

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar. Belajar bukan hanya sekedar duduk dikelas dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru akan tetapi, belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkungannya. Menurut Pribadi (2015:15) pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki sebuah tujuan memfasilitasi individu dimana individu tersebut agar memiliki sebuah kompetensi berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pembelajaran merupakan bagian yang penting karena di dalamnya terdapat proses interaksi antara guru dan siswa yang bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan menurut Darsono (dalam Mujtahidin, 2014:4) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru agar tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya terdapat guru dan siswa. Keduanya saling melakukan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan dalam pembelajaran. Akan tetapi disini guru dan siswa memiliki peran masing-masing, tidak hanya berpedoman bahwa guru ialah seseorang yang memberikan atau mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa dan siswa hanya sebagai penerima pengetahuan dari guru. Namun pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan guru dan siswa untuk belajar bersama dan dilakukan dengan aktif antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Berdasarkan paragraf sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa guru bukan satu-satunya sumber dalam kegiatan pembelajaran.

Siswa juga dapat memperoleh sebuah informasi dari buku, internet, majalah, koran dan lain sebagainya. Oleh karena itu pemerintah membuat dan menetapkan kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 (K13) yang menerapkan pembelajaran tematik dalam kegiatan pembelajaran. Maka dengan adanya kurikulum tersebut guru lebih dituntut untuk memberikan sebuah permasalahan-permasalahan pada siswa dan siswa dituntut untuk aktif dalam memecahkan permasalahan tersebut dengan pengetahuannya sendiri. Menurut Aisyah (2017:87) pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran. Beberapa mata pelajaran tersebut diikat dalam sebuah tema atau pokok bahasan. Dengan demikian, proses pembelajarannya dapat dijadikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan pembelajaran tematik materi yang diberikan akan lebih bermakna atau dalam kata lain akan mudah dipahami dalam sebuah konsep pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dilakukan dengan pengalaman secara langsung.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik juga sangat dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa adanya sebuah media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dirasa kurang efektif dan siswa juga akan kurang memahami materi pembelajaran dengan maksimal sehingga dapat memengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perangkat yang dapat memberikan kemudahan pada siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2015:3) mengatakan bahwa media pembelajaran

secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis yang menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal secara keseluruhan. Dari penjelasan diatas sudah jelas bahwa media pembelajaran memang sangat dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran untuk membentuk dan menyampaikan konsep pengetahuan mengenai materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V UPTD SDN Panyaksagan Klampis pada tanggal 25 September 2020 mengungkap bahwa pembelajaran di kelas V UPTD SDN Payaksagan Klampis sudah menerapkan kurikulum 2013. Fasilitas pembelajaran yang terdapat di UPTD SDN Panyaksagan Klampis cukup lengkap dari mulai papan tulis, bagan dan gambar-gambar, namun tidak ada media pembelajaran tiga dimensi. Guru hanya berpedoman pada buku siswa dan buku guru serta hanya menggunakan gambar-gambar dan papan tulis, namun saat ini gambar-gambar tersebut dirasa tidak selalu digunakan. Sedangkan hasil wawancara menyatakan bahwa guru tidak membuat media pembelajaran yang konkret dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran. Terbatasnya media pembelajaran yang konkret tersebut membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sehingga berdampak kepada kebosanan dan hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hasil persentase nilai siswa yang

mencapai KKM yaitu 36%, sedangkan 64% yang lain masih dibawah KKM. Hal ini membuktikan bahwasannya tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran tidak cukup tinggi. Hal ini juga didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa, dimana sebesar 33 siswa dari 37 siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan jika guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, sedangkan 35 siswa tertarik dan menyukai proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media sehingga bisa menambah minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di UPTD SDN Panyaksagan Klampis. Permasalahan tersebut antara lain yaitu kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi. Hal tersebut membuat siswa mengalami kebosanan dan hilangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang berada dalam rentang rata-rata kebawah. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Konsep media yang akan dikembangkan adalah media visual tiga dimensi jenis diorama. Menurut Munadi (2013:109) diorama merupakan media pembelajaran tiga dimensi berupa pemandangan yang dibuat dalam ukuran kecil untuk menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2015:170) diorama ialah sebuah media pembelajaran yang berbentuk pemandangan tiga dimensi yang memiliki

