

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk dapat mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan diri, masyarakat, bangsa dan Negara. Hal ini menjelaskan bahwa betapa pentingnya pendidikan dasar bagi anak-anak, karena pendidikan memiliki arti atau makna suatu perbuatan yang dilakukan secara sadar atau di sengaja untuk menjadikan manusia yang berkualitas, tentunya dengan adanya pendidikan juga kita dapat mengembangkan potensi yang dimiliki untuk mencapai kedewasaannya, dengan bertujuan agar anak dapat lebih cakap dalam melaksanakan tugasnya dalam kehidupan sehari-hari.

Karena Pembelajaran sebagai bentuk implementasi pendidikan formal harus berfungsi sebagai wahana pengembangan potensi peserta didik, baik potensi yang berkaitan dengan *intellectual intelegence*, *spiritual intelegence*, *emotional intelegence*, maupun *social intelegence*. Apabila dikaitkan dengan pengertian pembelajaran, maka harapan itu merupakan sebuah keniscayaan. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu (Pasal 1 UU Nomor: 20 Tahun 2003). Artinya, interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar merupakan

media yang memungkinkan potensi peserta didik dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tujuan dan harapannya.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap manusia, serta adanya suatu interaksi antara manusia dengan manusia dan dengan manusia dengan lingkungan (Arsyad, 2013:1). Proses interaksi dalam belajar dipengaruhi seperti lingkungan, guru, murid, buku serta bahan belajar lainnya yang dapat merubah pola tingkah laku, sikap, keterampilan, dan pengetahuannya (Arsyad, 2013:1). Berarti belajar adalah suatu proses yang kompleks dimana ada guru dan siswa yang saling berinteraksi, dan dalam proses belajar tersebut di pengaruhi oleh faktor lingkungan dan bahan belajarnya juga, agar dalam proses belajarnya bisa berjalan sesuai dengan yang di inginkan

“ proses belajar mengajar, ada dua faktor yang mempengaruhi proses berjalannya agar terciptanya suasana kondusif dan aktif yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan, karena salah satu pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran sendiri secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar. Pengertian media pembelajaran menurut Yudhi Munadi (2013:7-8) dapat dipahami sebagai “Semua sesuatu yang bisa mentransfer dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Pelaksanaan proses belajar di kelas diarahkan pada kemampuan siswa untuk

menangkap informasi yang telah disampaikan guru melalui metode serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dengan pemilihan metode serta media yang tepat dapat memudahkan peserta didik untuk menangkap atau mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru. Kondisi tersebut juga menimpa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Proses pembelajaran tema di sekolah dasar idealnya lebih menekankan pengalaman langsung serta kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat, sehingga peserta didik dapat memahami ilmu sosial secara langsung dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Menurut (Nasution Sumaatmadja 2002:123) “bahwa IPS adalah suatu program pendidikan yang merupakan suatu keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dan lingkungan alam maupun fisik maupun lingkungan sosialnya yang bahannya diambil dari berbagai ilmu sosial seperti : geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu politik dan psikologi”. Pembelajaran IPS merupakan suatu program pendidikan yang mengintegrasikan konsep-konsep terpilih dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk tujuan pembinaan warga Negara yang baik (Fakih Samlawi, 1998:1). Melalui pembelajaran tematik di sekolah dasar, para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan tentang ilmu sosial, memiliki kepekaan, dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah-masalah sosial tersebut. IPS diberikan kepada siswa untuk mengetahui fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam sistem kehidupan. Dapat disimpulkan bahwa manusia tidak lepas dari lingkungannya. Lingkungan dapat mengajarkan peserta didik dalam menyadari luarbiasa nya ciptaan Tuhan YME sang pencipta alam, belajar mensyukuri dengan

lingkungan yang ada di sekitar kita, menyadari adanya timbal balik dengan lingkungan yang seimbang dan saling menjaga agar hubungan timbale balik dengan lingkungan akan terus terjaga dan seimbang

