

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DUA DAN TIGA
DIMENSI PADA TK PGRI DESA PELAT**



**UNIVERSITAS
TEKNOLOGI
SUMBAWA**

Dosen Pengampu:

Nawassyarif, S.Kom.,M.Pd

Oleh :

Wulandari

(20.01.013.019)

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS REKAYASA SISTEM
UNIVERSITAS TEKNOLOGI SUMBAWA**

2022

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Kerangka Penelitian.....	6
BAB III METODE PENELITIAN.....	7
3.1 Model Penelitian.....	7
3.2 Prosedur Pengembangan.....	7
3.2 Keterbatasan Peneliti.....	8
BAB IV PENUTUP.....	9
4.1 Kesimpulan.....	9
4.2 Saran.....	9
DAFTAR PUSTAKA.....	10

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum merupakan komponen penting dalam suatu pendidikan. Semua kegiatan pembelajaran diatur dalam kurikulum. Kurikulum digunakan sebagai pedoman untuk menjalankan pembelajaran demi mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam Undang undang Nomer 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 19 tentang Pendidikan Nasional mengatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat alat yang berisikan tujuan, isi, dan juga bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan. Di Indonesia kurikulum sudah mengalami pergantian beberapa kali. Kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia adalah kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang menggunakan pendekatan tematik terpadu yang artinya setiap pembelajarannya tersusun ke dalam sebuah tema. Mata pelajaran yang sebelumnya terpisah diintegrasikan dalam bentuk tema sehingga mata pelajaran satu dengan mata pelajaran yang lainnya saling berkaitan. Guru juga dapat memodifikasi kegiatan pembelajaran di dalamnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Walaupun sudah terdapat kegiatan pembelajaran yang tersusun sistematis terkadang guru juga masih kesulitan dalam membelajarkan tema-tema tersebut secara efektif dan efisien. Hal itu dikarenakan, kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mengintegrasikan seluruh mata pelajaran ke dalam sebuah tema sehingga media pembelajaran yang menunjang setiap kegiatan pembelajaran masih terbatas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di TK PGRI Desa Pelat pada hari Jum'at, 10 Juni 2022, Ibu Aminah selaku guru TK pada kelas A mengemukakan bahwa pembelajaran yang monoton sangat sulit dipahami oleh murid. Hal tersebut dikarenakan kurang tersedianya media pembelajaran yang menunjang tema pada pembelajaran. Ibu Aminah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memaparkan materi secara tertulis di papan tulis kemudian menjelaskannya secara lisan. Dengan pemaparan materi yang kurang variatif tersebut banyak murid yang merasa jenuh dan memilih untuk berbicara dengan teman sebangkunya atau melakukan kegiatan di luar kegiatan pembelajaran (bermain). Tidak tersedianya LCD Proyektor juga mempengaruhi tingkat efektifitas penyampaian materi. Namun sesekali media pembelajaran diubah dengan sistem belajar sambil bermain dengan menerapkan sistem pembelajaran dengan media dua dan tiga dimensi namun hal ini perlu dikembangkan lebih lanjut. Selain melakukan wawancara dengan guru, peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa murid dan hasilnya sebagian besar murid mengemukakan akan lebih mudah memahami materi jika kegiatan pembelajarannya menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi komponen yang sangat penting dalam suatu pembelajaran. Adanya media pembelajaran akan lebih bervariasi sehingga murid akan lebih tertarik untuk belajar. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang berkaitan dengan grafika komputer dan sebelumnya sudah sempat dibahas yaitu diantaranya media pembelajaran dua dan tiga dimensi yang dimana dapat diaplikasikan sesuai dengan materi yang hendak diajarkan.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas terdapat beberapa permasalahan, yaitu :

1. Kurang tersedianya media pembelajaran yang menunjang materi pembelajaran di TK PGRI khususnya kelas A.
2. Murid tidak mampu memahami materi pembelajaran dengan baik karena guru hanya menyampaikan materi dengan cara lisan dan tulisan.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan sebelumnya maka yang akan dibahas hanya segala sesuatu yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran khususnya berkaitan dengan media dua dan tiga dimensi.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana caranya mengembangkan media pembelajaran yang berkaitan dengan media dua dan tiga dimensi agar prorses belajar tidak monoton?

