

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang melibatkan pendidik (guru) sebagai pengajar dan peserta didik (siswa) yang sedang belajar. Proses pembelajaran merupakan bagian penting karena pada proses interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi untuk menunjang keberhasilan belajar. Belajar bukan hanya sekedar duduk dikelas mendengarkan penjelasan disampaikan guru yang mampu dipahami akan tetapi belajar merupakan proses perubahan pada diri individu dan individu pada lingkungannya. Menurut Darsono (dalam Mujtahidin, 2014:4), pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru agar tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran mencakup dua aspek penting yakni aspek guru dan aspek siswa. Seorang guru dituntut untuk melaksanakan pembelajaran yang optimal.

Peranan seorang guru sebagai pengajar sangatlah penting untuk membantu pencapaian siswa dalam proses belajar. Pencapaian sebuah pembelajaran yang optimal tidak terlepas dari ketersediaan perangkat pembelajaran. Seorang pendidik harus mampu untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran yang mencakup rencana pembelajaran, bahan ajar, ilmu pengetahuan, strategi, metode, model maupun media pembelajaran. Selaras dengan Permendiknas No. 56 tahun 2013 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang menegaskan bahwa pendidik pada satuan pendidikan harus

mampu mengembangkan perencanaan pembelajaran. Kemampuan membuat perencanaan pembelajaran merupakan langkah awal yang harus dimiliki oleh seorang guru. Melalui perencanaan guru dapat memberikan pembelajaran dengan lancar dan benar-benar sukses sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai. Keterlibatan siswa tersebut dapat meningkatkan perhatian sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Faktor yang menjadi sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam mengelola kelas dengan baik dan memanfaatkan media pembelajaran oleh guru, Sudjana dan Rivai (2010:3). Media sebagai alat bantu mengajar, membantu mengkomunikasikan materi pembelajaran lewat suatu alat atau media. Dengan demikian, media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber atau pengajar kepada didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara utuh. Apabila seorang pendidik yang berkompetensi dapat melakukan secara profesional tugas dengan baik seperti yang digambarkan diatas, maka besar kemungkinan keberhasilan pembelajaran akan tercapai dengan efektif dan efisien.

Pada kenyataanya saat ini proses aktivitas belajar di sekolah tidak selamanya dapat berjalan lancar. Masih terdapat masalah yang di temukan, terutama masalah kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam suatu proses belajar yang ditandai adanya hambatan-

hanbatan tertentu untuk mencapai hasil belajar. Keadaan ini merupakan masalah umum yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Kesulitan belajar bagi siswa bisa bermacam-macam seperti dalam hal menerima pelajaran, menyerap pelajaran atau kedua-duanya. Ada dua faktor yang menjadi penyebab masalah belajar yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik meliputi kurangnya motivasi dalam belajar, kurangnya minat dalam belajar, intelegensi, bakat serta kesehatan mental dan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat atau sosial. Arsyad (2015:67) menyatakan apabila pembelajaran memanfaatkan lingkungan siswa sebagai alat atau media pembelajaran dalam proses belajar mengajar maka peserta didik akan memiliki pemahaman yang bagus tentang materi yang didapatkan, sehingga tujuan pembelajaran secara khusus dan tujuan pendidikan secara umum akan dapat tercapai lewat hasil belajar yang baik.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Brangkal Mojokerto pada tanggal 21 September 2019 mengungkap bahwa pembelajaran di SDN Brangkal Mojokerto sudah menerapkan kurikulum 2013. Fasilitas pembelajaran yang terdapat di SDN Brangkal Mojokerto cukup lengkap dari LCD, bagan dan gambar-gambar, namun tidak ada media visual tiga dimensi. Guru hanya berpedoman pada buku siswa dan buku guru serta hanya menggunakan gambar-gambar dan papan tulis, namun saat ini gambar-gambar tersebut dirasa tidak selalu digunakan. Sedangkan hasil wawancara menyatakan bahwa guru tidak membuat media pembelajaran yang konkret dalam menyampaikan konsep materi pembelajaran. Terbatasnya media

