

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan fondasi dari semua jenjang pendidikan sekolah. Secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mental, proses perkembangan sebagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreatifitas (Prastowo, 2013: 13). Mengingat pentingnya pendidikan dasar bagi kehidupan berbangsa dan bernegara, maka pemerintah melakukan upaya untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia. Upaya pemerintah yang bertujuan memperbaiki serta meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya dengan adanya pengembangan kurikulum. Kurikulum tersebut dinamakan Kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 menekankan proses belajar yang berpusat pada siswa (*student center*) dan bukan lagi berpusat pada guru (*teacher center*) atau pembelajaran satu arah atau hanya guru yang berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 guru berperan sebagai fasilitator, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 ini juga menerapkan konsep pembelajaran terpadu dengan pendekatan tematik integratif. Sutijro dan Mamik (dalam Ahmadi dan Amri, 2014: 90) menyatakan bahwa pembelajaran tematik integratif merupakan satu upaya untuk dapat mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang

kreatif dengan menggunakan tema. Pembelajaran tematik akan memberi peluang pembelajaran terpadu yang lebih menekankan pada partisipasi atau keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu, menurut Ahmadi dan Amri (2014) pembelajaran tematik integratif adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi dalam beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembelajaran.

Pembelajaran tematik ini melibatkan guru, peserta didik, dan sarana yang digunakan selama proses pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran membutuhkan berbagai sarana dan prasarana yang dapat memudahkan pemahaman materi serta ketercapaian tujuan pembelajaran. Suyanto dan Asrp. J (2013: 251) mengungkapkan bahwa sarana belajar merupakan fasilitas yang mempengaruhi secara langsung keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sarana yang dapat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran salah satunya adalah sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2013: 10). Media pembelajaran dapat berupa segala sesuatu yang berada dalam lingkungan siswa baik benda hidup atau benda tak hidup. Musfiqon (2012: 28) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima oleh siswa secara utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

Memilih dan menentukan media yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran sangatlah penting, dengan mempertimbangkan beberapa aspek seperti, karakteristik siswa, situasi dan keadaan sekolah, kemampuan guru, dan lain sebagainya. Media pembelajaran dapat terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi, komputer, realita, atau model. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat salah satu satunya adalah dapat mengatasi keterbatasan ruang. Hal ini berarti, guru dapat menampilkan objek atau benda yang berukuran besar, peristiwa atau fenomena pada masa lalu langsung di dalam kelas dengan menggantikannya menggunakan media pembelajaran.

Kurikulum 2013 memiliki beberapa tema yang akan diajarkan kepada peserta didik. Salah satunya yang diajarkan pada kelas IV adalah tentang daerah tempat tinggalku. Pada tema ini akan dibahas beberapa macam lingkungan tempat tinggal di berbagai daerah di Indonesia. Contohnya yaitu pada subtema 3 tentang bangga terhadap lingkungan tempat tinggalku, akan dibahas tentang kegiatan ekonomi di suatu daerah, hubungan dan pengaruh budaya dan lingkungan alam sekitar dengan mata pencaharian penduduk sekitar. Pembahasan pada materi ini tentunya dibutuhkan adanya media pembelajaran untuk dapat menjelaskan tentang bagaimanakah gambaran kebudayaan lingkungan sekitar dan hubungannya dengan mata pencaharian penduduknya.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 8 April 2023 di UPTD SDN Junganyar 1 bersama dengan Ibu Hasula, S.Pd selaku guru kelas IV, dapat diketahui bahwa pada pembelajaran tematik guru lebih sering menggunakan metode ceramah. Pernyataan ini, diperkuat oleh jawaban siswa pada lembar

angket kebutuhan siswa. Diperoleh data sebanyak 25 dari 26 siswa (96,15%) siswa menyatakan bahwa guru lebih sering menggunakan metode ceramah ketika pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran tematik masih terbatas. Menurut penuturan Ibu Hasula, S.Pd, guru biasanya menyiapkan sendiri media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran hari itu. Media pembelajaran yang sering digunakan berupa gambar yang diprint pada selembar kertas yang bersumber dari buku siswa. Dengan adanya media tersebut dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi. Pernyataan ini didukung oleh jawaban pada angket kebutuhan siswa. 26 dari 26 (100%) siswa menjawab bahwa media pembelajaran membantu mereka memahami suatu materi dan sebanyak 24 dari 26 siswa (92,30%) menjawab bahwa guru perlu untuk membawa media pembelajaran ketika mengajar.