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada bulan agustus 2018 bersamaan dengan kegiatan PLP II di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan ditemukan kurangnya media pembelajaran pada tema 2 subtema 1. Hasil dari observasi yang peneliti lakukan adalah dalam bentuk wawancara dengan guru wali kelas v, dan melihat secara langsung pembelajaran ips materi peristiwa-peristiwa alam dan cara menjaga alam. Guru masih belum menggunakan media nyata atau replika tentang materi tersebut, dikarenakan dalam sekolah tersebut khususnya kelas v belum ada media tiga dimensi yang berupa diorama. Tidak adanya media diorama dikarenakan kendala keterbatasan tenaga kerja dalam membuat media diorama berupa tiga dimensi tersebut Sehingga sulit untuk mengongkritkan pengetahuan siswa yang awalnya bersifat abstrak. Dalam hal ini, siswa merasa kesulitan dalam membuat analisis tentang suatu benda atau gambar yang dilihat. Kegiatan belajar yang berpusat pada guru akan menimbulkan kebosanan pada proses pembelajaran. Perlu adanya suatu pendekatan maupun strategi dalam membelajarkan materi peristiwa-peristiwa alam yaitu pendekatan keterampilan proses serta penggunaan media yang menyerupai sebenarnya. Berdasarkan wawancara dengan guru dalam penilaian saja masih ada yang dibawah KKM masih banyak siswa yang nilainya pas dengan KKM dan hanya beberapa siswa saja yang melampaui KKM. Khususnya pada materi cara menjaga alam supaya tidak terjadi bencana alam berupa banjir masih ada yang tidak tahu. Mungkin hal tersebut dikarenakan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran, karena yang kita tahu

sifat ingin tahu anak SD sangatlah besar mungkin dengan penggunaan media dapat memudahkan peserta didik untuk mengingat materi yang telah diajar oleh guru. Berdasarkan observasi wawancara dengan siswa, guru masih belum menggunakan media tiga dimensi berupa diorama. Di sini guru masih terpaku dengan buku guru dan siswa khususnya pada materi peristiwa alam. jadi disini siswa merasa bosan karena dalam proses pembelajaran masih belum menggunakan media tiga dimensi berupa diorama. Disini siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media tiga dimensi, karena dengan adanya media tiga dimensi siswa lebih mudah mengingat materi yang telah diajarkan. Karena dapat melihat secara langsung proses terjadinya banjir serta cara merawat lingkungan yang benar agar tidak terjadinya bencana alam serta daur air

Dan dalam penelitian ini media diorama yang saya temukan bermacam macam, ada jenis media diorama pekerjaan berdasarkan lingkungan. Untuk media sangat bagus, karena sesuai dengan pekerjaan yang ada di lingkungan tersebut. Namun kekurangan dari media ini hanya terpaku pada materi jenis pekerjaan saja. Dan untuk media diorama peristiwa alam yang pernah saya temui yaitu media diorama simulasi gunung meletus, tsunami, tanah longsor. Media diorama tersebut pernah saya temui dalam materi peristiwa alam dalam kehidupan, dalam penggunaan media tersebut berbeda beda, media berupa diorama dapat menarik perhatian siswa karena dalam media diorama tersebut menyerupai bentuk aslinya namun hanya di perkecil ukurannya. Ada pun kelebihan dan kekurangan dari media diorama yaitu memberikan pengalaman langsung. Penyajian secara kongkrit. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas. Dapat

menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Kelebihan yang dimiliki tiga dimensi tentunya dimiliki oleh media diorama. Sedangkan kelemahan dari media diorama sendiri tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanan memerlukan ruang yang besar. Dan ada tujuan serta sasaran dalam penggunaan media diorama, tujuan dan sasarannya yaitu Untuk mempermudah siswa untuk mengingat materi yang disampaikan dan juga sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran, Siswa dapat melihat langsung proses terjadinya banjir melalui media diorama tersebut, Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, Untuk mempelajari objek yang tak terjangkau secara fisik, untuk mempelajari konstruksi – konstruksi yang abstrak, untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas. Namun dalam penelitian ini saya masih belum menemukan media diorama khususnya pada UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan. Dapat dilihat dari tujuan dan sasarannya media diorama ini cukup baik untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran. Karena dengan adanya media tersebut siswa dapat melihat langsung proses dan terjadinya namun dalam ukuran yang lebih kecil.

Dalam penelitian ini media diorama yang saya temukan yaitu media diorama jenis pekerjaan yang dikembangkan oleh Ardiansyah fakultas ilmu pendidikan program studi pendidikan guru sekolah dasar, universitas trunojoyo madura. Dalam media ini masih ada kekurangan dalam media nya, yang pertama media ini hanya dapat digunakan dalam menjelaskan materi jenis - jenis pekerjaan saja tidak dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang lain, dan dalam media ini hanya dapat menjelaskan lima jenis pekerjaan saja tapi media ini cukup menarik perhatian siswa dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran.

