

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang di mana komunikasi timbal balik berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. (Hidayat et al., 2020, p. 34), menjelaskan bahwa antara dua komponen tersebut harus terjalin interaksi yang saling menunjang agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara maksimal. Sebuah proses pembelajaran yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berpikir kritis dan munculnya kreativitas serta perubahan perilaku atau kepribadian berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

Keberhasilan akan proses pembelajaran tidak terlepas karena dukungan sarana yang menunjang salah satunya adalah media pembelajaran. (Kustandi & Daddy, 2020, p. 6), dengan adanya media pembelajaran sebagai pendukung keberhasilan pendidikan sudah menjadi bagian yang penting dalam pembelajaran. (Kumala Sari et al., 2022, p. 1577), keberadaan media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru sebagai penyampai pesan pendidikan tampaknya memang sangat perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar pada khususnya dan proses pendidikan pada umumnya

dapat berlangsung secara efektif (Juniza et al., 2022, p. 236), yang dimana guru berperan memberikan arahan, bimbingan, dan dorongan kepada siswa agar proses pembelajaran di sekolah berjalan dengan baik untuk menciptakan sistem pembelajaran yang mengarah langsung pada pembelajaran (Mardhiyah et al., 2023, pp. 81–82). Harmer mengungkapkan dalam Guru harus menerapkan strategi atau cara efektif yang dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat (Jaya et al., 2018, p. 21).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran. Namun, tidak semua sekolah memiliki media pembelajaran yang memadai. (Dewi Sartika & Bahri, 2022, p. 83), mengatakan bahwa di dunia pendidikan, proses pembelajaran yang berkualitas mampu mengembangkan hasil potensi anak menjadi lebih baik, melalui minat, bakat, yang dimiliki oleh peserta didik. Namun kenyataannya, dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar tersebut tidak selalu lancar seperti yang diharapkan, karena setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda dalam menerima materi pelajaran.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari kurikulumnya. Kurikulum dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan sebagai rencana atau program. Kurikulum tidak akan bermakna jika tidak diimplementasikan secara tepat dalam bentuk pembelajaran dan sebaliknya. Kurikulum yang jelas penting sebagai acuan yang akan menciptakan proses pembelajaran yang afektif. Kurikulum mengandung banyak unsur konstruktif agar pembelajaran berjalan

optimal (Marleni et al., 2022, p. 305). Dalam Kurikulum 2013 mendefinisikan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) sesuai dengan yang seharusnya, yakni sebagai kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Kurikulum 2013 merupakan hasil pengembangan dari kurikulum yang telah ada sebelumnya. Salah satu pola perubahan kurikulum 2013 yaitu dari pengelolaan pembelajaran secara terpisah (mata pelajaran) menjadi pembelajaran terpadu (tematik). (Saputri, 2015, p. 2) , mengungkapkan karakteristik pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan model pembelajaran tematik integratif, pendekatan saintifik, kontekstual dan pembelajaran berbasis proyek.

Pembelajaran tematik adalah suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan otentik (Majid, 2014, p. 80). Menurut Trianto dalam (Depdiknas, 2013), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu, unit yang tematik adalah epitome dari seluruh bahasa pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk secara produktif menjawab pertanyaan yang dimunculkan sendiri dan memuaskan rasa ingin tahu dengan penghayatan secara alamiah tentang dunia disekitar mereka. Pembelajaran tematik ini akan lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran. (Tafonao, 2018, p. 105), menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian kemampuan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses

pembelajaran yang optimal. (Indaryati & Jailani, 2015, p. 84), mengungkapkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 90 Palembang pada hari Kamis tanggal 02 Maret 2023, ternyata di SD tersebut proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan bosan dalam belajar, rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 70 pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dibuktikan dari 22 peserta didik masih ada 15 orang yang belum tuntas seperti Ahmad Azzam memperoleh nilai 50 dan Raisa Salsabilla memperoleh nilai 40 dan masih ada lainnya sehingga terlihat peserta didik masih sulit memahami materi dalam pembelajaran khususnya pada kelas III materi keadaan cuaca tema V subtema 1, karena masih hanya terpaku pada buku pembelajaran. Dan belum adanya media konkret (nyata). Materi keadaan cuaca adalah mata pelajaran wajib yang harus diajarkan kepada peserta didik. Selain itu, di sekolah ini media pembelajaran terbilang belum lengkap dan kurang bervariasi guru hanya menggunakan media berupa papan tulis, buku mata pelajaran (buku-buku yang diberikan pemerintah dan juga buku LKS), dan alat untuk menulis (spidol, pena, pensil saja). Hal ini berdampak pada pembelajaran yang belum optimal sehingga suasana proses pembelajaran kurang nyaman dan mengakibatkan proses belajar peserta didik kurang efektif dan kondusif. Dikarenakan peserta didik masih banyak yang belum memahami materi pembelajaran, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *box* cuaca agar proses pembelajaran

dan hasil belajar meningkat dan menambah semangat peserta didik dalam belajar terutama pada materi keadaan cuaca kelas III sekolah dasar.