Berkaitan dengan media pembelajaran, Ibu Hasula, S.Pd mengatakan bahwa penggunaan media gambar dianggap masih kurang efektif jika digunakan pada pembelajaran tertentu. Pada tema 8 misalnya, yang membahas tentang lingkungan tempat tinggal. Menurut Ibu Hasula, S.Pd, media video dianggap lebih cocok untuk dapat menyampaikan materi tersebut. Akan tetapi, kendalanya adalah di sekolah tersebut belum memiliki sarana yang dapat digunakan guru untuk menampilkan video di dalam kelas, sehingga perlu alternatif media pembelajaran lain yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ada, media pembelajaran adalah fokus utama yang akan peneliti alami. Keterbatasan sarana dan jumlah media pembelajaran yang ada menjadi masalah utama. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berupa

miniatur. Media miniatur termasuk ke dalam jenis media 3 dimensi yang termasuk ke dalam jenis media berbentuk model atau tiruan benda aslinya. Menurut Sudjana dan Rivai dalam (Prastowo, 2013: 319) model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa benda nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu jarang, atau terlalu rumit untuk dibawa ke dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya pemilihan media miniatur didasarkan pada kemampuannya yang lebih unggul dalam menyampaikan materi kepada siswa, karena bersifat tiga dimensi jika dibandingkan dengan media gambar yang hanya bersifat dua dimensi. Berdasarkan angket kebutuhan siswa, hanya satu orang saja yang menjawab pernah melihat media pembelajaran berbentuk miniatur. Artinya, miniatur adalah jenis media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga diharapkan mereka akan lebih tertarik untuk belajar.

Penelitian terdahulu yang menjadi pendukung dari pengembangan media ini yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Herlina Ayu Ariyanti dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media MIBI layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi yang dilakukan oleh tim ahli dan melewati uji coba produk. Hasil validasi dari tim ahli menyebutkan bahwa media MIBI termasuk dalam kategori baik. Sedangkan hasil uji coba produk media yang menggunakan siswa sebagai subjek uji coba menyatakan bahwa media MIBI layak digunakan. Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nana Ari Anggraini yang berjudul Pengembangan Media Miniatur Alam Sekitar pada Materi Menulis Puisi Siswa Kelas V SDN 2 Suralaga Tahun

Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media miniatur alam sekitar layak digunakan pada materi menulis puisi siswa kelas V. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai 4,6 dan validasi dari ahli materi mendapatkan nilai 4,3 dengan kategori “sangat baik”. Hasil tes belajar siswa diperoleh rata-rata 80 dan persentase ketuntasan siswa sebesar 81,8%. Hasil rata-rata persentase respon siswa yang memberikan respon positif dalam menanggapi media pembelajaran miniatur alam sekitar sebesar 97,7% berada pada kategori “sangat merespons”. Berdasarkan uraian permasalahan yang telah disebutkan dan didukung dengan hasil penelitian terdahulu diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Miya Lintar (Miniatur Budaya dan Lingkungan Sekitar) Tema Daerah Tempat Tinggalku untuk Siswa Kelas IV UPTD SDN Junganyar 1”.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana kevalidan media pembelajaran Kotak Miya Lintar (Miniatur Budaya dan Lingkungan Sekitar) pada Tema 8 Subetma 3 kelas IV ditinjau dari hasil validasi ahli?”.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun Tujuan dari penelitian dan pengembangan berdasarkan rumusan masalah diatas yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran Kotak Miya Lintar (Miniatur Budaya dan Lingkungan Sekitar) pada Tema 8 Subetma 3 ditinjau dari hasil validasi ahli.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran kotak Miya Lintar (Miniatur Budaya Lingkungan Sekitar) dapat digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi tema 8 Daerah Tempat Tinggalku subtema 3 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku yang berfokus pada mata pelajaran IPS tentang kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai jenis pekerjaan yang dapat ditemui di lingkungan sekitar untuk siswa kelas IV. Media ini merupakan sebuah alternatif untuk memudahkan siswa memahami materi tentang kondisi atau keadaan lingkungan serta kebudayaan yang berasal dari daerah tempat tinggalnya. Media ini dapat digunakan berulang kali karena terbuat dari bahan yang bisa bertahan lama. Selain sebagai media pembelajaran yang memudahkan guru untuk menyampaikan informasi, media pembelajaran Kotak Miya Lintar (Miniatur Budaya dan Lingkungan Sekitar) juga bisa digunakan untuk sarana belajar sambil bermain bagi siswa yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar.

