

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran ialah bentuk interaktif yang melibatkan seorang guru dan siswa dalam lingkungan belajar. Belajar bukan sekedar kegiatan guru mengintruksikan siswa memasuki ruang kelas untuk mendengarkan penjelasan yang akan disampaikan, namun juga merupakan proses yang menuntun perubahan pada diri individu. Menurut Dimiyati & Mudjiono (2013: 18) belajar adalah proses internal yang menyeluruh. Proses pembelajaran dalam lingkungan belajar bisa dikatakan sebagai bagian terpenting, karena melibatkan kegiatan interaktif antara siswa dan guru yang berbagi informasi untuk membantu mereka belajar dengan baik. Sedangkan menurut Subagyo (2021: 13), pembelajaran adalah usaha terencana guru untuk mengubah tingkah laku siswa (ke arah yang lebih baik).

Kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan di atas adalah bahwa guru dan siswa sama-sama berperan penting dalam pembelajaran. Keduanya bersama-sama melakukan kegiatan untuk mencapai satu tujuan yaitu tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Sebagaimana disebutkan kata “bersama-sama”, artinya guru dan siswa memiliki peran masing-masing, tidak hanya bertumpu bahwa siswa hanya sebagai penerima informasi dan guru sebagai sumber informasi. Keduanya perlu bersinergi untuk memastikan proses pembelajaran berjalan optimal. Oleh karena itu, kita juga dapat melihat bahwa guru bukan satu-satunya sumber belajar, melainkan hanya salah satu dari sekian banyak sumber belajar yang dapat digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Sumber belajar bagi siswa dapat berupa; buku, majalah, atau yang populer saat ini yaitu internet. Salah satu wadah yang memungkinkan dalam penggunaan semua sumber belajar tersebut ialah kurikulum 2013 (K13). Kurikulum ini menggunakan model pembelajaran tematik dalam pelaksanaannya, dengan menitikberatkan pada peran guru sebagai penyedia dan peran siswa sebagai pencari warta dan wawasan. Oleh karena itu, siswa harus secara aktif menyelidiki, menemukan, atau berpikir sendiri. Menurut Warso (2017: 51) pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu dengan kerangka pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk secara efektif mencari, mengeksplorasi, dan menemukan ide-ide logis dan standar secara komprehensif, signifikan, dan sah, baik secara terpisah maupun dalam kelompok. Pengalaman langsung yakni salah satu ciri pembelajaran tematik. Memberikan siswa pengalaman langsung artinya menunjukkan bahwa mereka dihadapkan dengan sesuatu yang nyata. Karena tidak semua informasi dapat dikomunikasikan secara verbal, maka siswa menggunakan hal tersebut sebagai landasan untuk memahami sesuatu yang abstrak. Selain itu, terkait dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam Asrori (2012: 49-54), mengungkapkan bahwa siswa sekolah dasar usia antara 7 sampai 11 tahun berada di tahap operasional konkret. Dengan kata lain, siswa mulai berpikir logis terhadap yang objek konkret, dan mereka memahami segala sesuatu atau membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada objek nyata serta peristiwa di sekitarnya. Oleh karena itu, untuk melaksanakan proses pembelajaran tematik, media pembelajaran juga harus digunakan.

Media pembelajaran pada umumnya diartikan sebagai suatu alat, metode, maupun teknik yang digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran dengan harapan interaksi dan pengajaran yang berlangsung berjalan lebih efektif. Sedangkan media pembelajaran menurut Hamid, dkk (2020: 3), sesuatu yang berfungsi sebagai pengantar sumber pesan dengan penerima, membangkitkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam belajar dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan mereka. Dari penjelasan di atas terlihat bahwa pembelajaran sangat bergantung pada media. Menggunakan media pendidikan membuat ide-ide abstrak menjadi lebih nyata, sehingga dapat membantu guru dalam upaya membentuk dan menyampaikan konsep pengetahuan mengenai materi serta memberi kemudahan siswa memahami materi yang sedang dipelajarinya. Selain itu, penggunaan media memiliki potensi untuk membangkitkan minat siswa dan mendorong partisipasi mereka dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Kebotohan Pasuruan pada tanggal 25 Oktober 2021 diketahui bahwa pembelajaran di kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan telah menerapkan kurikulum 2013. Fasilitas yang terdapat di SDN Kebotohan cukup lengkap mulai dari proyektor LCD, bagan, papan, dan gambar-gambar, tetapi belum ada media visual tiga dimensi. Implementasi dari kegiatan pembelajaran, guru cenderung hanya berpatokan pada buku guru dan buku siswa serta menggunakan pengintruksian mencatat dalam buku dan memperlihatkan gambar-gambar. Hal ini hanya akan diingat bukan dipahami oleh siswa dan rentang waktu dalam mengingat cenderung relatif pendek. Kemudian untuk gambar-gambar dan penggunaan proyektor LCD saat ini

tidak selalu digunakan. Hal ini dibuktikan dari hasil angket siswa, dimana sebesar 75% siswa mengungkapkan bahwa media pembelajaran jarang digunakan oleh guru. Penggunaan media yang jarang tersebut membuat 90% siswa mengungkapkan bahwa mereka kurang antusias dalam pembelajaran sehingga berdampak pada kebosanan dan hilang fokus. Kemudian 78% siswa memilih belajar dengan menggunakan media dan 90% siswa merasa tertarik dengan penggunaan media tiga dimensi.

