

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari (Mujtahidin, 2014:1). Dalam proses belajar dan pembelajaran pendidik merupakan hal terpenting yang ada didalamnya.

Pembelajaran terpadu (tematik) menawarkan model-model pembelajaran yang bisa menjadikan aktifitas belajar siswa itu relevan dan penuh makna bagi siswa, baik aktivitas formal maupun informal, meliputi pembelajaran inquiry secara aktif sampai dengan penyerapan pengetahuan dan fakta secara pasif, dengan memberdayakan pengetahuan dan pengalaman siswa untuk membantunya mengerti dan memahami dunia kehidupan (Trianto, 2010:83). Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang menggunakan tema dalam menyatukan pembelajaran yang satu dan yang lainnya sehingga guru harus bisa mengaitkan pembelajaran yang satu dengan yang lain dengan menggunakan kreatifitasnya dalam mengajar.

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 belajar Arsyad (2017:10). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber

pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajaran sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam kelas/ di luar kelas) menjadi lebih efektif (Jalinus, Nizwardi & Ambiyar. 2016: 4). Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran bisa digunakan sebagai pendukung keberhasilan untuk mengurangi kelemahan-kelemahan pembelajaran agar materi yang disampaikan mudah di pahami oleh peserta didik. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yaitu menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu, memanipulasi suatu keadaan, peristiwa serta bisa menambah gairah siswa saat proses belajar berlangsung.

Kotak Pengetahuan adalah sebuah box yang ketika di buka menghasilkan bentuk 2 dimensi. Kotak Pengetahuan ini dirancang dengan kreasi yang sangat kreatif sehingga mampu menumbuhkan minat serta meningkatkan minat belajar siswa. Kotak Pengetahuan ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran untuk memudahkan pembelajaran yang disampaikan secara lebih konkret. Berdasarkan Hasil wawancara yang telah dilakukan pada tanggal 9 Januari 2021 di SDN Morrombuh 01 sudah menerapkan kurikulum 2013. SDN Morrombuh 01 dapat diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang bersifat tematik sangatlah rendah. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran buku tema yang di padukan menggunakan metode ceramah, dalam hal ini membuat siswa menjadi kurang bersemangat saat proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik kelas III di SDN Morrombuh 01 masih belum bisa berfikir secara abstrak mengenai materi perubahan perubahan cuaca yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga sangat dibutuhkan media

pembelajaran yang bisa membantu siswa memudahkan pelajaran mengenai materi perubahan cuaca tersebut. Menurut hasil wawancara dengan guru kelas III ini peserta didik masih banyak yang kurang paham mengenai materi yang bersifat abstrak, dalam artian siswa masih kebingungan menerima materi jika hanya menggunakan buku dan menggunakan metode ceramah.

Pada kelas III semester Genap terdapat di tema 5, Subtema 3 yang membahas materi tentang perubahan cuaca. Materi ini cenderung bersifat abstrak karena peserta didik tidak dapat melihat contoh konkret tentang materi perubahan cuaca ini. Salah satu materi yang tepat untuk mengajarkan peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut pengembang media Kotak Ilmu Pengetahuan bisa menjadi cara untuk membantu peserta didik dalam hal memudahkan serta memahami materi perubahan cuaca tersebut.

Hal tersebut juga didukung dengan adanya beberapa penelitian tentang media Kotak yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian oleh Siadari, Cecilia dan Jlita, Ananda Lala (2020), pada mata pelajaran IPA hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) mendapatkan presentase dari ahli media 86% (sangat baik), uji coba produk mendapatkan presentase kelayakan 96% (sangat baik), perolehan presentase dari ahli materi 88% (sangat baik). Berdasarkan hasil keseluruhan maka dapat disimpulkan media pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) dapat dikembangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA pada materi gerak benda kelas IV SD. Hal ini juga didukung dengan adanya beberapa penelitian tentang media Kotak yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian

oleh Faiz, Zaenal Muhammad dkk (2019), pada mata pelajaran matematika hasil penelitian ini menunjukkan presentase untuk ahli media 86,3% (sangat baik), presentase ahli materi 82,6% (sangat baik), serta angket keterimaan siswa terhadap media papin dan koja 97% (sangat baik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media papin dan koja layak digunakan dalam pembelajaran matematika karena sudah mencapai hasil belajar saat pertemuan pertama sebesar 61,5 dan saat pertemuan kedua sebesar 79,2.

