarkan peristiwa secara menyeluruh.