Media diorama lingkungan di sekitar rumah, media ini dikembangkan oleh Heru Wahyudi fakultas ilmu pendidikan program studi pendidikan sekolah dasar universitas trunojoyo Madura. Media ini hampir sama dengan media yang akan di kembangkan. Namun media ini hanya menjelaskan tentang lingkungan alam yang ada di sekitar rumah, sedangkan dalam pengembangan yang saya lakukan adalah pengembangan diorama peristiwa alam yaitu proses terjadinya banjir pada tema 2 subtema 1 peristiwa dalam kehidupan. Dalam penelitian media yang dikembangkan oleh Heru Wahyudi memiliki kekurangan yaitu hanya dapat menjelaskan satu materi saja tidak dapat digunakan untuk menjelaskan materi yang lain. Tidak memiliki box untuk tempat penyimpanannya, kelebihan dalam media ini yaitu dalam media ini airnya dapat mengalir dari pemukiman yang tinggi mengalir ke pemukiman yang rendah yang dibantu dengan pompa air. Media ini tahan lama karena terbuat dari bahan akrilik

Berdasarkan wawancara dan penelitian diatas, dapat dianalisa bahwa keterbatasan media di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan menjadi masalah yang harus diperhatikan. Kebanyakan siswa yang sering merasa bosan, ketika mereka di minta membaca buku dan mengerjakan tugas. Dan dengan tanpa adanya media siswa akan sedikit kesulitan untuk memahami materi yang bersifat abstrak. salah satu upaya yang dilakukan peneliti yaitu memberikan sebuah solusi sehingga dapat meningkatkan motivasi, semangat siswa untuk belajar dengan rajin dan giat

Solusi yang diberikan dengan mengembangkan sebuah media, yaitu media diorama proses terjadinya banjir merupakan media tiga dimensi yang dibuat untuk menyalurkan sebuah informasi tentang mekanisme atau sebuah proses terjadinya banjir dan serta cara merawatnya agar tidak terjadinya banjir. Karena berdasarkan

wawancara diatas siswa lebih tertarik dengan menggunakan media tiga dimensi yang berupa diorama. Dengan adanya media tersebut siswa akan lebih mudah untuk menerima atau memahami materi yang akan disampaikan guru. Materi peristiwa-peristiwa yang terjadi pada alam yang terdapat pada tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 tentang peristiwa dalam kehidupan. Materi tersebut menjelaskan tentang bencana alam dan cara menjaga alam

Penelitian juga dilakukan oleh Selly Effa Weranti (2017) dengan judul” Pengaruh Media Diorama Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Materi Mengenal Penggunaan Uang Pada Mapel IPS Kelas III SDN Balong Bowo” menyimpulkan bahwa Berdasarkan hasil analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (a) terdapat pengaruh media diorama tiga dimensi terhadap hasil belajar kognitif siswa materi mengenal penggunaan uang pada mapel IPS kelas SDN Balongdowo..Berdasarkan simpulan, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut: (a) Media diorama tiga dimensi cocok digunakan pada pembelajaran IPS, karena media diorama tiga dimensi dibuat agar siswa mampu berperan aktif dalam proses belajar dengan belajar sambil bermain. Dengan demikian dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa; (b) media diorama yang terbuat dari bahan bekas yaitu kardus dilapisi triplek yang berukuran sedang cocok sebagai media belajar untuk menjelaskan mengenal penggunaan uang; (3) bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperhatikan sebagaimana cara pengambilan populasi dijadikan semua sampel tidak secara di random menggunakan rumus N-gain tidak menggunakan uji t? Karena gain score merupakan selisih pretest postes, mencari setiap individu per-siswa, Data yang kurang dari 30 atau kurang dari 100 apabila diambil semua maka untuk analisis

data tidak perlu menggunakan uji t dan uji formalitas sedangkan data kurang dari 30 atau kurang dari 100 apabila diambil secara random kemudian dijadikan sampel maka cara itu disebut generalisasi sehingga menggunakan analisis uji-t dan normalitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Mas Hudul Khaq Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya “Pengembangan Media Diorama Tiga Dimensi Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Pokok Kerja Paksa Kelas 5 Sekolah Dasar Negeri 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo” Pengembangan media diorama tiga dimensi ini dilakukan selama + 6 bulan, dimana tahap pertama yang dilakukan setelah adanya fenomena yang terjadi pada pelajaran IPS, maka dilakukan observasi dan analisis kebutuhan ke sekolah kota kecil yakni SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo diketahui bahwa pada mata pelajaran IPS dari hasil belajar siswa nilai terendah pada kelas V. Dengan menganalisis fasilitas sekolah sebelumnya maka media yang cocok untuk masalah tersebut adalah media visual yakni media diorama tiga dimensi. SDN 1 Candinegoro Wonoayu Sidoarjo. Apabila media diorama tiga dimensi ini digunakan untuk sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, fasilitas/kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa dan lain sebagainya. Tujuan pengembangan dilakukan dalam rangka untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar agar dapat berjalan dengan maksimal dan mencapai tujuan, hal ini dilakukan karena dalam kegiatan belajar mengajar Sekolah Dasar Negeri 1 Candi Negoro peserta didik sulit untuk bagaimana menangkap suatu bentuk materi dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial materi pokok kerja paksa yang dimana dalam pelajaran tersebut