Produk media pembelajaran Kotak Miya Lintar (Miniatur Budaya dan Lingkungan Sekitar) yang dikembangkan terdiri dari beberapa komponen berikut:

1. Kotak media

Kotak media ini berukuran panjang 90 cm, lebar 62 cm, dan tinggi 25 cm. Terbuat dari bahan PVC board, yang dibuat dengan bentuk menyerupai koper memiliki dua sisi jika dibuka.

2. Miniatur bangunan

Miniatur bangunan pada media pembelajarn ini berupa miniatur bangunan rumah adat Madura, sekolah, dan menara suar. Bangunan rumah terdiri dari 3 rumah yang biasanya berupa rumah utama, dapur, dan kandang ternak,

dengan halaman yang luas sesuai dengan kondisi rumah khas suku Madura, masing-masing berukuran panjang 15 cm, lebar 12, cm, dan tinggi 8 cm. Bangunan sekolah dibuat dengan ukuran 30 cm, lebar 28 cm, dan tinggi 12 cm.

3. Miniatur lapangan kerapan sapi

Lapangan kerapan sapi dibuat untuk mendukung adanya bentuk kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar yaitu daerah Bangkalan, terdapat patung sapi, lapangan pacu dengan pagar yang mengelilingi lapangan, dan dengan dasar pasir.

4. Miniatur kenampakan alam

Miniatur kenampakan alam ini meliputi pantai, sawah, dan tambak yang dibuat dari bahan campuran bubur kertas dan spon yang diberi warna. Menggunakan pasir pantai yang membuat kesan seperti asli pada dasar media. Terdapat tambahan pohon yang dibuat untuk menambahkan suasana yang indah pada media pembelajaran.

5. Gambar berbagai jenis pekerjaan

Gambar berbagai jenis pekerjaan yang terdapat di lingkungan sesuai latar tempat dalam media pembelajaran, pekerjaan yang disajikan mulai dari pekerjaan yang menghasilkan barang dan pekerjaan yang menghasilkan jasa. Gambar berbagai pekerjaan ini dicetak dengan ukuran 4-5 cm kemudian disusun pada tempat yang sesuai dalam media pembelajaran.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan. Adapun batasan masalah penelitian ini diantaranya adalah :

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV UPTD SDN Junganyar 1.
2. Media ini terbatas penggunaannya pada jumlah siswa kurang dari 30 orang.
3. Media ini terbatas pada pelajaran IPS (kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai pekerjaan di lingkungan sekitar) tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, sehingga perlu penyesuaian apabila dipergunakan pada materi yang lain.
4. Penelitian ini dibatasi hanya dilaksanakan sampai pada tahapan uji kevalidan produk. Produk yang akan dibuat hanya berjumlah satu buah, sehingga penelitian pengembangan yang dilakukan tidak sampai pada tahap produksi massal, dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Secara teoritis dan praktis, hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran Kotak Miya Lintang (Miniatur Budaya dan Lingkungan Sekitar), diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar terutama di kelas IV Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, subtema 3 Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku, serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat sehingga hasil belajar bisa meningkat.

b. Bagi Guru

Sebagai alat bantu mengajar pada pembelajaran tematik, serta mendorong dan memberikan inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif membuat media pembelajaran tematik lainnya.

c. Bagi Sekolah

Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas, serta dapat meningkatkan kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan pengalaman bagi peneliti untuk dapat memecahkan masalah yang ada di Sekolah Dasar. Menambah pengetahuan tentang karakter siswa yang sesungguhnya, serta cara mengatasi berbagai permasalahan yang ada di sekolah Dasar.

G. Definisi istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu memberikan pesan atau materi kepada siswa, sehingga tercipta interaksi yang positif antara guru dan siswa di dalam pembelajaran.
2. Miniatur adalah media pembelajaran tiga dimensi model tiruan yang dibuat menyerupai suatu benda dengan ukuran yang lebih kecil.
3. Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang dapat mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia.
4. Media pembelajaran Kotak Miya Lintar (Miniatur Budaya dan Lingkungan Sekitar) merupakan sebuah media pembelajaran tiga dimensi yang berupa miniatur dari set-lingkungan tempat tinggal manusia yang di dalamnya terdapat beberapa tiruan bangunan yang ada di daerah sekitar pantai.