

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang individu guna mempersiapkan generasi-generasi muda untuk menghadapi perkembangan zaman pada era global pada saat seperti saat ini. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju kearah peradaban manusiawi dan lebih baik (Widharyanto, 2017). Oleh karena itu, pendidikan harus dilaksanakan dengan sebaik baiknya sehingga akan menghasilkan pendidikan yang bermutu dan berkualitas serta dapat meningkatkan sumber daya manusia. Perkembangan teknologi yang sangat pesat akan berdampak terhadap bidang pendidikan sehingga proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari beberapa komponen yaitu media, metode dan hasil belajar. Media dapat digunakan untuk sarana penunjang dalam penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada siswa.

Di dalam pendidikan, pembelajaran merupakan suatu usaha atau proses untuk membelajarkan peserta didik dalam memperoleh suatu informasi dan pengetahuan di dalam pembelajaran. Selain itu, pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan terjadi perubahan perilaku dari yang tidak tahu menjadi tahu (Salamun dkk., 2021). Pada proses belajar mengajar terjadi suatu interaksi antara guru dan peserta didik. Disamping

menyampaikan sebuah informasi juga membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami kebutuhan dari peserta didik meliputi kesulitan belajar, menyeleksi materi pembelajaran, menstimulus kegiatan belajar serta memberikan bimbingan dan motivasi kepada peserta didik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan tema dalam mengaitkan mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna kepada siswa. Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam berbagai tema. Pengintegrasian terwujud dalam dua hal, yakni integrasi sikap, keterampilan, dan pengetahuan dalam proses pembelajaran (Hidayah, 2015). Pembelajaran tematik merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara individual maupun kelompok aktif dalam mencari, menggali dan menemukan suatu hal hal yang bersifat baru.

Pada saat menyampaikan pelajaran guru memerlukan suatu perantara atau media untuk mempermudah peserta didik di dalam memahami materi pelajaran. Media merupakan suatu penghubung atau jembatan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat memahami materi pembelajaran dengan baik. Selain itu, pengertian lain terkait media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna atau pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran

dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Jika media pembelajaran tidak ada, maka guru akan mengalami kesulitan dalam mengajar, dan materi menjadi monoton serta siswa merasa bosan dengan apa yang sedang diajarkan (Tafonao, 2018). Melalui media pembelajaran diharapkan proses kegiatan belajar mengajar akan menjadi aktif, inovatif dan efektif serta menyenangkan bagi peserta didik.

Selain itu kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru disebabkan karena media yang terdapat di sekolah sangatlah terbatas dan hanya menggunakan alat peraga sederhana dan seadannya jarang penggunaan media oleh guru juga disebabkan oleh kesibukan dari guru sehingga guru tidak memiliki banyak waktu dalam membuat media pembelajaran kurangnya media pembelajaran oleh guru akan berdampak terhadap kurang optimalnya daya tangkap peserta didik dalam menangkap pembelajaran sehingga menjadikan hasil belajar peserta didik rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan dengan guru kelas V, pada saat guru melakukan pembelajaran tematik tema 5 “Ekosistem” Sub tema 1 “Komponen Ekosistem” pada pembelajaran 1 diketahui bahwa guru hanya menggunakan media pembelajaran yang ada saja seperti papan tulis dan buku sehingga kegiatan belajar mengajar cenderung monoton serta menjadi kurang efektif. Pada saat kegiatan pembelajaran media yang digunakan oleh guru masih menggunakan media yang sudah ada di kelas saja tanpa adanya variasi lain. Selain itu, metode yang digunakan guru pada saat kegiatan belajar mengajar sudah cukup baik yaitu pada saat pembelajaran guru

menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi pembelajaran serta metode ceramah untuk menjelaskan, akan tetapi masih terdapat kendala yang dialami seperti media yang digunakan pada saat pembelajaran kurang menarik dan menyebabkan peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran dan gaduh di dalam kelas, sehingga banyak siswa yang tidak paham akan materi pembelajaran yang disampaikan.

