

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang memiliki sebuah tujuan memfasilitasi individu dimana individu tersebut agar memiliki sebuah kompetensi berupa pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Pribadi, 2015:15). Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terdapat guru dan siswa dimana keduanya saling melakukan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan dalam pembelajaran, akan tetapi disini guru dan siswa memiliki peran masing-masing, yang mana tidak berpedoman bahwa guru ialah seseorang yang memberikan atau mentransfer ilmu pelajaran kepada siswa dan siswa hanya sebagai penerima pengetahuan dari guru.

Namun pembelajaran merupakan sebuah kegiatan yang melibatkan guru dan siswa untuk belajar bersama dan dilakukan dengan aktif antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dapat berlangsung dengan maksimal. Guru bukan satu-satunya sumber dalam kegiatan pembelajaran, siswa juga dapat memperoleh sebuah informasi dari buku, internet, majalah, koran dan lain sebagainya. Oleh karena itu pemerintah membuat dan menetapkan kurikulum yang baru yaitu kurikulum 2013 (K13) yang menerapkan pembelajaran tematik dalam kegiatan pembelajaran. Dimana dengan adanya kurikulum tersebut guru lebih dituntut untuk memberikan sebuah permasalahan-permasalahan pada siswa

dan siswa dituntut untuk aktif dalam memecahkan permasalahan tersebut dengan pengetahuannya sendiri.

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang mana berbagai mata pelajaran tersebut diikat dalam sebuah tema atau pokok bahasan sehingga pembelajaran dapat menjadikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Dengan menggunakan pembelajaran tematik materi yang diberikan akan lebih bermakna atau dalam kata lain akan mudah dipahami dalam sebuah konsep pembelajaran yang mana pembelajaran tersebut dilakukan dengan pengalaman secara langsung.

Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik juga sangat dibutuhkan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tanpa adanya sebuah media pembelajaran maka kegiatan pembelajaran dirasa kurang efektif dan siswa juga akan kurang memahami materi pembelajaran dengan maksimal sehingga dapat mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat atau perangkat yang dapat memberikan kemudahan pada siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2015:3) mengatakan bahwa media pembelajaran secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat membangun kondisi sehingga membuat siswa mampu untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Secara khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis yang menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal secara keseluruhan. Dari penjelasan diatas sudah jelas bahwa media

pembelajaran memang sangat dibutuhkan dalam sebuah pembelajaran untuk membentuk dan menyampaikan konsep pengetahuan mengenai materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan oleh peneliti di UPTD SD Negeri Jaddih 2 Socah Bangkalan di kelas IV, pada hari Rabu tanggal 17 Juli 2019 kenyataan yang ditemui oleh peneliti di lapangan ialah kegiatan pembelajaran yang dilakukan didalam kelas tidak berlangsung dengan optimal. Dimana siswa kurang memperhatikan guru pada saat melakukan kegiatan pembelajaran dan cenderung siswa bermain sendiri, selain itu ada siswa yang suka berbicara sendiri dan mengajak temannya untuk berbicara. Hal ini dikarenakan siswa cenderung merasa bosan pada saat pembelajaran karena guru memberikan materi secara monoton pada siswa dan guru hanya berbantuan menggunakan media pembelajaran berupa gambar dua dimensi saja pada saat pembelajaran dan juga hanya menggunakan buku tema. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang monoton dan membosankan tidak mampu memberikan gambaran yang nyata terhadap konsep yang guru jelaskan sehingga siswa memahami materi secara abstrak saja.

Peneliti tidak hanya melakukan observasi saja, namun juga melakukan wawancara dengan guru. Melalui kegiatan wawancara tersebut peneliti memperoleh banyak informasi bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran dua dimensi saja yang mana media tersebut berupa gambar-gambar saja dan guru tidak pernah sama sekali menggunakan media pembelajaran tiga dimensi. Salah satu cara yang

peneliti gunakan untuk mengatasi hal tersebut ialah dengan mengembangkan media pembelajaran tiga dimensi. Yang mana media pembelajaran tiga dimensi merupakan sebuah media pembelajaran yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi dan dapat dilihat dari segala arah. Media tiga dimensi tersebut dapat berbentuk benda asli baik benda hidup maupun benda mati, maupun benda tiruan yang menyerupai bentuk aslinya.