Ada beberapa penelitian yang terdahulu berkaitan dengan media pembelajaran *box*. Yang pertama (Adawiyah et al., 2022), dengan judul Pengembangan Media Magic Box Sikla (Siklus Air) pada Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Kelas V. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase dari ahli materi sebesar 83,3% (sangat layak) dan persentase dari ahli media adalah 93,3% (sangat layak). Hasil belajar IPA mengalami peningkatan yang dibuktikan pada hasil rata-rata *posttest* sebesar 87,5, dibandingkan rata-rata *pretest* yaitu 69,1 dengan perolehan N-Gain= 0,59 dalam kriteria sedang, dan uji t sebesar 0,662. Kesimpulannya media pembelajaran *magic box* layak untuk digunakan dan efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 3 Kunduran Blora.

Yang kedua (Serli Evidiasari, Subanji, 2018), dengan judul Pengembangan Media *Box* Mengenal Bilangan Dan Operasinya Bagi Siswa Kelas 1 di SDN Gadang 1 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kevalidan produk berupa media *box* mengenal bilangan dan operasinya memiliki kriteria pencapaian 77,4%. Kriteria tersebut menempati kategori layak/tepat dengan kategori dapat digunakan tanpa revisi. rata-rata kepraktisan yang diisi oleh guru kelas 1 yang mengajar di kelas tersebut, diperoleh presentase nilai sebesar 92,2% maka kepraktisan media tersebut adalah sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Penentuan efektifitas menunjukkan persentase 83,3% media *box* mengenal bilangan dan operasinya sangat efektif untuk digunakan pada pembelajaran matematika. Kriteria ketuntasan untuk siswa bila hasil evaluasi tersebut mencapai

KKM yaitu 70, dari 30 siswa yang dijadikan sebagai obyek penelitian sebanyak 25 siswa tuntas secara individual dan 5 orang siswa tidak tuntas. Jika dipersentasekan maka sebanyak 83,3% siswa yang memiliki nilai di atas KKM yaitu 70 dan 16,7% siswa yang memiliki nilai dibawah 70. Persentase siswa yang memiliki nilai ketuntasan melebihi 80% maka dapat disimpulkan bahwa keefektifan media *box* mengenal bilangan dan operasinya memiliki kriteria efektif. Media *box* mengenal bilangan dan operasinya dapat digunakan pada proses pembelajaran matematika memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Yang ketiga (Meilanda et al., 2022), dengan judul Pengembangan Media *Magic Box* dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas III SDN 13 Lubuk Linggau. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil kevalidan media *magic box* pada pembelajaran matematika kelas III dari validasi ahli bahasa sebesar 4,25 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi ahli materi sebesar 4,37 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi media sebesar 4,17 dengan kategori valid. Dari ketiga validator tersebut didapat data akhir pada uji kevalidan media *magic box* sebesar 4,27 sehingga dapat diartikan bahwa media *magic box* sudah memenuhi persyaratan uji kevalidan pada kategori sangat valid. Sedangkan hasil kepraktisan media *Magic Box* yang dikembangkan diperoleh dari hasil yang sudah dibagikan ke pendidik dan peserta didik kelas III SDN 13 Lubuk Linggau. Hasil kepraktisan pendidik sebesar 87,5 dengan kategori sangat praktis dan untuk hasil uji coba *one to one* sebesar 100 dengan kategori sangat praktis. Uji coba kelompok kecil sebesar 98,44 dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil uji coba didapatkan skor rata-rata keseluruhan sebesar 95,3 sehingga media *magic box* dari hasil

pengembangan sudah memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis.

Perbedaan, antara media *magic box* dan media *box* cuaca yaitu, media *magic box* merupakan media konkret karena mengandalkan indera penglihatan dan media *magic box* disebut juga kotak ajaib, kotak mengandung arti petak, peti, untuk meletakkan barang-barang, dalam arti kotak ini mempunyai banyak materi sebagai solusi dalam kegiatan proses pembelajaran, serta bahan dalam membuat media *magic box* berdasarkan penelitian di atas menggunakan papan partikel, papan duplet kardus yang dilapisi dengan kertas emas, kertas kado, magnet dan lain-lain. Dan untuk produk yang dikembangkan media *magic box* ketika kotak tersebut dibuka, sisi dari kotak tersebut akan memunculkan tulisan atau gambar tema. Apabila kita membuka *box* tersebut maka *magic box* akan mekar dan terlihat susunan-susunan dari bagian *magic box*. Sedangkan media atau produk yang ingin dikembangkan peneliti yakni media pembelajaran *box* cuaca, bahan dalam membuat media *box* cuaca, peneliti dibuat menggunakan bahan dasar kayu dengan dilapisi kertas karton dan untuk memuat materi menggunakan latar putih dan biru akan dibentuk seperti kotak yang ditampilkan seperti menonton film di televisi berbentuk 3 dimensi, dan untuk materi menyesuaikan dengan judul media yang akan dikembangkan yaitu “cuaca” untuk bentuk produk yang dibuat menyesuaikan kebutuhan guru dan peserta didik. Dan sesuai dengan penjabaran penelitian di atas media *magic box* baik dari penelitian pertama sampai ketiga hasil dari media *magic box* layak untuk digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memenuhi kriteria kepraktisan dengan kategori sangat praktis