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menngetahui kelayakan media pembelajaran dua dan tiga dimensi berdasarkan materi matakuliah grafika komputer.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dilakukan yaitu :

1. Manfaat secara teoritis
Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan keilmuan tentang penelitian dan pengembangan.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Sebagai bahan untuk pemilihan media pembelajaran
 - 2) Sebagai sarana untuk memotivasi murid dalam belajar.
 - b. Bagi siswa
Sebagai sarana baru dalam belajar terkait materi media pembelajaran dua dan tiga dimensi.
 - c. Bagi peneliti
Sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan penelitian dalam pembelajaran terkait materi dua dan tiga dimensi pada matakuliah grafika komputer.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian

Menurut Criticos (Daryanto, 2010 : 4) media merupakan salah satu komponen komunikasi yang berguna sebagai alat pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan pengertian media tersebut, Daryanto (2010 : 6) mengemukakan pendapatnya mengenai media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan yaitu berupa materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat serta perasaan siswa dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan menurut Sanaky (2013 : 4) media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pendidikan yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan tingkat efisiensi dan efektifitas dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sanaky juga mengemukakan substansi substansi penting dalam media pembelajaran adalah (1) bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (bahan pelajaran) kepada penerima pesan (pembelajar); (2) komponen di dalam lingkungan belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar; (3) bentuk alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa ; (4) bentuk bentuk komunikasi serta metode yang dapat digunakan untuk merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa pendapat beberapa ahli mengenai media pembelajaran diatas dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan alat pendidikan yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (materi pembelajaran) kepada pembelajar (siswa) sehingga dapat merangsang minat belajar demi mencapai tujuan pembelajaran.

b. Ciri ciri Media Pembelajaran

Ciri ciri media pembelajaran menurut Indriana (2011 : 53-54) adalah sebagai berikut:

- 1) Yang menjadi dasar dari media pembelajaran adalah peragaan, yang berasal dari kata “raga” yang berarti sesuatu yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati.
- 2) Media pembelajaran merupakan bentuk komunikasi antara guru dengan murid
- 3) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk pembelajaran di dalam maupun di luar kelas
- 4) Media pembelajaran memiliki kaitan erat dengan metode mengajar yang dilaksanakan oleh guru.

Arsyad (2016 : 6) juga mengemukakan pendapatnya mengenai ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran memiliki bentuk hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu yang dapat dilihat, didengar, maupun diraba menggunakan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki bentuk software (perangkat lunak), yaitu kandungan yang terdapat di dalam perangkat keras merupakan isi yang ingin disampaikan kepada murid.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.

- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses pembelajaran yang dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal, baik kelompok besar, kelompok kecil maupun perorangan.
- 6) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Sedangkan menurut pendapat Gerlach & Ely (Arsyad, 2016 : 15 – 16) ciri ciri media pembelajaran dibagi tiga, yaitu :

1. Ciri Fiksatif

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, serta film. Suatu peristiwa atau objek yang direkam dengan menggunakan kamera ataupun video kamera dapat dengan mudah direproduksi dan dapat digunakan dengan mudah.

2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Peristiwa yang memakan waktu lama dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar timelapse recording. Sebagai contoh dalam proses larva menjadi kepompong kemudian berubah menjadi kupu kupu dapat dipercepat menggunakan teknik tersebut.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari suatu media dapat memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan pada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai peristiwa tersebut.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki ciri-ciri yaitu :

- a. Media pembelajaran memiliki bentuk hardware (perangkat keras) maupun software (perangkat lunak).
- b. Media merupakan bentuk komunikasi antara guru dengan murid.
- c. Media merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, dan
- d. Media pembelajaran dapat digunakan untuk kelompok besar, kelompok kecil, maupun perseorangan.

