

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 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 pendidikan di dalamnya terdapat pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran akan bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan aman. Kegiatan pembelajaran dimana terdapat guru dan siswa yang melakukan serangkaian perbuatan atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu Wenger (dalam Huda, 2013: 2).

Pembelajaran secara umum diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan guru sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Belajar adalah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks dan dialami sendiri oleh siswa yang tidak bisa diwakilkan orang lain. Siswa menjadi penentu terjadi atau tidaknya proses belajar (Kadir, 2014: 71). Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang dilakukan guru

sebagai seorang pendidik untuk membuat siswanya belajar. Guru 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.

Menurut Majid (2014: 85) pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa mata pelajaran atau pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, dengan adanya pemaduan tersebut peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pelajaran jadi bermakna bagi peserta didik. Bermakna artinya bahwa pada pembelajaran tematik, peserta didik dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar mata pelajaran. Pembelajaran tematik mengaitkan antara mata pelajaran satu dengan yang lainnya, contoh kelas IV tema 1 indahnyakebersamaan subtema 1 pembelajaran 1 mengaitkan pelajaran Bahasa Indonesia, IPS dan IPA. Semua pelajaran memiliki keterkaitan antara yang satu dengan lainnya, jadi bagaimana cara guru menyajikan pembelajaran supaya ketiga pelajaran yang dikaitkan dapat dipahami dengan baik diingatan siswa. Bagaimana pembelajaran di kelas membuat siswa merasa tidak cepat bosan.

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 yang ditetapkan sebelumnya. Guru memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam memberikan pengetahuan yang bersifat abstrak dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal di kelas IV, pada hari Jum'at tanggal 21 September 2018, kenyataan yang ditemui di lapangan adalah pembelajaran tematik yang berlangsung di dalam kelas kurang optimal terutama dalam penggunaan media. Guru hanya menggunakan buku, gambar dan poster. Guru menggunakan media yang ada di sekitar sekolah saja untuk menjelaskan materi. Media gambar berupa poster yang digunakan guru kurang menarik dan tidak bisa memberikan gambaran nyata kepada siswa karena hanya sebuah gambar yang tampak dari depan saja atau 2 dimensi. Kemampuan kognitif siswa yang berbeda-beda tentu menyulitkan guru dalam menjelaskan pembelajaran, untuk itu dibutuhkan media untuk memudahkan pembelajaran dan mengkonkritkan pengetahuan siswa. Selain siswa juga belum bisa membedakan bentuk rumah adat yang satu dengan lainnya, jika hanya menggunakan media 2 dimensi seperti gambar, maka belum terlihat jelas

bentuk tiap-tiap rumah adatnya. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran 3 dimensi untuk memberikan gambaran yang lebih nyata kepada siswa. Adanya media 3 dimensi seperti diorama dapat membantu siswa dalam membedakan bentuk setiap rumah adat tiap - tiap provinsi, dan sesuai dengan fungsi media yaitu memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat lebih meningkatkan gairah siswa untuk belajar. Adanya media juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Peneliti selain melakukan observasi juga melakukan wawancara dengan guru, dan didapatkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memang jarang digunakan. Keterbatasan media pembelajaran yang dimiliki SD juga harus diperhatikan, guru hanya memanfaatkan media yang tersedia dan tidak mau mengembangkan media lain yang dapat menunjang proses pembelajaran. Tanpa adanya media konkrit siswa akan sulit memahami sebuah materi yang abstrak. Salah satu upaya yang dilakukan peneliti yaitu dengan mengembangkan sebuah media diorama. Media Diorama merupakan sebuah media tiga dimensi yang memiliki tampilan tiruan yang akan menyerupai objek asli. Media diorama dapat dilihat dari berbagai arah pandang mana saja, serta memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Menurut Sudjana dan Rivai (2013: 170) diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Tema indahny kebersamaan pada kelas IV memuat 3 pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, IPS dan IPA menjelaskan keberagaman budaya bangsaku. Pada subtema ini peneliti ingin mengembangkan sebuah media diorama miniatur rumah

adat di Indonesia. Indonesia yang kaya akan budaya memiliki ciri khas yang membedakan antara provinsi satu dengan provinsi lainnya. Salah satu pembedanya terletak di rumah adat. Setiap provinsi di Indonesia memiliki bentuk rumah adat yang berbeda antara satu dengan lainnya. Adanya miniatur rumah adat Indonesia ini diharapkan dapat mengkonkritkan pengetahuan siswa. Siswa yang biasanya hanya melihat gambar dua dimensi/ gambar yang ada di atlas atau buku lainnya dapat melihat dengan nyata gambaran setiap rumah adat Indonesia.