Berdasarkan permasalahan di atas, dan jabaran dari peneliti sebelumnya serta perbedaan produk yang dimiliki maka peneliti ingin, untuk mengembangkan media pembelajaran *box* cuaca dalam proses pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang diberi judul “**Pengembangan Media Pembelajaran *Box* Cuaca Pada Tema V Kelas III SD Negeri 90 Palembang**”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang hanya berpusat pada guru yang menyebabkan peserta didik kurang aktif dan bosan dalam belajar.
2. Rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM yaitu 68.
3. Media pembelajaran terbilang belum lengkap dan kurang bervariasi.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

1. Penelitian ini dibatasi pada materi keadaan cuaca kelas III tema V, subtema 1, pembelajaran 1.
2. Pengembangan media pembelajaran *box* cuaca tema V untuk kelas III.
3. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

## **1.4 Perumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Tujuan penelitian pengembangan media pembelajaran *box* cuaca adalah sebagai berikut:

1. Untuk memaparkan kevalidan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang.
2. Untuk memaparkan kepraktisan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang.
3. Untuk memaparkan keefektifan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang.

### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan pengetahuan di bidang pendidikan khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pengembangan media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

1. Dapat mempermudah dan mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam pembelajaran pada tema cuaca
2. Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

b. Bagi Guru

1. Dapat dijadikan pedoman untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Dapat memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 90 Palembang.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai studi relevan bagi peneliti selanjutnya dan dapat mengevaluasi kelebihan dan kekurangan penelitian ini, sehingga peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media yang lebih menarik lagi bagi peserta didik.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran *box* cuaca pada tema V kelas III SD Negeri 90 Palembang.

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan merupakan media pembelajaran *box* (kotak) cuaca yang menyesuaikan dengan keadaan cuaca di lingkungan sekitar.

2. Media pembelajaran *box* cuaca ini diberi warna latar cuaca (biru, putih,) sehingga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga membuat lebih semangat dalam belajar dan mempermudah proses pembelajaran.
3. Media *box* cuaca yang terbuat dari bahan dasarnya kayu
4. Media pembelajaran *box* cuaca yang sesuai dengan kompetensi dasar (menggali informasi tentang keadaan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia yang disajikan dalam bentuk lisan,tulis,visual atau lingkungan dan menggunakan kurikulum 2013
5. Media pembelajaran *box* cuaca yang dikembangkan mendapatkan validasi dari para ahli.
6. Bahan dalam pembuatan media pembelajaran *box* cuaca
  1. Kayu dan *styrofoam*
  2. Karton warna (putih,biru, dan hitam)
  3. Print gambar (rumah,bulan, awan, pohon dan mobil).
  4. Kertas origami
  5. Lem *fox*
  6. *Jarum*
  7. *Double tipe*
7. Alat yang digunakan dalam membuat media pembelajaran *box* cuaca
  1. Gunting
  2. *Cutter*
  3. Penggaris
8. Proses pembuatan media pembelajaran *box* cuaca

1. Potong kayu dengan menggunakan *cutter* menyesuaikan bentuk persegi yang diinginkan
2. Potong kardus dengan *cutter* dengan menyesuaikan pola gambar
3. Tempelkan karton putih dan biru dengan menggunakan *double tipe* secara menyeluruh di kardus untuk latar keadaan cuaca
4. Gunting rumah, mobil, pohon dan pohon lalu di lapis kardus
5. *Print* gambar awan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan
6. Bentuk matahari dengan benda bulat atau menggunakan jangka, kemudian digunting
7. Tempelkan awan dan matahari tadi di karton berwarna biru menyerupai ukuran kardus bekas
8. Potong lagi karton biru dan bentuk lagi matahari
9. Tempelkan matahari tadi ke karton putih
10. *Print* awan mendung sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan
11. Kemudian tempelkan awan mendung tadi di karton putih yang sudah di gunting
12. Kemudian buat awan mendung lagi dan buat air hujan dengan menggunakan kertas, kemudian digunting dan tempelkan di kertas karton putih
13. Kemudian kertas cuaca kelima menempelkan print gambar bulan dan bintang tadi di karton putih dan biru yang dilapisi kardus
14. Kemudian buat tulisan *box* cuaca di atas kotak dengan huruf
15. Tempelkan tulisan tadi di atas *box*

## 9. Cara kerja

Dengan diangkat latar secara bergantian maka terlihatlah cuaca cerah, cuaca berawan, dan cuaca hujan