

BAB 1

PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan sarana pemerintah dalam menciptakan generasi yang berkualitas. Pendidikan mengalami perkembangan dari zaman ke zaman yang disesuaikan dengan sumber belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, perkembangan teknologi, perubahan budaya dan semakin luasnya interaksi manusia, mengakibatkan perkembangan pengetahuan yang sangat pesat dan memunculkan pembaruan dalam bidang pendidikan. Menurut Mustapa (2014: 129). Pembaruan di bidang pendidikan merupakan upaya mutlak untuk meningkatkan kualitas pendidikan karena pendidikan merupakan hal yang sangat urgen dan tidak bisa lepas dari kehidupan. Salah satu pembaharuan dalam bidang pendidikan tersebut yakni pada Kurikulum.

Menurut UU no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwasanya kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran dan digunakan untuk pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Hidayat (2013) kurikulum mempunyai berbagai macam arti yakni sebagai rencana pembelajaran, rencana belajar siswa dan pengalaman belajar yang di peroleh murid di sekolah. Jadi dapat disimpulkan bahwasanya kurikulum merupakan titik tumpu yang menjadi dasar dari pendidikan.

Kurikulum di Indonesia mengalami pembaruan dari masa ke masa yang disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pada tahun 2013 kurikulum mengalami pembaruan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013 dalam pembaruan kurikulum ini sangat di butuhkan inovasi baru agar dapat membantu ketercapaian tujuan dari pendidikan, salah satunya adalah inovasi media. Inovasi media pembelajaran, seperti ketepatan media pembelajaran harus di sesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan di ajarkan. Oleh karena itu inovasi baru sangat di butuhkan dalam menciptakan suatu media yang sesuai dengan karakteristik siswa guna mempermudah siswa memperoleh informasi dan mencapai tujuan dari pendidikan.

Menurut Piaget,2000:33 mengatakan “ Bahwa tahap berfikir siswa masih tahap operasi konkret (sekitar 7 sampai dengan 12 tahun,atau kadang lebih) yaitu tahap usia anak yang belum memahami operasi logis”. Oleh karena itu penyajian pembelajaran harusnya dilakukan dalam bentuk konkret agar dapat dipahami oleh siswa sekolah dasar (indaryati,2015:85). Oleh karena itu, diperlukaannya media benda konkret sebagai media pembelajaran guna mempermudah siswa dalam menerima informasi.

Media pembelajaran yaitu, segala sesuatu yang dapat, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miaraso dalam Rudi, 2009). Tujuannya adalah merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran (Rudi, 2011:122). Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang bersifat abstrak. Selain itu membantu siswa dalam pembelajaran yang lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepat

dimengerti (Wibowo, 2013:75). Media pembelajaran juga menjadi alat untuk mengkomunikasikan suatu permasalahan serta penggunaan media dapat membantu siswa mengatasi beberapa hambatan untuk memahami suatu masalah yang diberikan guru (Khoiri, 2013:116)

Namun demikian, dalam analisis kebutuhan di lapangan penggunaan media pembelajaran masih sangat minim digunakan dalam pembelajaran. Hasil wawancara guru kelas IV khususnya di SDN Watutulis 2 pada hari Jum'at, 10 November 2017 bahwa pembelajaran di kelas tidak terlalu sering menggunakan media, fasilitas di kelas juga masih belum menunjang untuk pembelajaran kemudian adanya kendala waktu dalam membuat media pembelajaran. Pembelajaran sering menggunakan media sekitar yang seadanya padahal dalam pembelajaran tematik mata pembelajaran harus di kaitkan satu sama lain sehingga guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru sehingga respon siswa biasa-biasa saja dan siswa kurang anutsias dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan masih banyaknya siswa yang berbicara sendiri dan cenderung pasif.

Bedasarkan analisis kebutuhan di sekolah dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik masih minim. Minimnya media pembelajaran di sekolah dasar khususnya SDN Watutulis 2 dikarenakan keterbatasan waktu dan keuangan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas juga mengatakan bahwa pembelajaran tematik disampaikan dengan alat-alat penunjang yang ada di sekitar saja. Sedangkan untuk pembelajaran tematik tema 3, subtema 2, pembelajaran 1 dilakukan dengan gambar guna mengetahui pentingnya upaya pelestarian hewan langka, manfaat

hewan bagi manusia dan membuat pertanyaan untuk narasumber. Selain itu fasilitas dan keadaan kelas juga masih belum menunjang dalam pembelajaran. Hanya ada tempelan-tempelan gambar siswa, tetapi tidak bisa menjadi pemberi informasi seperti media pembelajaran. Sehingga siswa kesulitan dalam menyerap dan memahami konsep pembelajaran tematik. Salah satunya tema 3, subtema 2, pembelajaran 1 yang mengintegrasikan 3 mata pembelajaran yakni IPA, IPS dan Bahasa Indonesia yang membutuhkan pemahaman yang kompleks .

Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, penggunaan media pembelajaran sangat penting sebagai sarana penyampaian materi yang dapat membantu siswa untuk memahami dan menumbuhkan rasa senang pada siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang cocok bagi siswa pada pembelajaran tematik khususnya Tema 3, subtema 2 pembelajaran 1 yaitu media Pangan 3d. Adanya sebuah media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran juga sebagai fasilitator dan mediator bagi guru dalam proses pembelajaran. Selain itu juga melalui media pembelajaran mampu menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan tidak menimbulkan kebosanan siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan bahwa proses pembelajaran tematik kelas IV sekolah dasar sangat dibutuhkan media pembelajaran. Sehingga peneliti merumuskan judul penelitian “Pengembangan Media Pangan 3d (Papan Lingkungan Tiga Dimensi) Subtema Keberagaman makhluk hidup dilingkunganku Kelas IV Sekolah Dasar.

I.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media Maket Pangan 3D Pada Subtema Keberagaman mahluk hidup di lingkunganku di kelas IV SD?

I.3 Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan produk media Pangan 3D pada Tema Peduli terhadap mahluk hidup di kelas IV SD.

I.4 Spesifikasi Produk

Media pembelajaran ini bernama media Pangan 3d. Media ini merupakan jenis alat peraga yang terbuat dari papan kayu. Adapun spesifikasi khusus produk dari media Papan Simetri Putar terdiri sebagai berikut:

1. Konten (Isi)

Isi dari media Papan Lingkungan ini adalah miniature-miniature hewan dan kondisi lingkungan serta aktivitas manusia yang menunjang materi yang akan diajarkan contoh dari miniature-miniature tersebut yaitu miniature hewan langka, miniature hewan peliharaan dan miniature kegiatan manusia Media Pangan 3d dikembangkan berdasarkan KD yang ada di pembelajaran tematik subtema keberagaman mahluk hidup di lingkunganku yang mengintegrasikan 3 mata pembelajaran yakni IPA, IPS dan Bahasa Indonesia.

2. Konstruk (Tampilan)

Media Pangan 3d di desain dalam bentuk papan yang terbuat dari papan yang terdiri dari bagian penutup dan bagian pembuka yang berguna sebagai lingkungan. Pemberian warna dasar papan yang berfungsi sebagai lingkungan ini

menggunkan kuas dan cat sesuai dengan lingkungan yang dikehendaki seperti lingkungan berair diberi warna biru, lingkungan gersang coklat, dan lingkungan subur sebagai hutan dengan warna hijau. Setelah itu papan dihiasi oleh miniature-miniature hewan, tumbuhan dan manusia yang dapat digerakkan oleh magnet.

I.5 Manfaat Penelitian

Dengan melihat latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi pendidik
Media pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran..
- 2) Bagi siswa
Media pembelajaran yang dihasilkan dapat memudahkan siswa untuk menangkap informasi dengan lebih nyata, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan proses belajar yang menyenangkan.
- 3) Bagi peneliti
Menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

I.6 Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian Dan Pengembangan

Asumsi Pengembangan adalah

- a. Siswa mampu belajar aktif, kreatif dan mandiri melalui media Pangan 3d
- b. Media Pangan 3d digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran
- c. Siswa mampu mempelajari pembelajaran yang lebih integrated

Karena luasnya masalah dan untuk memungkinkan peneliti dalam mencapai tujuan maka peneliti membatasi masalah penelitian adapun batasan-batasan tersebut yaitu:.

1. Pengembangan media pembelajaran yang akan diteliti merupakan pengembangan media pada pembelajaran Tematik Kelas IV Semester I Tema 3 :Peduli makhluk hidup, Subtema 2: keberagaman makhluk hidup di lingkunganku, Pembelajaran 1, menggunakan Media PANGAN 3D
2. Materi penelitian dibatasi pada pokok bahasan sumber daya hewani.
3. Model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *analize, design, develop, implementation, evaluate*.

I.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran oleh pembaca, maka perlu ada beberapa batasan istilah sebagai berikut :

- 1) Penelitian dan pengembangan adalah tahap untuk mengembangkan dan memvalidasi suatu produk yang sesuai dengan kriteria dan keefektifan guna mewujudkan tujuan dari pendidikan.

- 2) Media adalah suatu alat yang berguna untuk menyalurkan informasi dari guru ke siswa.
- 3) Materi pada media adalah Tema 3 : Peduli pada makhluk hidup, Subtema 2: keberagaman makhluk hidup di lingkunganku Pembelajaran 1. Pokok bahasan yang terdapat didalamnya yaitu mengintegrasikan 3 mata pelajaran yaitu IPS, IPA dan Bahasa Indonesia.
- 4) Media PANGAN 3D merupakan media alat peraga tiga dimensi, karena secara fisik media ini dibuat menyerupai bentuk lingkungan aslinya dan di dalamnya memaparkan materi sumber daya alam hewani .

