

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan aktivitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Belajar dapat didefinisikan sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan (Musfiqon, 2012:5-6). Belajar juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dapat mengubah struktur pengetahuan lama hingga terbentuk struktur pengetahuan baru, dan untuk mengubahnya perlu melalui adanya proses yaitu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan Guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang akan diajarkan oleh Guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar (Mutjahidin, 2014:6). Salah satu kurikulum yang digunakan pada Pendidikan Sekolah Dasar adalah kurikulum 2013. Penerapan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 adalah pembelajaran berbasis tema. Pembelajaran tematik adalah program pembelajaran yang berangkat dari satu tema/topic tertentu dan kemudian dielaborasi dari berbagai aspek atau ditinjau dari berbagai perspektif mata pelajaran yang bisa diajarkan di sekolah (Kadir dan Asrohah, 2014:1).

Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan

pembelajaran yang bermakna kepada siswa. Menurut Hadi Subroto (dalam Kadir dan Asrohah, 2014:6) pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan yang lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan, baik dalam satu bidang studi atau lebih ,dan dengan beragam pengalaman belajar siswa, maka pembelajaran akan lebih bermakna. Pembelajaran bermakna terjadi apabila seseorang belajar dengan mengasosiasikan fenomena baru ke dalam pengetahuan mereka (Rohman, 2013:44). Prinsip terjadinya pembelajaran bermakna dalam (Sa'dun Akbar, 2013:115) salah satunya adalah menggunakan sumber media secara konkret. Jadi penggunaan media pembelajaran secara konkret dapat menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

Kedudukan media pembelajaran sangatlah penting. Sebab media juga dapat menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran telah menjadi bagian yang integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaanya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran disekolah. Walter Mc Kenzie (Musfiqon, 2012: 32) mengatakan media memiliki peran penting dalam pembelajaran dikelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran. Berbagai fungsi yang dijelaskan bahwasanya media pada intinya merupakan bagian yang penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dibangun melalui komunikasi yang efektif (Musfiqon, 2012:35). Secara umum bahwasanya Guru yang berkedudukan sebagai penyalur pesan dan siswa yang berkedudukan sebagai penerima pesan. Maka dari itu dalam proses pembelajaran

Guru harus bisa mengkomunikasikan atau mengaplikasikan media pembelajaran dengan tepat. Guru juga harus memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Maka, dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bermakna, siswa lebih termotivasi belajar, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini merupakan tugas Guru untuk menjadikan pembelajaran lebih bermakna serta dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Berdasarkan hal tersebut pentingnya penguasaan konsep dalam pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kenyataan di lapangan masih terdapat sekolah-sekolah yang masih belum maksimal untuk menerapkan pembelajaran yang dapat menarik minat siswa untuk belajar. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan pemberian angket oleh peneliti yang dilakukan pada tanggal 24 Oktober 2018 di UPTD SDN Kraton 3 Bangkalan pada Guru kelas IV A untuk mengetahui permasalahan apa saja yang menjadi kendala pada sekolah terutama pada saat Guru mengajar.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa sebagian besar pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan metode konvensional. Guru hanya menggunakan buku tema dan bupena saja. Pada saat pembelajaran berlangsung, Guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga sering kali siswa bosan dan kurang termotivasi dalam pembelajaran. Hal tersebut terbukti jika pada saat pembelajaran siswa sering melihat media media yang tertempel pada dinding serta sebagian siswa terkadang juga asyik bermain