Sedangkan hasil wawancara, guru menyatakan bahwa belum ada media pembelajaran yang konkret dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran. Penggunaan fasilitas sekolah sebagai pendukung kegiatan pembelajaran seperti proyektor LCD tidak selalu digunakan dikarenakan keterbatasan guru dalam pengoperasiannya. Selain itu, guru kekurangan waktu untuk membuat media pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak mencapai ketuntasan (KKM) yaitu 70 sebesar 60% siswa kelas IV. Setidaknya terdapat tiga dari lima muatan dalam data nilai periode pembelajaran tahun 2020/2021 terutama pada tema 9 subtema 1 yang menunjukkan banyak nilai siswa di bawah KKM. Kemudian dikuatkan hasil Evaluasi Akhir Tahun yang menunjukkan bahwa 15 dari 30 siswa tidak mencapai ketuntasan.

Uraian di atas membawa kita pada kesimpulan bahwa proses pembelajaran di SDN Kebotohan Pasuruan sarat dengan persoalan. Salah satu permasalahan tersebut adalah keterbatasan waktu guru untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkannya, sehingga jarang sekali mempergunakan media dalam proses pelajaran. Akibatnya, siswa menghadapi kebosanan dan kehilangan fokus selama proses pembelajaran, hingga berdampak

pada hasil belajar siswa di bawah rata-rata. Untuk itu, diperlukan inovasi media pembelajaran guna memberikan pengetahuan baru pada siswa dalam belajar. Mengacu pada hal tersebut, pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (sesuai tahapan operasional konkrit dengan memberikan pengalaman tiruan) adalah pendekatan yang berbeda yang ditawarkan peneliti untuk menyelesaikan permasalahan di atas.

Adapun konsep media yang akan dikembangkan yaitu media visual tiga dimensi jenis diorama. Diorama merupakan sajian penampilan secara utuh untuk memvisualisasikan suatu pemandangan atau suatu adegan dengan kesan lebih hidup dalam ukuran mini. Isi dalam tampilan diorama berupa komponen tiga dimensi dengan ukuran mini, misalnya; rumah-rumahan, pohon-pohonan, jalan, tiang, dan visualisasi benda tiga dimensi lainnya. Diorama menurut Ismilasari & Hendratno (2013:4) merupakan model khusus dengan menggunakan *real life materials* (benda atau materi nyata), sebagian besar, latar belakangnya adalah lukisan yang disesuaikan dengan penyajian untuk menunjukkan konsep materi tertentu, cara kerja benda tertentu, dan bagian atau aspek lain dari proses belajar mengajar yang dibuat agar terlihat nyata dalam bentuk miniatur (ukurannya mini). Diorama dapat memberikan gambaran konkrit kepada siswa melalui peniruan dan dapat langsung melibatkan mereka dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat merasakan dan mengalami hasil belajar yang mereka temukan.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media diorama telah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Dwi Ristavida (2020) dengan judul “Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV

Sekolah Dasar”. Penelitian ini menunjukkan hasil yang baik dan telah memenuhi kriteria pengembangan yang dituju yaitu valid dan praktis. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase hasil penelitian yang menunjukkan validasi ahli media sebesar 96%, ahli materi 95%, dan perolehan angket respon siswa sebesar 98% dengan kategori sangat praktis. Penelitian lain dilakukan oleh Nurul Sapitri, Guslinda, dan Zufriady (2021) dengan judul “Pengembangan Media Diorama untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan persentase kevalidan materi 91,67% (sangat layak), kevalidan media 94,67% (sangat layak), validasi praktisi sebesar 95% (sangat layak), dan validasi uji coba terbatas mencapai 88,69% (sangat layak).

