

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang memberikan pengetahuan kepada siswanya melalui kegiatan pembelajaran. Pendidik juga menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar siswa dengan prosedur yang ditentukan (Sagala, 2014: 4). Kegiatan pendidik di dalamnya terdapat pembelajaran.

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 2014:4) 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 ketika siswa (pembelajar) dan guru (Pengajar) tidak ada. Mengajar merupakan suatu 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 2014:2). Perubahan tingkah laku peserta didik akan tampak pada hasil belajar pada aspek-aspek seperti, pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, emosional, hubungan sosial dan sikap setiap individu pada proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Pelaksanaan pembelajaran dikelas dilakukan dengan memberikan pengalaman, pelatihan dan pengetahuan baru kepada siswa dan siswa mengembangkan sendiri pengetahuannya. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas diarahkan pada kemampuan siswa untuk menemukan sendiri jawaban atas permasalahan yang ada, dengan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Pembelajaran yang terjadi di dalam kelas seharusnya bisa mengembangkan tiga ranah mulai dari kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Ketiganya harus berjalan beriringan, supaya proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas seimbang dan tidak lagi mementingkan pengetahuan saja. Saat ini pendidikan di Indonesia khususnya jenjang Sekolah Dasar menggunakan kurikulum 2013 yang bersifat tematik integratif yang disebut dengan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran SD yang dikemas dengan menggunakan tema sehingga dapat memberikan pembelajaran yang bermakna.

Trianto (2010:78) menyatakan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dalam pembahasan tema ditinjau dari berbagai mata pelajaran. Keberhasilan proses pendidikan ditentukan juga oleh peran guru dalam penyampaian materi. Proses pembelajaran akan berhasil baik jika komunikasi berjalan baik pula, akan tetapi

dalam pelaksanaan pembelajaran sering adanya faktor yang menjadi penghambat komunikasi, baik dalam diri guru maupun siswa sehingga belajar mengajar seringkali berjalan tidak efektif dan efisien, untuk mengatasi hal tersebut diperlukan pemanfaatan berbagai sumber belajar maupun media pembelajaran.

Penggunaan media dirasa sangat membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah kebutuhan yang dirasa dapat membangkitkan semangat belajar siswa, tetapi penggunaan media tidak terlepas dari bagaimana cara guru menggunakannya agar pesan yang ingin disampaikan dapat terserap baik diingatan siswa. Menurut Apriliyani (2014), media merupakan bagian yang harus menjadi perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajarannya, oleh karena itu guru harus mempelajari dalam menetapkan dan menggunakan sebuah media sehingga proses pembelajaran sesuai dengan tujuan dalam kurikulum yang digunakan di sekolah.

Di UPTD SDN Morombuh 3 sudah menerapkan kurikulum 2013 atau tematik yang dilaksanakan masih dengan konvensional yaitu dengan cara menjelaskan materi dengan menggunakan buku ajar dan memberikan latihan soal kepada siswa yang mana dalam pembelajaran tematik ini menekankan siswa untuk lebih aktif. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN Morombuh 3 pada tanggal 26 September 2019, kenyataan yang terjadi di lapangan yaitu pembelajaran tematik yang diterapkan masih menggunakan metode ceramah yaitu guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan berkaitan dengan materi yang saat itu sedang dipelajari. Guru juga tidak menggunakan media

pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang dipelajari. Guru biasanya hanya menggunakan buku tematik siswa. Hal ini merupakan salah satu hal yang menyebabkan hilangnya konsentrasi siswa pada saat pembelajaran. Metode konvensional tersebut yang lebih memfokuskan kegiatan pembelajaran pada guru, sehingga berdampak kepada kebosanan pada siswa dan hilangnya konsentrasi. Hilangnya konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran berdampak pada ketidak tercapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Menurut hasil wawancara dengan guru kelas yaitu ibu Asmaul husna, didapatkan bahwa nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata yaitu 65% dari keseluruhan siswa. Keriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 61. Hal ini membuktikan bahwa tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya tidak cukup tinggi apabila menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga peran guru dalam proses belajar mengajar sebagai fasilitator masih kurang maksimal. Menurut teori yang diajukan Wina Sanjaya (2008), peran guru sebagai fasilitator yaitu “Guru berperan memberikan pelayanan untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran”. Teori ini menjelaskan bahwa sebagai fasilitator guru berkewajiban memberikan pelayanan dan menyediakan fasilitas serta sarana dan prasarana pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Solusi yang diberikan dengan mengembangkan sebuah media diorama. Media Diorama merupakan sebuah media tiga dimensi yang memiliki tampilan