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Pramono (2013), pada mata pelajaran IPS kelas IV tentang media pendukung pembelajaran rumah adat Indonesia, dengan responden sebanyak 32 siswa SD Negeri Kebonsari Pasuruan, media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase uji coba ahli media 86,5%, uji coba ahli materi sebesar 91,4% dan hasil penilaian responden sebesar 93,6%. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ariyanti (2015) hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 4 dengan kategori “baik”. Hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 3,75 dan 3,625 dengan kategori baik. Hasil validasi praktisi memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori “baik”. Hasil validasi dari ahli materi, media dan praktisi menyatakan bahwa media MIBI (miniatur budaya Indonesia) layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi. Penelitian lainnya dilakukan oleh Amalia dkk (2017), dengan pemanfaatan media diorama pada pembelajaran tematik diperoleh data hasil ahli media sebesar 97%, ahli materi 88,3%. Berdasarkan dari hasil siswa maupun guru terhadap media diorama dapat dinyatakan bahwa media dapat diterima dan dikatakan layak

Pengembangan media diorama rumah adat Indonesia ini merupakan inovasi yang bisa dilakukan guru untuk mempelajari bentuk-bentuk rumah adat yang ada di tiap provinsi di Indonesia. Adanya media ini akan memberikan gambaran secara nyata bagi siswa. Adanya media akan memudahkan dalam proses penyampaian materi tema 1 khususnya di SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal. Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti menarik sebuah judul untuk dikembangkan yaitu : **“Pengembangan Media Diorama Rumah Adat Indonesia Kelas IV SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal ”**.

1.2 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan yang diharapkan dari penelitian pengembangan adalah :

- a. Mengembangkan media diorama rumah adat Indonesia yang layak dari segi kelayakan, kemenarikan, keefektifan dan keterterapan.
- b. Mengembangkan instrumen pembelajaran yang layak digunakan sesuai dengan media yang dikembangkan

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi media dalam penelitian ini adalah sebuah media diorama rumah adat Indonesia yang digunakan untuk memberikan gambaran nyata tentang berbagai bentuk rumah adat yang ada di Indonesia. Pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 1 SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal. Adapun beberapa spesifikasi media sebagai berikut :

- a. Media diorama rumah adat tradisional Indonesia adalah media yang menjelaskan tentang berbagai bentuk rumah adat yang ada Indonesia

- b. Penggunaan media diorama rumah adat Indonesia dibantu oleh buku petunjuk penggunaan media, sehingga semua siswa bisa membaca langkah penggunaan media dengan baik dan benar.
- c. Buku panduan yang digunakan dikemas semenarik mungkin menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar.
- d. Bahan pada kertas buku panduan menggunakan bufallo dengan ukuran A4
- e. Miniatur rumah adat yang dibuat berukuran Panjang (p) 15 cm, Lebar (l) 15 cm dan Tinggi (t) 15 cm.
- f. Desain miniatur rumah adat Indonesia ini diletakkan dalam sebuah lemari dengan panjang 80 cm, lebar 40 cm dan tinggi 100 cm dengan triplek sebagai pembatasnya.
- g. Untuk persebaran rumah adat tiap provinsinya menggunakan banner yang berisikan gambar peta Indonesia.
- h. Media rumah adat tradisional Indonesia ini sangat menarik sehingga bisa meningkatkan minat belajar siswa.

1.4 Pentingnya penelitian pengembangan

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

- 1. Bagi siswa
 - a. Media diorama rumah adat tradisional Indonesia ini dapat membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat belajar lagi khususnya dalam tema 1 subtema 1 pembelajaran 1.

- b. Media diorama rumah adat tradisional Indonesia ini dapat memotivasi siswa belajar dan meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran.
- c. Media diorama rumah adat Indonesia ini dapat memberikan gambaran konkrit dan pemahaman siswa mengenai bentuk-bentuk rumah adat yang ada di Indonesia.

2. Bagi guru

- a. Dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi yang sangat banyak.
- b. Dapat memudahkan guru untuk memusatkan perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- c. Dapat membantu guru dalam mengembangkan pengetahuan siswa mengenai materi rumah adat Indonesia.

3. Bagi sekolah

- a. Media diorama rumah adat Indonesia ini dapat digunakan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama untuk tema indahnyanya kebersamaan tema 1 subtema 1 pembelajaran 1.

1.5 Asumsi dan keterbatasan penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah media diorama rumah adat Indonesia dapat digunakan sebagai media yang layak dari segi kelayakan, kemenarikan keefektifan dan keterterapan dalam pembelajaran tematik kelas IV SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal. Adapun keterbatasan penelitian pengembangan ini, yaitu:

- a. Terbatas pada tema 1 indahnyanya keberagaman, subtema 1 keberagaman budaya bangsaku dan pembelajaran 1, akan tetapi media diorama ini hanya spesifik menjelaskan tentang rumah adat Indonesia.

- b. Media diorama rumah adat Indonesia ini terbatas pada KD 3.2
- c. Media diorama rumah adat Indonesia hanya untuk siswa kelas IV SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal
- d. Media diorama rumah adat Indonesia ini hanya sampai pada tahap uji coba (tidak sampai produksi massal)
- e. Media diorama rumah adat Indonesia ini diproduksi sebanyak 2 buah, untuk diberikan kepada SD Negeri Banyuajuh 06 Kamal dan dihibahkan kepada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

1.6 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. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
- b. Media diorama rumah adat Indonesia adalah media yang disajikan secara visual tiga dimensional yang menyajikan berbagai bentuk rumah adat yang ada di Indonesia.
- c. Indonesia yang terdiri dari 34 Provinsi memiliki berbagai bentuk rumah adat yang berbeda-beda setiap provinsinya. Bentuk rumah adat setiap provinsi memiliki ciri khas tersendiri dan merupakan salah satu contoh keberagaman yang ada di Indonesia.