membutuhkan sebuah contoh keadaan riil atau nyata untuk mengetahui bagaimana kerja rodi atau romusa itu terjadi, karena dalam media gambar juga peserta didik kurang dapat mengerti karena gambar hanya suatu bentuk visual dua dimensi yang kurang efektif dan kurang cocok untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dalam pokok bahasan kerja rodi tersebut. Dalam hal kevalitan dan efisiensi ini yaitu proses kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan yang ditentukan dan memberikan kondisi belajar yang kondusif di dalam kelas

Dalam penelitian ini pengembangan media proses terjadinya banjir dan cara merawat lingkungan merupakan inovasi pengembangan yang berguna dalam mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi pada alam dalam mata pelajaran IPS kelas V UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan. Dimana media pembelajaran proses terjadinya banjir ini dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik. Berdasarkan latar belakang peneliti menarik sebuah judul “ Pengembangan Media Peristiwa Alam Proses Terjadinya Banjir Dan Cara Merawat Alam Tema 2 Subtema 1 Peristiwa alam dalam kehidupan Pada Kelas V UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan”

B. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan

Tujuan yang di harapkan dari penelitian pengembangan yaitu :

- a) mengembangkan media peristiwa alam proses terjadinya banjir dan daur air tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 peristiwa dalam kehidupan pada kelas V UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan
- b) mengetahui tingkat kevalitan, keefektifan, ke menarikan
- c) untuk memamacu siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran

C. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

produk pengembangan pada penelitian ini memiliki spesifikasi adalah produk yang di hasilkan yaitu media pembelajaran proses terjadinya banjir di gunakan untuk mengongkritkan pembelajaran tema 2 subtema 1 peristiwa alam dalam kehidupan kelas V UPTD SDN Bancaran 1 Bangkalan. Ada beberapa spesifikasi media pembelajaran proses terjadinya banjir sebagai berikut :

- a. produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran proses terjadinya banjir berupa diorama proses terjadinya banjir.
- b. Media pembelajaran media terbuat dari bahan kaca
- c. Keunggulan pada produk yang dikembangkan yaitu : media proses terjadinya banjir dalam media tersebut memperlihatkan bagaimana proses terjadinya dan penyebab terjadinya banjir dan dampak.

D. Pentingnya Penelitian Pengembangan

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

- a. Bagi Siswa

Media pembelajaran proses terjadinya banjir ini diharapkan mampu membuat siswa tertarik, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pelajaran ips pada materi peristiwa alam proses terjadinya banjir.

b. Bagi sekolah

Dapat menjadi masukan dalam penggunaan media pembelajaran dan menunjang kreativitas guru dalam pembelajaran dengan memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

c. Bagi Peneliti

Peneliti dapat mengetahui secara langsung permasalahan dan dapat memberikan solusi dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini dapat dijadikan pengalaman untuk melakukan penelitian selanjutnya

E. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah alat peraga ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan pada SD. Keterbatasan masalah dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya terbatas pada tema 2 peristiwa dalam kehidupan kelas V di UPTD SDN Bancaran 01 Bangkalan
- b. Materi tema 2 subtema 1 pembelajaran 1 ini terbatas pada materi peristiwa alam proses terjadinya banjir
- c. media pembelajaran proses terjadinya banjir terbatas pada tematik 2 peristiwa alam dalam kehidupan pada subtema 1 pada mata pelajaran IPS
- d. media pembelajaran proses terjadinya banjir hanya sampai pada tahap uji coba (tidak sampai produksi massal)

- e. pengambilan data hanya terbatas pada uji coba skala terbatas dikarenakan pandemic COVID 19

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka perlu ditegaskan beberapa istilah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran sendiri secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar
- b. Materi media pembelajaran proses terjadinya banjir terbatas pada tematik 2 peristiwa alam dalam kehidupan pada subtema 1 semester 1` yang menjelaskan bagaimana terjadinya banjir