tiruan yang akan 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 katak. Materi metamorfosis katak terdapat pada tema 1 subtema 3 kelas III. Pengembangan media diorama merupakan inovasi pengembangan yang berguna dalam pembelajaran. Media diorama ini mengarahkan siswa untuk lebih aktif didalam pembelajaran, karena media ini memberikan pengalaman nyata dimana belajar menjadi lebih mudah dan menarik.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Puja (2017) berhasil mengembangkan media *pop-up* pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam dengan hasil penelitian menunjukkan hasil yang sangat baik yaitu hasil rata-rata skor angket respon siswa adalah 4,64 dengan keterangan sangat baik. Hasil angket respon guru adalah 4,80 dengan keterangan sangat baik. Uji t kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan $t_{hitung} 4,921 \geq t_{tabel} 2,024$ dengan nilai *sig* (2- tailed) $0,000 \leq \text{signifikansi } 0,05$. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media *pop-up* metamorfosis kupu-kupu dengan mean sebesar 85,5 lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa tanpa menggunakan media *pop-up* metamorfosis kupu-kupu dengan mean 65,0.

Berdasarkan pemaparan diatas maka, peneliti tertarik untuk mengambil judul **“Pengembangan Media Diorama Metamorfosis Katak Tema 1**

**Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 3 Kelas III
SDN Morombuh 3 Kwanyar”.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka rumusan masalah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana kevalidan pengembangan media diorama metamorfosis katak pada pembelajaran tematik Tema 1 Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup?
- b. Bagaimana keefektifan pengembangan media diorama metamorfosis katak pada pembelajaran tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup?
- c. Bagaimana kemenarikan pengembangan media diorama metamorfosis katak pada pembelajaran tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media diorama metamorfosis katak pada pembelajaran tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.
- b. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan media diorama metamorfosis katak pada pembelajaran tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.

- c. Untuk mengetahui kemenarikan pengembangan media diorama metamorfosis katak pada pembelajaran tematik Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup.

D. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a. Media diorama ini menjelaskan siklus metamorfosis katak. Penggunaan media diorama dibantu dengan buku panduan, sehingga siswa dapat mengetahui bagaimana cara memahami media diorama tanpa bantuan guru.
- b. Media diorama ini berukuran panjang 30cm, lebar 50cm dan tinggi 60cm. Bahan pada dasar media atau penyanggah yang digunakan adalah kayu yang berukuran panjang 30cm, lebar 50cm. Bahan pada kotak penutup menggunakan akrilik. Miniatur hewan menggunakan miniatur mainan, dan penunjangnya dibuat dari bahan yang mudah ditemui.
- c. Keunggulan pada produk ini yaitu, media diorama dibuat dengan menggunakan bahan dan warna yang beragam sehingga siswa semangat untuk belajar.

E. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak antara lain:

- 1. Bagi siswa

Media diorama metamorfosis katak ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat lagi khususnya dalam tema 1 subtema 3. Selain itu dapat

memotivasi siswa belajar dan meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran, dan media ini dapat memberikan gambaran konkrit dan pemahaman siswa mengenai metamorfosis katak.

2. Bagi guru

Media diorama ini dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran yang sangat banyak, dapat mempermudah untuk memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi sekolah

Media diorama ini dapat dijadikan sebagai alternatif agar sekolah, khususnya guru dapat membuat media pembelajaran, minimal mengembangkan media yang sudah ada kemudian disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan sehingga menjadi media pembelajaran yang tepat.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dan keterbatasan penelitian yang diteliti bertujuan, agar penelitian pengembangan media diorama metamorfosis katak dapat mencapai tujuan yang ditetapkan. Penjelasan asumsi dan keterbatasan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Asumsi Penelitian dan Pengembangan

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 katak dapat digunakan sebagai media yang

layak dari segi kevalidan, keefektifan dan kemenarikan dalam pembelajaran tematik kelas III.

2) Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Adapun keterbatasan penelitian pengembangan ini yaitu:

- a. Penelitian ini hanya terbatas pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup kelas III UPTD SDN Morombuh 3 Kwanyar.
 - b. Materi media pembelajaran terbatas pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup subtema 3 pembelajaran 5.
 - c. Media diorama ini hanya untuk siswa kelas III SDN Morombuh 3
- 3) Media diorama ini hanya sampai pada tahap uji coba (tidak sampai produksi masal)

G. Definisi Operasional

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 adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa
- b. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar agar siswa tertarik dan semangat untuk belajar.

- c. Media diorama merupakan salah satu media yang disajikan secara visual tiga dimensional yang memiliki wujud sebagai tiruan yang mewakili objek asli.
- d. Materi media diorama metamorfosis katak terbatas pada tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup subtema 3 yang menjelaskan tentang proses metamorfosis katak.
- e. Media diorama metamorfosis katak adalah media tiga dimensi yang menjelaskan tentang daur hidup hewan katak. Mulai dari telur, berudu, katak muda, sampai katak dewasa. Katak mengalami perubahan bentuk yang sangat berbeda. Daur hidup katak dimulai dari telur. Telur berubah menjadi berudu. Berudu berubah menjadi katak muda yang memiliki ekor. Katak muda berkembang menjadi katak dewasa.