Diorama merupakan menurut Munadi (2013:109) media pembelajaran diorama ialah media pembelajaran tiga dimensi yang berupa pemandangan yang dibuat dalam ukuran kecil untuk menjelaskan suatu kejadian atau fenomena yang menunjukkan suatu aktivitas. Menurut Daryanto (dalam Asiyah, 2016:26) media diorama ialah media pembelajaran tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional dengan wujud sebagai tiruan yang mewakili seperti bentuk aslinya. Dari pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tiga dimensi diorama ialah media pembelajaran tiruan media dimensional sebagai benda tiruan yang berukuran kecil yang dilengkapi dengan sebuah miniatur-miniatur baik yang berbentuk rumah, patung, batu, rumput dengan eperincian yang mencerminkan sebuah lingkungan alam sehingga dapat mencerminkan sebagai bentuk yang asli.

Fungsi diorama ialah sebagai penyalur pesan agar peserta didik lebih mudah dalam mengetahui materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa mengetahui bentuk aslinya secara abstrak dan tidak membingungkan siswa dalam membayangkan wujud aslinya. Sehingga siswa mengetahui bentuk tiruan dari media simulasi banjir secara langsung tanpa bingung.

Tema 4 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 memuat 3 mata pelajaran pokok yaitu IPS, PKN, dan SBdP yang menjelaskan materi tentang ayo cintai lingkungan. Pada sub tema tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Diorama simulasi banjir dan tanah longsor pada kelas IV tema 3 sub tema 3 pembelajaran 2. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan audio yang berisikan materi pembelajaran sehingga media tersebut dapat lebih interaktif dan efektif digunakan. Kebanyakan siswa sulit dalam memahami materi pembelajaran mengenai penyebab terjadinya banjir dan cara mencintai lingkungan, sehingga dengan adanya media ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang lebih konkrit sehingga siswa dapat memahami materi pembelajaran pada sub tema ini.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Septi Kiswandari (2016) pada mata pelajaran IPA kelas V Tentang media pembelajaran diorama daur air. Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase hasil dari para ahli. Ahli media pembelajaran mendapat rata-rata skor 3,88%, ahli materi dengan rata-rata skor 4,21%, penilaian praktis dengan skor 4,69%, uji coba terbatas 4,17%, dan uji coba pemakaian 4,32% dengan kategori sangat baik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Pritanti Darajati (2016) pada mata pelajaran IPS kelas III tentang media pembelajaran diorama lingkungan (Dolan). Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase hasil dari para ahli. Ahli materi pembelajaran mendapatkan skor 4,47%, ahli media pembelajaran 4,1%, ahli praktisi 4,1%, hasil uji coba 4,27% dengan

kategori sangat baik. Selain itu adapun penelitian lain yang dilakukan oleh Heru Wahyudi (2019) pada mata pelajaran IPS kelas IV tentang media pembelajaran Diorama lingkungan di sekitar rumah pada tema 8 subtema 2. Media pembelajaran yang dikembangkan telah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase hasil dari para ahli yaitu ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,3% dengan kategori valid. Keefektifan dilihat dari tes hasil belajar siswa sebesar 90% dengan kategori sangat efektif, kemenarikan dapat dilihat dari angket respon siswa sebesar 95,5% dengan kategori sangat menarik.

Kekurangan dari media yang dikembangkan oleh Priyanti Darajati (2016) pada penelitian terdahulu yaitu media masih menggunakan kurikulum KTSP dan hanya membahas pada materi IPS saja dan penggunaan media harus dengan bantuan guru dan media lebih rumit pada saat digunakan karena harus melakukan bongkar pasang terlebih dahulu. Sedangkan media diorama yang dikembangkan oleh Septi Kiswandari (2016) juga masih menggunakan kurikulum KTSP dan hanya membahas pada mata pelajaran IPA yang lebih membahas pada materi daur air, dan media yang dikembangkan oleh Heru Wahyudi (2019) sudah menggunakan kurikulum 2013 yaitu pada tema 8 subtema 2 akan tetapi hanya berfokus pada mata pelajaran IPS saja, serta dalam media yang dikembangkan tidak ada efek suara (audio). Dari sini saya berinisiatif untuk mengembangkan media diorama “SIBANSOR” (Simulasi banjir dan tanah longsor) dengan menggunakan kurikulum 2013 yang mana media yang saya kembangkan dapat

terintegrasi. Serta media yang saya kembangkan dibuat mengikuti perkembangan jaman (yang mana dilengkapi dengan audio dan dapat digunakan secara otomatis tanpa adanya bantuan dari seorang guru yang menjelaskan materi pembelajaran). selain itu juga media yang saya kembangkan dikemas lebih simpel dan dapat memudahkan guru pada saat pembelajaran. Dan bahan yang digunakan pada media yang saya kembangkan lebih tahan lama dan tahan air.