Hasil penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa media tiga dimensi jenis diorama layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan terbukti dapat menyampaikan pesan (materi) dengan baik, dengan begitu siswa akan terbantu dalam proses memahami dan memperkuat ingatan dalam jangka waktu panjang. Berdasar atas referensi penelitian terdahulu yang menyatakan kelayakan dari media tiga dimensi jenis diorama dan sejalan atas masalah yang peneliti temukan di lapangan, maka peneliti terdorong untuk mengembangkan media diorama yang dilengkapi dengan audio sebagai solusi atas permasalahan pembelajaran pada lingkup Tema 9 Subtema 1 khususnya pada SDN Kebotohan tepatnya pada siswa kelas IV. Diharapkan ini mampu mempermudah guru dalam penyampaian pesan (materi) dan dapat membantu siswa memperlancar proses pemahaman karena dalam pelaksanaannya siswa dapat menggunakan beberapa penginderaan sekaligus seperti: penglihatan, pendengaran dan merasa, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Berdasarkan latar belakang

yang telah dipaparkan di atas, peneliti menarik sebuah judul “Pengembangan Media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan”.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) pada tema 9 subtema 1 kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan yang valid dilihat dari validasi ahli?
2. Bagaimana mengembangkan media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) pada tema 9 subtema 1 kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan yang efektif dilihat dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa?
3. Bagaimana mengembangkan media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) pada tema 9 subtema 1 kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan yang menarik dilihat dari respon guru dan respon siswa?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) pada tema 9 subtema 1 kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan yang valid dilihat dari validasi ahli.

2. Mengembangkan media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) pada tema 9 subtema 1 kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan yang efektif dilihat dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa.
3. Mengembangkan media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) pada tema 9 Subtema 1 kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan yang menarik dilihat dari respon guru dan respon siswa.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Kemajuan item dalam penelitian ini memiliki determinasi yang menyertainya:

1. Media diorama berukuran 75cm x 63cm x 40cm dibuat menggunakan bahan dasar akrilik, kayu, dan bahan pendukung lain dilengkapi dengan audio.
2. Media diorama memiliki banyak komponen pendukung di dalamnya seperti kincir air, jalan, rumah, tiang listrik, lampu jalan, aktivitas manusia, matahari, panel, pohon dan komponen pendukung lainnya.
3. Media diorama memiliki latar belakang pemandangan alam dengan air terjun, dengan batuan di sisi air terjun dibuat timbul guna memberi kesan lebih hidup.
4. Terdapat kotak air ber-slang untuk menyalurkan air pada kincir air (seperti aliran air pada aquarium). Air dalam aliran tersebut dapat dibuang melalui slang air yang terdapat pada samping media, apabila sudah/tidak lagi digunakan.
5. Media diorama dilengkapi dengan buku petunjuk guna memudahkan pengguna.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media Diorama YASUGI (Kekayaan Sumber Energi) ini adalah sebagai berikut:

1. Media hanya terbatas pada lingkup Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 1 dan 3. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain.
2. Pembuatan media berdasarkan keadaan dan hasil angket kebutuhan siswa kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan, dimana siswa memilih belajar menggunakan media pembelajaran khususnya jenis tiga dimensi untuk proses pembelajaran.
3. Keefektifan hanya diukur dari tes hasil belajar kognitif siswa.
4. Tidak melakukan produksi massal karena terbatasnya biaya, tenaga dan waktu.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Secara umum penelitian dan pengembangan media Diorama YASUGI penting karena mampu meluaskan rujukan baru terkait media pembelajaran yang bermanfaat serta menginspirasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran khususnya siswa kelas IV SDN Kebotohan Pasuruan, tema 9 subtema 1. Secara khusus pentingnya penelitian dan pengembangan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Agar dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi terkait media pembelajaran pada materi Tema 9 Subtema 1 kelas IV. Dengan ini juga dapat menambah wawasan serta kreativitas peneliti terkait pengembangan media pembelajaran.

2. Bagi Guru

Dapat dijadikan pilihan media pembelajaran dengan harapan dapat membantu guru dalam menyediakan konten yang memenuhi tujuan pembelajaran dan pencapaian kompetensi dasar yang diharapkan.

3. Bagi Siswa

Media pembelajaran ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari.

4. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah sumber belajar yang beragam dan inovatif serta sebagai upaya peningkatan mutu dan efektivitas pembelajaran (media).

G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep-konsep kunci yang berkaitan erat dengan masalah yang dipelajari atau variabel yang dipelajari untuk menghindari kerancuan atau perbedaan pemahaman (IAIN Madura, 2020: 19-20). Definisi istilah penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memperjelas pesan atau makna yang menarik yang perlu disampaikan agar proses pembelajaran berhasil dan tujuan pembelajaran tercapai.

2. Media Tiga Dimensi

Media yang menampilkan dirinya secara visual dalam tiga dimensi tanpa menggunakan proyeksi disebut sebagai media visual tiga dimensi. Media jenis tiga dimensi dapat berupa benda nyata, hidup, maupun benda mati. Bisa juga berupa benda tiruan yang terlihat seperti aslinya namun memiliki dimensi panjang, lebar, tinggi, atau tebal yang dapat dilihat dari berbagai sudut.

3. Diorama

Diorama adalah media yang menunjukkan suatu pemandangan baik berupa konstruksi maupun alur suatu proses dengan latar belakang dan komponen yang menyerupai aslinya, ditampilkan dalam bentuk mini.