pembelajaran yang konkret tersebut membuat siswa kurang antusias dalam pembelajaran sehingga berdampak kepada kebosanan dan hilangnya konsentrasi dalam proses pembelajaran. Selain itu hasil belajar siswa menunjukkan data rata-rata nilai yang diperoleh siswa masih banyak dibawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Hasil presentase nilai siswa yang mencapai KKM yaitu 36%, sedangkan 66% yang lain masih dibawah KKM. Hal ini membuktikan bahwasanya tingkat ketercapaian tujuan pembelajarannya tidak cukup tinggi. Hal ini juga didukung dengan hasil angket yang diberikan kepada siswa, dimana sebesar 29 siswa mengungkapkan bahwa siswa merasa bosan jika guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, sedangkan 32 siswa tertarik dan menyukai proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media sehingga bisa menambah minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan dari paparan di atas, maka dapat disimpulkan terdapat permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran di SD Negeri Brangkal Mojokerto. Permasalahan tersebut antara lain yaitu kurang optimalnya penggunaan media yang sesuai dengan materi. Hal tersebut membuat siswa mengalami kebosanan dan hilangnya konsentrasi siswa dalam pembelajaran sehingga berdampak kepada hasil belajar siswa yang berada dalam rentang rata-rata kebawah. Maka diperlukan inovasi media pembelajaran untuk memberikan pengalaman baru pada siswa dalam belajar. Salah satu alternatif pemecahan

masalah yang ditawarkan peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Konsep media yang akan dikembangkan adalah media visual tiga dimensi jenis *mock-up*. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:21) media pembelajaran *mock-up* merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik sehingga dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan. *Mock-up* dapat memberikan gambaran bentuk seperti aslinya tetapi berupa tiruan yang memberikan bentuk visualisasi konkret. Media yang baik adalah media yang dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Melalui media siswa dapat memperoleh dan merasakan hasil belajar yang mereka temukan. Hasil belajar seseorang diperoleh dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan.

Penelitian terdahulu terkait pengembangan media *mock-up* telah dilakukan peneliti sebelumnya oleh Puspitasari (2013, hlm. 7) terhadap penggunaan media *mock-up* diungkap bahwa “Media yang dihasilkan berupa MOCK-UP Sistem Pencernaan Manusia yang terdiri dari Papan MOCK-UP, organ-organ pencernaan, buku petunjuk dan kartu pintar. Berdasarkan hasil uji validasi media ini dinyatakan layak atau valid berdasarkan analisis validasi Ahli Materi, dengan persentase 83,5%. Menurut Ahli Media produk ini cukup valid dengan persentase 80%. Hasil uji coba pada pengguna melalui penyebaran angket diperoleh persentase 84,37%. Hasil evaluasi di kelas V SDN Merjosari 3 Kota Malang rata-rata nilai kelas meningkat 82% siswa mendapat nilai di KKM”. Eltra (2018)

mengungkap melalui hasil penelitiannya bahwa “Hasil dari uji lapangan penggunaan media *mock up* memperoleh skor 4,68% yang termasuk dalam kriteria sangat baik”.

Berdasarkan persoalan diatas, maka perlu dikembangkan sebuah media visual tiga dimensi yang mampu menyampaikan materi eksperimen dengan baik. Konsep media pembelajaran ini menggunakan indera sekaligus untuk proses pembelajaran, sehingga dapat memperlancar pemahaman konsep siswa dan memperkuat ingatan siswa dalam waktu jangka panjang. Media pembelajaran visual tiga dimensi *mock-up* sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran tematik. Sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian kali ini didasarkan pada lokasi penelitian, dimana lokasi tersebut dekat dengan sumber air dan persawahan yang sangat bisa dimanfaatkan. Oleh karena itu peneliti memilih Tema 6 Energi dan Perubahannya Subtema 3 Energi Alternatif dikelas III. Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk membuat sebuah penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) Pada Tema 6 Subtema 3 Kelas III SDN Brangkal Kecamatan Sooko, Kabupaten Mojokerto”.

1.2.Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian dan pengembangan media KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) sebagai berikut.

- 1) Mengembangkan media pembelajaran KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) Pada Tema 6 Subtema 3 di SDN Brangkal Mojokerto yang valid dilihat dari validasi ahli;

- 2) Mengembangkan media pembelajaran KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) Pada Tema 6 Subtema 3 di SDN Brangkal Mojokerto yang efektif dilihat dari lembar aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar;
- 3) Mengembangkan media pembelajaran KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) Pada Tema 6 Subtema 3 di SDN Brangkal Mojokerto yang menarik dilihat dari respon siswa.

