

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan sesuatu rangkaian yang melibatkan beberapa komponen untuk mencapai sesuatu tujuan tertentu salah satu komponennya adalah guru. Guru memegang peranan penting dalam keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan guru harus mampu menempatkan diri serta memiliki keterampilan demi terlaksananya proses pembelajaran. Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan, sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran Suryosubroto (1997:19). Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling terkait, diantaranya tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode/strategi pembelajaran, alat/media, sumber pelajaran, dan evaluasi.

Faktor yang juga berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran yang di gunakan oleh guru dalam proses pembelajarannya, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar terjadinya komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dengan siswanya. Semangat belajar siswa akan muncul ketika suasana begitu menyenangkan dan belajar akan efektif bila seseorang dalam keadaan gembira dalam belajar. Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan media pembelajaranlah yang merupakan kunci dari keberhasilan proses pembelajaran yang menyenangkan.

Pada umumnya ketika guru melaksanakan proses pembelajaran IPA di kelas, kebiasaan yang dilakukan guru adalah penerapan strategi mengajar yang tidak serasi yaitu tidak menggunakan alat/media sumber belajar yang optimal. Proses pembelajaran lebih terpusat pada guru, sehingga guru masih dianggap sebagai satu-satunya sumber ilmu utama. Akibatnya proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang menarik dan tertantang bagi siswa, karena hanya menempatkan siswa sebagai objek dan bukan sebagai subjek yang harusnya mempunyai keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media tiga dimensi. Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak memungkinkan dihadapkan langsung ke tempat dimana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif (Daryanto, 2010: 29).

Menurut Jonkenedi (2017:12) Media tiga dimensi dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang bisa dibawa benda asli, tiruan atau miniaturnya ke dalam kelas agar proses pembelajaran semakin aktif dan menyenangkan. Selain itu, pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi akan menjadikan proses pembelajaran semakin bervariasi dan tidak membosankan.

Secara umum dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan sekelompok media yang berwujud benda asli baik hidup maupun benda mati yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran dibuat sesederhana mungkin, dengan tujuan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang akan disampaikan. Walaupun demikian media tiga dimensi sebagai alat dan sumber pengajaran tidak dapat menggantikan guru sepenuhnya yang artinya media tersebut tetap memerlukan guru sebagai fasilitator dalam penyampainnya agar dapat meningkatkan kualitas pengajaran dari pembelajaran tematik. Penggunaan media tiga dimensi merupakan salah satu metode guru dalam menyampaikan materi atau bahan pembelajaran. Siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang diberikan guru karena dengan menggunakan media tiga dimensi siswa dapat melihat langsung benda-benda yang dimaksud.

Pemanfaatan media pembelajaran dikaitkan erat dengan peningkatan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Pemanfaatan media pembelajaran oleh guru diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, memfasilitasi proses interaksi antara siswa dan guru, sesama murid, serta memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini dipercaya mampu mengubah suasana belajar yang pasif menjadi aktif melalui beragam sumber belajar yang tersedia. Pengalaman belajar yang dilakukan siswa seperti mengidentifikasi, merinci, menilai informasi penting diharapkan dapat meningkatkan kemampuan

berpikir siswa. Kemampuan berpikir analisis siswa perlu diajarkan agar siswa mampu menyelesaikan permasalahan terutama yang berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh guru.

Media pembelajaran memiliki manfaat dan fungsi penting dalam proses kegiatan pembelajaran. (Arsyad, 2011:19) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat ini.