bentuk mini yang memiliki tujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya dalam bentuk kenyataan. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi diorama ialah media pembelajaran tiruan media dimensional sebagai benda tiruan yang berukuran kecil yang dilengkapi dengan sebuah miniatur-miniatur baik yang berbentuk rumah, patung, batu, rumput yang mencerminkan sebuah lingkungan alam sehingga dapat mencerminkan sebagai bentuk yang asli. Media yang baik adalah media yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui media siswa dapat memperoleh dan merasakan hasil belajar yang mereka temukan. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konket), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media diorama telah dilakukan peneliti sebelumnya yaitu oleh Santoso, Budi Agung (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama “SIBANSOR” (Simulasai Banjir dan Tanah Lonsor) Tema 3 Subtema 3 Pembelajaran 2 UPTD SDN Jaddih 2 Socah”. Berdasarkan hasil validasi ahli diperoleh persentase sebagai berikut: (1) ahli materi 93,75% (valid); (2) ahli media pembelajaran 88,75% (sangat valid); (3) ahli desain pembelajaran 83,75% (valid). Hasil rata-rata dari para ahli sebesar 88,75% dengan kriteria (sangat valid). Kemenarikan media yang diukur dari angket respon siswa pada uji coba pemakaian diperoleh persentase 93,75% (sangat menarik). Hasil keefektifan pada uji coba pemakaian menggunakan observasi aktivitas guru diperoleh persentase 90,90% (sangat aktif), observasi aktivitas siswa diperoleh persentase 96,95% (sangat aktif), dan hasil belajar diperoleh 100% (sangat aktif)..

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Darajati Pintanti (2016) dengan judul “Pengembangan Media Diorama Lingkungan (Dolan) sebagai Media Pembelajaran IPS Kelas III SDN Tahunan” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) hasil akhir validasi materi memperoleh rerata skor 4,47 dengan kriteria sangat baik; (2) hasil akhir validasi media memperoleh skor 4,1 dengan kriteria sangat baik; (3) hasil penilaian praktisi memperoleh skor 4,1 dengan kriteria sangat baik; (4) hasil uji lapangan memperoleh skor rata-rata 4,2 dengan kriteria sangat baik.

Adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Heru Wahyudi (2019) pada mata pelajaran IPS kelas IV tentang media pembelajaran Diorama lingkungan di sekitar rumah pada tema 8 subtema 2. Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase hasil dari para ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,3% dengan kategori valid. Keefektifan dilihat dari tes hasil belajar siswa sebesar 90% dengan kategori sangat efektif, kemenarikan dapat dilihat dari angket respon siswa sebesar 95,5% dengan kategori sangat menarik.

Kekurangan dari media yang dikembangkan oleh Santoso, Budi Agung (2020) yaitu pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 namun bersifat KTSP dan lebih berfokus pada materi IPS saja serta media sudah menggunakan efek suara (audio) namun tidak tersambung dengan bluetooth HP guru. Sedangkan media diorama yang dikembangkan oleh Darajati Pintanti (2016) yaitu media masih menggunakan kurikulum KTSP dan hanya membahas pada materi IPS saja. Penggunaan media harus dengan bantuan guru dan media lebih rumit pada saat digunakan karena harus melakukan bongkar pasang terlebih dahulu. Kemudian

media yang dikembangkan oleh Heru Wahyudi (2019) yaitu sudah menggunakan kurikulum 2013 yaitu pada tema 8 subtema 2 akan tetapi hanya berfokus pada mata pelajaran IPS saja, serta dalam media yang dikembangkan tidak ada efek suara (audio).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media diorama sangat layak digunakan dalam pembelajaran, dan terbukti dapat membuat pembelajaran menjadi lebih baik. Berdasar referensi penelitian diatas, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan mengembangkan media diorama “KOKOSIS” (Kotak Komponen Ekosisitem) dengan menggunakan kurikulum 2013. Sehingga media yang peneliti kembangkan dapat terintegrasi serta media yang peneliti kembangkan dibuat mengikuti perkembangan zaman (dilengkapi dengan audio yang tersambung dengan bluetooth HP guru dan dapat digunakan secara otomatis tanpa adanya bantuan dari seorang guru yang menjelaskan materi pembelajaran). Selain itu media yang peneliti kembangkan dikemas lebih simpel sehingga dapat memudahkan guru pada saat pembelajaran. Bahan yang digunakan pada media yang peneliti kembangkan lebih tahan lama dan tahan air.