Pengembangan media pembelajaran diorama simulasi banjir pada tema 3 sub tema 3 pembelajaran 2 dapat memberikan pengetahuan yang konkrit dan nyata mengenai materi ayo cintai lingkungan. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan media pembelajaran khususnya Di UPTD SD Negeri Jaddih 2 Socah Bangkalan tepatnya pada kelas IV serta mendorong guru untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran tiga dimensi. Dalam penelitian pengembangan tersebut peneliti menggunakan model penelitian *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono yaitu proses yang digunakan untuk mengembnagkan dan memvalidasi produk media pembelajaran. pengujian dilakukan secara berulang-ulang dalam uji coba produk dan uji coba pemakaian yang disertai dengan kegiatan evaluasi dan revisi produk untuk memperbaiki kekurangan yang ada dalam setiap tahap produk media ini. (Hasyim, 2014:40). Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, peneliti menarik sebuah judul yaitu **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Simulasi Banjir dan Tanah Longsor Tema 3 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 Di Kelas IV UPTD SD Negeri Jaddih 2 Socah Bangkalan”**

1.2 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, maka tujuan penelitian pengembangan yang dapat dirumuskan dalam penelitian pengembangan ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan menarik. Sehingga peneliti menciptakan media pembelajaran diorama simulasi banjir dan tanah longsor pada tema 3 sub tema 3 pembelajaran 2 di kelas IV UPTD SD Negeri Jaddih 2 Socah Bangkalan

1.3 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk media pembelajaran diorama simulasi banjir dan tanah longsor pada penelitian pengembangan ialah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran diorama simulasi banjir dan tanah longsor merupakan media pembelajaran tiga dimensi yang dikembangkan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran materi ayo cintai lingkungan.
2. Media pembelajaran dilengkapi dengan audio yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam mencerna materi pembelajaran yang disampaikan
3. Bahan yang digunakan dalam media ini ialah: akrilik, kabel, dan lain sebagainya. Dalam pembuatan media tersebut juga menggunakan alat seperti: palu, gergaji, lem, gunting, cutter, dan lain sebagainya.

4. Media pembelajaran yang dikembangkan ini memuat materi pokok mencintai lingkungan yang ada pada buku tematik kelas IV Tema 3 Sub Tema 3 pembelajaran 2.
5. Media pembelajaran tiga dimensi diorama simulasi banjir ini berukuran lebar 50cm, panjang 50cm dan tinggi 35cm yang dilengkapi dengan audio untuk menyampaikan materi pembelajaran.
6. Media pembelajaran tersebut juga terdapat selang dan mesin penyalur air yang berbantuan aki untuk membawahkan air ke atas dan ke bawah aquarium.

1.4 Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis dalam menerapkan teori-teori yang diperoleh selama berada di jenjang bangku perkuliahan berdasarkan fakta dilapangan untuk menjadi seorang pendidik atau guru. Selain itu penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran simulasi banjir dan tanah longsor pada Tema 3 Sub Tema 3 pembelajaran 1 kelas IV.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Dengan adanya media pembelajaran diorama simulasi banjir dan tanah longsor pada Tema 3 Sub Tema 3 pembelajaran 1 materi mencintai lingkungan diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai

kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan dalam menyampaikan materi pembelajaran pada siswa.

b) Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran diorama simulasi banjir dan tanah longsor pada Tema 3 Sub Tema 3 pembelajaran 2 materi pencitraan lingkungan diharapkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan siswa lebih mudah dalam memahami konsep-konsep pembelajaran yang ada pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

c) Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti serta kreatifitas peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.

1.5 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Asumsi dalam pengembangan media pembelajaran diorama simulasi banjir dan tanah longsor yang ada pada Tema 3 Sub Tema 3 Pembelajaran 2 di UPTD SD Negeri Jaddih 2 Socah Bangkalan layak digunakan ditinjau dari kevalidan, keefektifan dan kemenarikan media pembelajaran.

Selain itu ada beberapa keterbatasan dalam media pembelajaran ini diantaranya.

1. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan di kelas IV Tema 3 Sub Tema 3 Pembelajaran 2.

2. Subjek penelitian dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada siswa kelas IV UPTD SD Negeri Jaddih 2 Socah Bangkalan.
3. Media pembelajaran ini hanya sampai pada tahap revisi produk.
4. Media pembelajaran diorama simulasi banjir ini hanya diproduksi 1 buah dan dihibahkan ke Prodi Pendidikan Guru Sekolah