Dalam membuat persiapan atau program pengajaran, guru harus memahami tentang tujuan pengajaran, cara merumuskan tujuan pembelajaran, serta secara khusus memilih dan menentukan metode mengajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik agar peserta didik tidak cepat bosan terhadap suatu pembelajaran dan mampu menumbuhkan motivasi belajar serta dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk selalu dapat menemukan inovasi-inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Keterkaitan belajar dan pembelajaran digambarkan dalam sebuah sistem, proses belajar dan pembelajaran memerlukan masukan dasar (*raw input*) yang merupakan bahan pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar (*learning teaching process*)

dengan harapan berubah menjadi keluaran (*output*) dengan kompetensi tertentu (Sanjaya, 2009:4). Output dari belajar dan pembelajaran berupa hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat menjalani PLP (Pengenalan lapangan persekolahan) pada 21 Juli 2020 di SD Negeri 26 Sigiran Kabupaten Agam dari guru berinisial YH, diperoleh informasi bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran dalam mengajar berupa kertas yang di lubangi pada bagian tengah dan menggunakan cahaya matahari pada saat siang tetapi siswa masih saja merasa tidak begitu tertarik khususnya pada mata pelajaran IPA tentang sifat-sifat cahaya. Serta guru terus mengulang penjelasan dan contoh yang digunakan dengan arti lain guru terlalu monoton dalam menjelaskan pembelajaran strategi yang digunakan guru tidak berkembang dari tahun ke tahun guru tetap menggunakan metode ceramah didepan kelas. Keterampilan atau kemampuan memilih dan menggunakan media pembelajaran tidak hanya harus dikuasai saja tetapi juga harus pandai menerapkan kriteria-kriteria penilaian untuk melihat apakah alat atau media yang digunakan sudah sesuai dengan ketentuan atau materi yang diajarkan atau tidak. Jadi pengembangan media merupakan keharusan misalnya kosica (kotak sifat cahaya) agar peserta didik tertarik dengan ditampilkannya media di depan kelas yang dibuat dengan warna cerah, dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan memiliki keinginan dan minat belajar yang tinggi.

Dalam penelitian ini, peneliti mencoba mengembangkan media agar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam media pembelajaran sehingga proses pembelajaran

berlangsung secara efektif dan menyenangkan, karena peserta didik pada rentang umur 7-12 tahun akan tertarik dengan sesuatu yang menurut mereka asing sehingga keingintahuan yang dimiliki oleh peserta didik akan tinggi, dengan demikian peserta didik akan terfokus kepada media yang dihadirkan oleh pendidik, karena media kosica (kotak sifat cahaya) yang di hadirkan oleh pendidik memiliki beberapa manfaat selain dari mendorong efektifitas belajar dan keingintahuan siswa juga mudah dipahami secara umum baik itu secara penjelasannya maupun pembuatannya sehingga nantinya pendidik dapat membawa siswa untuk membuat media pembelajaran sendiri dari rumah hal ini juga tidak luput dari pantauan pendidik.

Berdasarkan masalah tersebut, diperlukan sebuah usaha agar dapat memperbaiki hasil belajar supaya menjadi lebih baik. Usaha yang tepat adalah dengan menggunakan media yang dapat menarik semangat, keaktifan dan perhatian siswa serta membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Media yang sesuai dengan pembelajaran IPA adalah media 3 dimensi. Media 3 dimensi yang dimaksud adalah Kosica, dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah, karena Kosica sangat sesuai dengan mata pelajaran IPA yang banyak membahas tentang fenomena-fenomena alam khususnya mengenai sifat-sifat cahaya. Dengan menggunakan kosica, kita dapat memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk mengamati dan menelaah materi pada tema 5 subtema perjuangan pahlawanku. Hal ini akan membuat siswa lebih penasaran dan antusias dan ingin mencoba menggunakan media sehingga melalui media pembelajaran ini, para siswa akan memperoleh pengalaman yang lebih luas,

dengan demikian persepsi atau pandangan siswa akan lebih tajam dan dapat menimbulkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti telah melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media 3 Dimensi Kosica (kotak sifat cahaya) dalam Pembelajaran IPA SD kelas IV di SD N 26 Sigiran Kabupaten Agam.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan observasi yang dilakukan terhadap guru kelas diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya strategi yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar.
2. Peserta didik kelas IV SD N 26 Sigiran Kabupaten Agam masih kesulitan memahami pembelajaran pada materi sifat sifat cahaya pada pembelajaran IPA.
3. Media yang digunakan oleh guru kurang menarik sehingga siswa tidak terfokus terhadap media yang dihadirkan guru.
4. Pedoman yang dimiliki guru hanya berpegang terhadap buku guru, buku siswa, serta LKS saja.
5. Penjelasan serta contoh yang digunakan guru terlalu monoton dan terus diulang tahun ke tahun seperti kertas yang di beri lubang pada bagian tengah saja