Oleh karena itu sangat amat dibutuhkan suatu media penunjang pembelajaran yang cocok dengan tema 5 “Ekosistem” Sub tema 1 “Komponen Ekosistem” pembelajaran 1 kelas V SD, yang memuat dua materi yaitu Bahasa Indonesia dengan KD : 3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi dan 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri. Kemudian materi selanjutnya adalah IPA dengan KD 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar dan 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem. Dilihat dari karakteristik media dan relevansi materi maka dalam pembuatan media ini peneliti ingin mengembangkan media konkret sebagai sarana pembelajaran dengan nama Jam Penuh dengan Misteri (JAMPERI) agar siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Media Jamperi adalah sebuah media yang berbentuk konkret 3 dimensi dinamakan jamperi karena media tersebut berbentuk lingkaran yang menyerupai dengan jam dinding media tersebut memiliki diameter 60 cm dan memiliki penyangga dibagian bawah media ini terbuat dari

bahan utama kayu adapun keunggulan dari media ini adalah media jamperi awet dan tahan lama cara penggunaan media mudah, menarik minat belajar siswa serta cara perawatan media yang mudah. Hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Mahardika dan Adinda Siswoyo (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Siswa Sekolah Dasar Hasil Penelitian tersebut

Media pembelajaran KOKOSIS ini dapat digunakan pada pembelajaran materi komponen ekosistem, yang diuji cobakan pada siswa kelas V di UPTD SDN Panyaksagan Klampis. Media pembelajaran KOKOSIS merupakan media yang dapat digunakan guru untuk mempermudah dalam proses penyampaian materi. Berdasarkan penelitian terdahulu terkait pengembangan media pembelajaran dengan materi tentang ekosistem yang dilakukan oleh Candra Mahardika dan Andika Adinanda Siswoyo (2021), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Siswa sekolah dasar”. Hasil penelitian tersebut, diperoleh bahwa persentase kevalidan rata-rata media pembelajaran KOKOSIS sebesar 89% dalam kategori sangat valid. Keefektifan media pembelajaran KOKOSIS diukur dari observasi guru sebesar 100% dalam kategori sangat aktif, observasi aktivitas siswa sebesar 98% dalam kategori sangat aktif dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 91% dalam kategori tuntas sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran KOKOSIS sangat efektif digunakan pada pembelajaran. Sedangkan persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu tentang materi Ekosistem serta objek penelitiannya adalah

peserta didik kelas V. Untuk perbedaan penelitian yang peneliti kembangkan dengan penelitian terdahulu adalah terletak pada media yang dikembangkan yaitu media Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) sedangkan media yang peneliti kembangkan adalah media pembelajaran Jam Penuh dengan Misteri (JAMPERI). Selain itu perbedaan lainnya adalah terletak pada metode penelitian yang akan digunakan yaitu pada penelitian Candra Mahardika dan Andika Adinanda Siswoyo adalah menggunakan metode model Borg and Gall sedangkan metode yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan metode model ADDIE (*analyze, design, development, implementation, and evaluation*).

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang berbasis benda konkret dengan judul “Pengembangan Media Belajar Jam Penuh Misteri (Jamperi) Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian terdapat rumusan masalah yaitu: Bagaimana mengembangkan Media Jam Penuh dengan Misteri (JAMPERI) untuk pembelajaran tematik di kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui proses mengembangkan media Jam Penuh dengan Misteri (JAMPERI) untuk pembelajaran tematik di kelas V

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

1. Konstruksi (tampilan)

Dilihat dari segi tampilan media Jam Penuh dengan Misteri yang peneliti kembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- a) Materi pembelajaran dimuat dalam bentuk juring-juring media yang akan dibuat.
- b) Media Jamperi adalah media pembelajaran konkret 3 dimensi yang berbentuk lingkaran seperti jam dinding yang dapat diputar serta memiliki penyangga untuk menyangga dinding tersebut, selain itu juga terdapat anak panah yang akan menunjuk pada juring
- c) Media Jamperi ini nantinya akan dibuat dengan menggunakan bahan kayu yang sudah dihaluskan permukaannya dan didesain semenarik mungkin dengan menggunakan tema ekosistem.
- d) Didalam juring tersebut nantinya akan terdapat beberapa misteri berupa pertanyaan tentang tema 5 Ekosistem Subtema 1, Pembelajaran 1.