Berdasarkan pemaparan di atas maka, peneliti tertarik untuk mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan untuk Kelas III Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 3 SDN Morrombuh 01 Kwannyar".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Apakah pengembangan media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan untuk kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan yang valid ditinjau dari angket validator ahli?
2. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan untuk kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan akan menjadi menarik apabila ditinjau dari angket respon siswa?
3. Apakah hasil pengembangan media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan untuk kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan menjadi efektif apabila diinjau dari hasil observasi guru, siswa dan tes?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan pada penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan yang valid ditinjau dari angket validator ahli.
2. Mengembangkan media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan untuk kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan yang menarik saat ditinjau dari angket respon siswa.
3. Mengembangkan media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan untuk kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan yang efektif ditinjau dari hasil observasi guru, siswa dan tes.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Peneliti pada pengembangan ini menghasilkan media pembelajan Kotak Ilmu Pengetahuan dengan spesifikasi berikut:

- a. Media pembelajaran ini di buat menyerupai kotak menggunakan bahan dari triplek.
- b. Kotak ini bisa di di buka ke arah depan untuk pembelajaran yang lainnya.
- c. Media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan memiliki ukuran panjang 45cm, lebarnya 25cm dan beratnya 1 kg.
- d. Media ini menggunakan beberapa gambar-gambar yang menarik.
- e. Media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan ini mencangkup materi perubahan cuaca beserta pengaruhnya untuk manusia.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Asumsi adalah suatu pernyataan yang diterima kebenarannya tanpa pembuktian. Dalam penelitian ini, asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya yang dianggap benar tanpa dibuktikan oleh peneliti (Sugiyono, 2012:82). Asumsi dalam penelitian dan pengembangan Kotak Ilmu Pengetahuan ini yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran Kotak Ilmu Pengetahuan untuk kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan bisa digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan media yang layak saat proses kegiatan pembelajaran, membantu pendidik memberikan materi untuk peserta didik.
2. Penggunaan media pembelajaran pada materi pengaruh perubahan cuaca menjadikan pembelajaran yang lebih menarik dan bisa meningkatkan pemahaman konsep siswa karena di dalam pengembangan media pembelajaran ini menyajikan gambar-gambar yang menarik.

Pada saat melakukan pengembangan produk ini memiliki batasan sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki keterbatasan hanya diuji cobakan pada satu sekolah yaitu SDN Morrobuh 01 Kwanyar Bangkalan.
- b) Media pembelajaran hanya disesuaikan dengan tema yang ada yaitu tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 3.
- c) Subjek uji coba produk secara terbatas hanya pada validator ahli dan siswa kelas III SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan.

- d) Produk massal hanya terbatas untuk SDN Morrombuh 01 Kwanyar Bangkalan yang digunakan sebagai objek penelitian.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Terdapat pentingnya pengembangan media pembelajaran Kohuan (Kotak Ilmu Pengetahuan) adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

- a. Membuktikan bahwa media Kotak Ilmu Pengetahuan bisa dijadikan sebagai suatu penyampaian pesan berupa materi pembelajaran.
- b. Menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara pengembangan media Kotak Ilmu Pengetahuan dan penggunaannya dalam pembelajaran.

2. Bagi Siswa

- a. Memudahkan siswa dalam hal memahami materi mengenai perubahan cuaca.
- b. Mengatasi kebosanan siswa dalam menerima materi pelajaran ketika guru menjelaskan.
- c. Menarik minat siswa untuk melakukan pembelajaran mengenai materi perubahan cuaca.

3. Bagi Guru

- a. Membantu pendidik untuk mempermudah menjelaskan materi pembelajaran
- b. Menambah wawasan pendidik untuk bisa mengembangkan media pembelajaran kreatif agar proses belajar mengajar bisa menyenangkan.

4. Bagi Sekolah

- a. Bisa dijadikan solusi dalam hal proses kegiatan belajar mengajar
- b. Bisa mewujudkan visi serta misi sekolah yaitu untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

G. Definisi Istilah

Definisi operasional adalah definisi khusus yang didasarkan atas sifat-sifat yang didefinisikan, dapat diamati, dan dilaksanakan oleh peneliti lain (Arifin, 2012: 31). Terdapat beberapa istilah-istilah yang perlu di definisikan secara operasional dalam hal penelitian dan pengembangan media Kotak Ilmu Pengetahuan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Belajar merupakan proses atau usaha yang dilakukan setiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari
2. Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran yang menggunakan tema untuk bisa mempelajari beberapa mata pelajaran sehingga bisa memberikan pengalaman kepada siswa.
3. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

4. Kotak Ilmu Pengetahuan adalah sebuah media yang berbentuk kotak menyerupai box yang bisa di geser ke kanan dan ke kiri agar bisa membuat siswa aktif dalam pembelajaran.