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, relevan dan dapat dilakukan penelitian yang lebih mendalam agar lebih mudah dalam pelaksanaannya, maka

penelitian ini dibatasi pada Pengembangan media 3 Dimensi Kosica (kotak sifat cahaya) dalam pembelajaran IPA SD Negeri 26 Sigiran Kabupaten Agam khususnya pada subtema perjuangan para pahlawan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas pengembangan media 3 dimensi kosica (kotak sifat cahaya) dalam pembelajaran IPA SD kelas IV di SD Negeri 26 Sigiran Kabupaten Agam ?
2. Bagaimana praktikalisasi pengembangan media 3 dimensi kosica (kotak sifat cahaya) dalam pembelajaran IPA SD kelas IV di SD Negeri 26 Sigiran Kabupaten Agam ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran 3 dimensi kosica (kotak sifat cahaya) untuk siswa kelas IV SD Negeri 26 Sigiran Kabupaten Agam yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran 3 dimensi kosica (kotak sifat cahaya) untuk siswa kelas IV SD Negeri 26 Sigiran Kabupaten Agam yang memenuhi kriteria praktis

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Penelitian dan pengembangan ini memberikan pengalaman serta pengetahuan baru dalam membuat dan mengembangkan media 3 dimensi kotak cahaya pada materi pokok sifat- sifat cahaya dengan sub tema Perjuangan Para Pahlwan untuk siswa kelas IV.

2. Bagi guru

Penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi mengembangkan media 3 dimensi pada materi pokok sifat-sifat cahaya dengan sub tema Perjuangan Para Pahlwan untuk siswa kelas IV.

3. Bagi sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat menambah referensi pada sekolah dalam mengembangkan media 3 dimensi kotak cahaya pada materi pokok sifat-sifat cahaya dengan sub tema Perjuangan Para Pahlwan untuk siswa kelas IV.

4. Bagi prodi PGSD

Penelitian dan pengembangan ini dapat menambah pustaka prodi PGSD Universitas Sanata Dharma terkait pengembangan media 3 dimensi kotak cahaya pada materi pokok sifat- sifat cahaya dengan sub tema Perjuangan Para Pahlawan untuk siswa kelas IV.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dikembangkan adalah berupa media 3 dimensi kosica (kotak sifat cahaya) yang akan dibuat seperti :

1. Media 3 dimensi kosica di buat dari bahan dasar kayu dengan ukuran 34 x 19 cm.
2. Bahan dasar media adalah kayu triplek.
3. Media di buat dengan bentuk persegi panjang dan terdapat tempat untuk meletakkan penjelasan materi dari sifat cahaya.
4. Bahan yang di gunakan dalam media kosica adalah gelas dan lampu.
5. Kayu tipis (triplek) yang digunakan di potong menjadi 5 bagian yang masing-masing ukurannya berbeda, tiga di antara bagian tersebut menjadi alas, tutup samping dan tutup belakang, dua bagian yang di tengahnya di beri lubang di letakkan menjadi pembatas yang akan membuat ruang.
6. Selanjutnya cahaya dari media kosica bersumber dari lampu yang dihubungkan dengan menggunakan kabel dan di letakkan pada bagian tutup samping media.
7. Gelas di gunakan dan di letakkan pada ujung media menggunakan lem.
8. Media dapat di gunakan untuk materi sifat cahaya yaitu, cahaya dapat di pantulkan, cahaya merambat lurus, cahaya dapat di biaskan, cahaya dapat menembus benda bening.