Pengembangan media pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) pada tema 8 subtema 1 dapat memberikan pengetahuan yang konkret dan nyata mengenai materi komponen ekosistem dan rantai makanan pada suatu ekosistem dilingkungan sekitar. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan media pembelajaran khususnya di UPTD SDN Panyaksagan Klampis tepatnya pada kelas V serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran tiga dimensi. Dalam penelitian pengembangan tersebut peneliti

menggunakan model penelitian *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yaitu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk media pembelajaran. Pengujian dilakukan secara berulang-ulang dalam uji coba produk dan uji coba pemakaian yang disertai dengan kegiatan evaluasi dan revisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam setiap tahap produk media ini. (Hasyim, 2014:40). Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti menarik sebuah judul yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) Pada Tema 8 Subtema 1 kelas V di UPTD SDN Panyaksagan Klampis?
- 2) Bagaimanakah kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) Pada Tema 8 Subtema 1 kelas V di UPTD SDN Panyaksagan Klampis?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan media KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) Pada Tema 8 Subtema 1 kelas V di UPTD SDN Panyaksagan Klampis.
- 2) Untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) Pada Tema 8 Subtema 1 kelas V di UPTD SDN Panyaksagan Klampis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran kotak komponen ekosistem pada penelitian pengembangan ialah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran kotak komponen ekosistem merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dikembangkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran komponen ekosistem dan rantai makanan pada ekosistem di lingkungan sekitar.
- 2) Media pembelajaran dilengkapi dengan audio yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang disampaikan dan juga kartu permainan agar siswa dapat bermain sambil belajar.
- 3) Bahan yang digunakan dalam media ini ialah: akrilik, triplek, kayu, kabel dan lain sebagainya. Dalam pembuatan media tersebut juga menggunakan alat seperti: palu, gergaji, lem, gunting, cutter, dan lain sebagainya.

- 4) Media pembelajaran yang dikembangkan ini memuat materi pokok komponen ekosistem di lingkungan sekitar yang ada pada buku tematik kelas V Tema 8 Subtema 1.
- 5) Media pembelajaran tiga dimensi kotak komponen ekosistem ini berukuran lebar 80cm, panjang 80cm dan tinggi 40cm.
- 6) Media pembelajaran tiga dimensi komponen ekosistem juga terdapat lampu LED untuk menerangi tiap komponen dalam diorama dan juga buku petunjuk penggunaan media untuk mempermudah guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran diorama kotak komponen ekosistem.

E. Batasanan Penelitian Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran diorama KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) pada Tema 8 Subtema 1 di UPTD SDN Panyaksagan Klampis layak digunakan ditinjau dari kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran. Selain itu ada beberapa keterbatasan dalam media pembelajaran ini diantaranya:

- 1) Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan di kelas V Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 1 sampai pembelajaran 2. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain.
- 2) Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada siswa kelas V UPTD SDN Panyaksagan Klampis.
- 3) Model penelitian yang digunakan menggunakan model Barg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono.
- 4) Tidak melakukan produksi massal dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran 3 dimensi “KOKOSIS” kotak komponen ekosistem tema 8 subtema 1 kelas V UPTD SDN Panyaksagan Klampis adalah sebagai berikut:

1) Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) pada Tema 8 Subtema 1 materi komponen ekosistem di lingkungan sekitar diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa.

2) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran KOKOSIS (Kotak Komponen Ekosistem) pada Tema 8 Subtema 1 materi komponen ekosistem di lingkungan sekitar diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang ada pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

3) Bagi Sekolah

Manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media inovatif.

4) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti serta kreatifitas peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti atau variabel penelitian (Rofi'uddin, 2017:18). Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat pelantara atau penghantar dari sebuah pedoman penyampaian pesan yang menarik untuk dapat diterima penerima pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

2) Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah media pembelajaran tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional seperti benda nyata yang mirip dengan aslinya (tiruan) dapat dilihat dari semua sisi dan sudut pandang.

3) Diorama

Diorama ialah sebuah media pembelajaran yang berbentuk pemandangan tiga dimensi yang memiliki bentuk mini serta memiliki tujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya dalam bentuk nyata.