dengan buku atau bolpennya atau sering berbicara sendiri dengan temannya sehingga mereka tidak fokus untuk mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh Gurunya. Ketika guru menanyakan kembali tentang materi yang dijelaskan sebagian siswa masih bingung untuk menjawabnya. Konsentrasi siswa yang berubah seperti itu menandakan bahwa dalam pembelajaran siswa membutuhkan media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan meningkatkan konsentrasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara terhadap Guru kelas IVA UPTD SDN Kraton 3 Bangkalan dapat diketahui bahwa pembelajaran yang dilakukan pada UPTD SDN Kraton 3 Bangkalan menggunakan kurikulum 2013 dimana banyak sekali kegiatan yang dilakukan dalam kurikulum 2013 yaitu seperti berdikusi, membuat prakarya dan sebagainya. Karakteristik siswa kelas IV A menurut Guru kelas IV A yaitu siswa cukup aktif dalam kegiatan belajar sehingga antusias siswa dalam belajar baik. Penggunaan media pembelajaran sangat jarang sekali digunakan oleh Guru kelas IV A kecuali jika terdapat suatu percobaan saja seperti materi wujud benda. Terdapat media-media yang lain tetapi media yang ada hanya berupa media dua dimensi seperti media karton saja. Pihak sekolah hanya menyediakan media seperti KIT saja tetapi untuk media-media yang lain pihak sekolah tidak berperan aktif. Keterbatasan guru dalam hal tenaga serta biaya juga menyebabkan Guru tidak bisa membuat media pembelajaran.

Kesulitan Guru dalam melakukan pembelajaran yakni dalam memberikan bukti nyata tentang suatu materi yang dijelaskan. Seperti materi daur hidup hewan dengan metamorfosis. Pemberian gambar saja tidak dapat menambah pemahaman

siswa tentang materi daur hidup hewan dengan metamorfosis, bahkan siswa terkadang sering kali terbalik antara tiap tahapan metamorfosis dan belum begitu memahami tentang materi ini. Kebosanan dan konsentrasi yang menurut Guru sebagai penyebab ketidak pahaman siswa terhadap materi. Berdasarkan angket yang telah diberikan kepada siswa, Guru hanya menggunakan buku tema dan bupena saja. Media yang digunakan oleh Guru kurang variatif sehingga siswa membutuhkan media yang lain. Siswa lebih paham belajar jika menggunakan media pembelajaran dan sebagian besar siswa mengaku membutuhkan media pembelajaran untuk membantu dalam memahami materi.

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh Guru masih bersifat konvensional. Kurangnya konsentrasi terhadap pembelajaran menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Media yang digunakan oleh Guru juga kurang variatif sehingga siswa mengaku membutuhkan media yang lain. Penggunaan media juga dapat memberikan pemahaman yang lebih kepada siswa dalam artian bahwa siswa lebih memahami pembelajaran jika mereka diberikan bukti nyata tentang materi yang diajarkan. Kesulitan Guru untuk membuktikan materi daur hidup hewan menyebabkan sebagian besar siswa kurang dalam memahami materi dikarenakan siswa lebih paham jika terdapat media yang mendukung dalam kegiatan belajar mereka.

Banyak cara dalam mengatasi masalah diatas diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu guru selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi

untuk mengkonkretkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep materi. Sudjana (2011:7) mengemukakan penggunaan media diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran berupa benda-benda nyata sangat diperlukan dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dan memudahkan siswa memahami pembelajaran. Kreativitas Guru sangat diperlukan dalam mengembangkan sebuah media yang cocok untuk diajarkan kepada siswa sesuai materi yang akan disampaikan.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara Guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012:28). Dengan adanya sebuah media dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sebuah media juga dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk melakukan pembelajaran. Siswa juga dimudahkan dalam memahami materi karena adanya sebuah media yang sesuai dengan karakter siswa dan media juga sebagai wujud konkrit dari materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti mengembangkan sebuah media yang diharapkan mampu menkonkretkan pemahaman konsep siswa terhadap materi dengan sebuah media berupa model tentang daur hidup kupu-kupu dan kecoa. Model adalah benda tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu ruwet untuk dibawa dan diaplikasikan ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya (Sudjana, 2011: 156). Model tiruan daur hidup hewan diharapkan

mampu untuk mengkonkretkan pemahaman siswa tentang materi daur hidup. Sudjana (2011: 206) menyatakan bahwa model sangat membantu dalam mengkomunikasikan hakikat dari berbagai benda baik yang terlalu besar, terlalu kecil, terlalu jauh maupun dekat sehingga dapat dipahami oleh siswa.