2. Konten

Media jam penuh dengan misteri ini berisi tentang materi kelas V tema 5 Ekosistem Subtema 1, Pembelajaran 1 yang memuat materi Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam dengan Kompetensi Dasar sebagai berikut:

Tabel 1.1 Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Bahasa Indonesia	3.7.1 Menemukan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi
3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi	3.7.2 Mengaitkan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi
	3.7.3 Menyimpulkan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi
4.7 Menyajikan konsep konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	4.7.1 Menunjukkan konsep konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
	4.7.2 Merumuskan konsep konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
	4.7.3 Menentukan konsep konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri
Ilmu pengetahuan Alam	3.5.1 Menentukan hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring	3.5.2 Mengaitkan hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar
	3.5.3 Mengevaluasi hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	4.5.1 Menunjukkan karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem
	4.5.2 Mengembangkan karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem
	4.5.3 Menciptakan karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

Pada implementasi media Jam Penuh Misteri ini adalah menggunakan Kd 3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring dan Ipk 3.5.1 Menentukan hubungan antar komponen ekosistem dan jaring- jaring makanan di lingkungan sekitar 3.5.2 Mengaitkan hubungan antar komponen ekosistem dan jaring- jaring makanan di lingkungan sekitar 3.5.3 Mengevaluasi

hubungan antar komponen ekosistem dan jaring- jaring makanan di lingkungan sekitar yang khusus digunakan pada 1 pembelajaran dengan materi utama yaitu komponen ekosistem akan tetapi apabila guru ingin menggunakan pada materi atau pembelajaran yang lain bisa disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan nantinya.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Tanjungtani 1 peneliti mendapatkan hasil dan informasi bahwa pada saat pembelajaran tematik tema 5 Ekosistem Subtema 1, Pembelajaran 1 tentang ekosistem yaitu guru masih kurang optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Kurangnya media mengakibatkan siswa menjadi malas dan kurang paham dengan materi pembelajaran yang dijelaskan, sehingga hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Dengan adanya hal tersebut maka sangat penting untuk melakukan penelitian berkelanjutan dan pengembangan media untuk menunjang proses pembelajaran. Melalui pengembangan media pembelajaran jam penuh dengan misteri (JAMPERI) diharapkan dapat membantu guru dalam mempermudah proses pembelajaran .

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Prasyarat Penelitian Pengembangan

- a) Penggunaan media pembelajaran Jam Penuh Dengan Misteri menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar

- b) Terciptanya suasana pembelajaran yang aktif antara guru dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai
- c) Dengan adanya media ini dapat mengoptimalkan hasil belajar peserta didik kelas V SD

2. Batasan Penelitian dan Pengembangan

- a) Pengembangan media Jam Penuh Dengan Misteri (JAMPERI) ini hanya difokuskan pada Tema V “Ekosistem”, Subtema 1 “Komponen Ekosistem”, Pembelajaran 1.
- b) Memuat materi IPA yaitu Ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar
- c) Media ini dikembangkan bagi peserta didik kelas V SD
- d) Media konkret berupa (JAMPERI)

G. Definisi Operasional / Penjelasan Istilah

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik di dalam melakukan suatu proses belajar mengajar sehingga peserta didik kurang tertarik dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal sehingga dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran

2. Media

Media pembelajaran adalah suatu sarana atau perantara yang digunakan dalam menyampaikan suatu pesan dari suatu individu kepada individu yang lain.

3. Jam Penuh Misteri (JAMPERI)

Jam Penuh Misteri (JAMPERI) merupakan media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu yang di desain untuk membantu siswa di sekolah dasar untuk belajar khususnya dalam pembelajaran tematik

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan dengan menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau satu topik tercapai secara maksimal sehingga dibutuhkan suatu pengembangan media pembelajaran .

5. Media

Media pembelajaran adalah suatu sarana atau perantara yang digunakan dalam menyampaikan suatu pesan dari suatu individu kepada individu yang lain.

6. Jam Penuh Misteri (JAMPERI)

Jam Penuh Misteri (JAMPERI) merupakan media pembelajaran yang terbuat dari bahan kayu yang di desain untuk membantu siswa di sekolah dasar untuk belajar khususnya dalam pembelajaran tematik

7. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunakan dengan menggabungkan suatu konsep dalam beberapa materi, pelajaran atau bidang studi menjadi satu tema atau satu topik