1.3. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran KINANTRIK merupakan media yang mendeskripsikan energi alternatif (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) yang dapat membangkitkan energi listrik;
- 2) Jenis media pembelajaran KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) tergolong dalam jenis media visual tiga dimensi yang merupakan media komunikasi satu arah dan reseptif;
- 3) Bentuk dari media KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) adalah *mock-up* mengenai kenampakan energi alternatif (kincir air angin dan panel surya tenaga listrik) terbuat dengan bentuk yang menarik karena bentuknya yang menyerupai aslinya yaitu kenampakan pemandangan alam yang menyerupai benda sesungguhnya;
- 4) Produk media pembelajaran KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) yang dikembangkan peneliti adalah sebuah pemandangan

alam berbasis *mock-up* yang ada pada sebuah kotak sehingga didalam nya bisa terlihat proses pemanfaatan energi alternatif dengan ukuran volume balok dengan panjang: 60cm x lebar: 50cm x tinggi: 30cm. Terdapat sebuah penampakan alam yang menjelaskan desa dan alam yang indah. Terdapat kincir air, rumah-rumahan, rerumputan, kincir angin dan panel surya yang terdapat diatap rumah;

- 5) Bahan-bahan yang digunakan dalam media KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) adalah miniatur rumah-rumahan, miniatur tumbuhan seperti pohon, rumput dan gundukan yang terbuat dari bahan plastik dan bahan ramah lingkungan sehingga tidak mudah rusak ketika terkena air. Lalu ada dinamo, lampu LED sebagai output kecil dari kincir air angin dan panel surya, miniatur kincir air dan angin, adanya panel surya, miniatur tanah memakai bahan gabus yang ramah lingkungan dengan dipadukan oleh ke kreatifan tangan sehingga dapat menyerupai tanah yang diwarnai coklat untuk warna aslinya serta adanya kolam air yang terdapat batu-batuan berwarna putih tulang.

1.4. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah referensi baru tentang media pembelajaran yang bermanfaat serta menumbuhkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran pada Subtema Energi Alternatif yang difokuskan pada Tema 6 Subtema 3 Kelas III SDN Brangkal Mojokerto.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Bagi Peneliti

Agar dapat mengatasi permasalahan dan memberikan solusi tentang media pembelajaran yang ada pada materi Tema 6 Subtema 3 Kelas III.

2) Bagi Guru

Dapat dijadikan pilihan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan untuk meningkatkan kreativitas pendidik dalam memperbaiki pembelajaran sebelumnya agar lebih menarik perhatian siswa di dalam kelas.

3) Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan menjadi bahan acuan untuk meningkatkan kreativitas dalam mengolah bahan pembelajaran. Selain itu, media pengembangan tersebut juga sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1.5. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1.5.1 Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Asumsi merupakan pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian (Sugiyono, 2019:108). Pada penelitian ini diasumsikan media KINANTRIK (Kincir Air, Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran pada Tema 6 Subtema 3 Kelas III.

1.5.2 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian pengembangan media KINANTRIK (Kincir Air Angin dan Panel Surya Tenaga Listrik) ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media hanya terbatas pada lingkup Tema 6 Subtema 3 Pembelajaran 1 sampai pembelajaran 2. Sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain;
- 2) Subyek uji coba penelitian dan pengembangan ini terbatas pada siswa kelas III SDN Brangkal Mojokerto Tahun Ajaran 2019/2020 Kecamatan Sooko Kabupaten Mojokerto.
- 3) Model penelitian yang digunakan menggunakan model Barg & Gall yang telah dimodifikasi;
- 4) Tidak melakukan produksi massal dikarenakan terbatasnya biaya dan waktu;

1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan istilah-istilah yang berhubungan dengan konsep pokok yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti atau variabel penelitian (Rofi'uddin, 2017:18). Definisi operasional penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan alat pelantara atau penghantar dari sebuah pedoman penyampaian pesan yang menarik untuk dapat diterima penerima pesan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran, media termasuk sarana informasi yang berupa visual maupun audio.

2) Media Visual Tiga Dimensi

Media visual tiga dimensi merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Media visual tiga dimensi seperti benda nyata yang mirip dengan aslinya (tiruan) dapat dilihat dari semua sisi dari arah pandang mana saja yang mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi. Media ini digunakan untuk mewujudkan realitas yang tidak hanya dilihat, tetapi juga dapat diraba.

3) *Mock-Up*

Mock-up adalah suatu penyederhanaan susunan bagian pokok dari suatu proses. Susunan nyata dari bagian-bagian pokok tersebut diubah sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah dimengerti oleh siswa.