Penggunaan media pembelajaran untuk materi daur hidup sangat baik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Carla Andhita Kristanti Dwiasmoro (2017). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran daur hidup hewan berbasis metode Montessori memiliki kualitas sangat baik dengan perolehan skor rerata sebesar 3,88. Nilai yang diperoleh siswa pada uji coba lapangan terbatas menunjukkan peningkatan nilai yang diperoleh siswa dengan selisih nilai sebesar 23,5. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran daur hidup hewan berbasis metode Montessori memiliki kualitas yang sangat baik dan dapat membantu siswa memahami materi daur hidup.

Penelitian kedua oleh Eni Sulistiawati (2018). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil bahwa persentase kelayakan media diorama metamorfosis kupu-kupu menurut Ahli media 95% sangat valid, Ahli materi 95% sangat valid dan Ahli Instrumen Pembelajaran 90,6% sangat valid. Kemenarikan media pembelajaran Diorama metamorfosis kupu-kupu memperoleh skor 89,2% dengan keterangan sangat menarik, sangat baik digunakan. Keefektifan pembelajaran dengan menggunakan media diorama metamorfosis kupu-kupu ditinjau dari segi aktivitas guru memperoleh persentase 92,9% sangat efektif, dan persentase aktivitas siswa memperoleh nilai 89,8% sangat efektif. Hasil belajar

siswa dalam ketuntasan belajar klasikal diperoleh 80,6% dengan kriteria baik. Keterlaksanaan pembelajaran memperoleh nilai 95% dengan keterangan sangat terlaksana, sangat baik digunakan.

Penelitian ketiga oleh Rining Eky Pradanti (2017). Hasil penelitian menunjukkan (1) tingkat kevalidan media puzzle dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Presentase yang dihasilkan dari ahli media adalah 74% dan dinyatakan valid. Presentase yang dihasilkan dari ahli materi adalah 75% dan dinyatakan valid. (2) tingkat kepraktisan dilihat dari hasil validasi ahli praktisi dan angket respon siswa. Presentase yang dihasilkan dari ahli praktisi adalah 75% dan dinyatakan praktis. Sedangkan angket respon siswa pada ujicoba skala kecil adalah 75,6%, ujicoba skala sedang 80%, dan ujicoba skala besar/ luas adalah 81,2% sehingga media layak digunakan tanpa revisi. (3) tingkat keefektifan ditentukan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba perluasan menggunakan uji T menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media puzzle antara sebelum menggunakan media puzzle yang dikembangkan dengan setelah menggunakan media puzzle yang dikembangkan. Maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media puzzle ini efektif.

Beberapa penelitian yang telah dilakukan, dapat menunjukkan bahwa hasil belajar siswa lebih baik pada saat menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan tidak menggunakan media. Media pembelajaran yang digunakan oleh beberapa peneliti diatas terdapat tiga media yang berbeda namun hasil penelitian dari penggunaan ketiga media tersebut menunjukkan hasil yang sama yakni pemahaman siswa terhadap materi lebih tinggi jika dibandingkan

dengan tidak menggunakan media. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dan konkrit serta berbeda dengan peneliti sebelumnya untuk materi daur hidup hewan dengan metamorfosis yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) Untuk Kelas IV UPTD SDN Kraton 3” .

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) untuk kelas IV UPTD SDN Katon 3 yang valid ditinjau dari validasi para ahli ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) untuk kelas IV UPTD SDN Katon 3 yang menarik ditinjau dari respon siswa ?
3. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) untuk kelas IV UPTD SDN Katon 3 yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas Guru dan hasil belajar ?

1.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dan pengembangan pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) untuk kelas IV UPTD SDN Katon 3 yang valid ditinjau dari validasi para ahli.
2. Untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) untuk kelas IV UPTD SDN Katon 3 yang menarik ditinjau dari respon siswa
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) untuk kelas IV UPTD SDN Katon 3 yang efektif ditinjau dari aktivitas siswa, aktivitas Guru dan hasil belajar.

1.4 Spesifikasi Produk

Produk pengembangan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut :

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) yang merupakan media model atau replika metamorfosis sempurna yaitu kupu-kupu dan metamorfosis tidak sempurna yaitu kecoa untuk mengkonkretkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran Tema Cita-Citaku subtema 1 pembelajaran 2 pada muatan IPA dengan materi daur hidup hewan dengan metamorfosis. Daur hidup metamorfosis kupu-kupu diletakkan pada model pohon sedangkan daur hidup kecoa diletakkan pada rumput bagian bawah pohon dan dikemas dalam sebuah kotak transparan.
2. Media *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) digunakan dengan cara menekan tombol agar model daur hidup hewan bergerak. Media MALCY

juga dilengkapi dengan audio untuk menjelaskan tahap metamorfosis kupu-kupu dan kecoa.

3. Materi yang diajarkan adalah daur hidup hewan dengan metamorfosis yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna yang akan diterapkan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.
4. Media *Miniature of Animal Life Cycle* (MALCY) yang dikembangkan terdiri dari model daur hidup hewan yaitu model metamorfosis kupu-kupu, dan metamorfosis kecoa serta model pohon.
5. Bahan yang digunakan dalam membuat model pohon terbuat dari kayu asli sehingga pohon terlihat lebih nyata. Model daur hidup kupu-kupu, dan kecoa merupakan replika yang terbuat dari plastik maupun kayu.
6. Kemasan produk (kotak) terbuat dari akrilik. Didalamnya terdapat 4 ruang yang akan disekat dengan triplek.

Ukuran kotak : 60cm x 60cm

1.5 Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada siswa, Guru, sekolah maupun bagi peneliti sendiri. Adapun manfaat yang diharapkan peneliti untuk penelitian ini antara lain :

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literature Guru dalam mengembangkan media yang dapat menarik minat siswa dalam belajar serta

membantu Guru untuk megajarkan materi daur hidup hewan (metamorfosis sempurna dan tidak sempurna).

2. Bagi Siswa

Dalam pemebelajarannya diharapkan dapat menarik motivasi siswa untuk belajar dan dapat membantu siswa untuk memahami materi tentang daur hidup hewan (metamorfosis sempurna dan tidak sempurna).

3. Bagi Sekolah

Menambah literatur sekolah untuk mengembangkan media yang menarik bagi siswa.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan peneliti dalam memecahkan masalah-masalah dalam kondisi nyata didalam sekolah dan juga untuk menambah wawasan peneliti untuk mengembangkan media yang menarik bagi siswa.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Asumsi penelitian digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti (Arikunto, 2013: 63). Asumsi dalam penelitian ini dapat dikemukakan yaitu media *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) yang valid, menarik, dan efektif sehingga dapat diterapkan pada pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku subtema 1 pembelajaran 2 siswa kelas IV UPTD SDN Kraton 3 Bangkalan.

Keterbatasan penelitian pengembangan media *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) diuraikan sebagai berikut :

- a. Media *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) digunakan untuk pembelajaran Tema 6 Cita-Citaku Subtema 1 pembelajaran 2 pada muatan IPA dengan Kompetensi Dasar 3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya dan slogan pelestariannya.
- b. Penelitian hanya sampai pada tahap revisi produk tahap akhir.
- c. Keterbatasan subjek penelitian adalah siswa kelas IV UPTD SDN Kraton 3 Bangkalan.

1.7 Definisi Istilah atau Definisi Oprasional

Pada bagian ini akan memaparkan tentang definisi-definisi dari pengembangan media pembelajaran *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1. Media Pembelajaran adalah salah satu sarana komunikasi penting dalam pembelajaran yang bertujuan untuk membantu mempermudah siswa dalam proses belajarnya.
2. Media *Miniature Of Animal Life Cycle* (MALCY) merupakan sebuah media yang yang berbentuk model dari metamorfosis kupu-kupu dan metamorfosis kecoa dimana media tersebut dilengkapi dengan audio dan pada tahapan metaorfosisnya dapat bergerak.