- c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah :

- 1) Mengubah konsep yang abstrak menjadi kongkret,
- 2) Berfungsi sebagai penarik perhatian siswa
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera,
- 4) Menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar,
- 5) Mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima materi yang berbentuk teks maupun lisan,

- 6) Memberikan kesamaan pandangan/presepsi,
 - 7) Meningkatkan keterampilan siswa, (8) menyajikan ulang metri pembelajaran secara konsisten, serta (9) menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.
- d. Manfaat Media Pembelajaran
- Media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:
- 1) Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
 - 2) Memperjelas materi pelajaran yang hendak diajarkan
 - 3) Memberikan dan menambah vareasi belajar.
 - 4) Meningkatkan kegiatan siswa dalam belajar, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

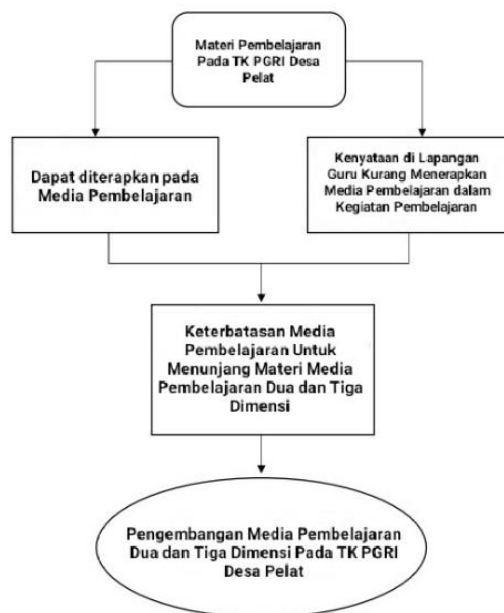
e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beragam jenis dan karakteristik media pembelajaran di dalam dunia Pendidikan diantaranya yaitu:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi yang dapat berupa gambar visual, maupun audio visual,
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi (model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock ups, diorama, dan lain lain),
- 3) Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Dalam penelitian ini, jenis media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dua dan tiga dimensi. Yang dimana Ketika kedua media pembelajaran ini dikembangkan maka sangat berkaitan dengan grafika komputer. Sebagai mdia pembelajaran untuk belajar yang mampu mengkonkretkan benda yang abstrak juga dapat menarik perhatian murid.

2.2. Kerangka Penelitian



Gambar 01. Bagan Kerangka

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Model Penelitian

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Model ini dipilih karena dalam penelitian ini tujuan utamanya adalah mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran dua dan tiga dimensi. Langkah langkah penelitian ini mengacu pada langkah langkah yang dikemukakan oleh Borg & Gall (1983 : 775) yang terdiri dari:

- 1) Research and Information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal)
- 2) Planning (perencanaan),
- 3) Develop preliminary form of product (pengembangan bentuk produk awal),
- 4) Preliminary field testing (uji coba perorangan).

3.2. Prosedur Pengembangan

1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru serta murid pada TK PGRI yang dilakukan pada tanggal 10 Juni 2022 mengenai pengembangan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat permasalahan mengenai ketersediaan media pembelajaran yang menunjang materi pembelajaran pada penerapan media pembelajaran dua dan tiga dimensi sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran agar dapat diterapkan dengan maksimal.

2) Perancangan

Tahap ini merupakan tahap perencanaan dalam pembuatan produk. Adapun langkah langkah yang akan dilakukan sebagai berikut.

a. Menentukan topik pengembangan

Langkah awal dari perencanaan yaitu menentukan topik pengembangan yang akan dikembangkan. Berdasarkan penentuan topik yang telah ditentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dua dan tiga dimensi.

b. Pengembangan Bentuk Produk Awal

Membuat prototype media pembelajaran dua dan tiga dimensi.

Adapun langkah langkah pengembangan media pembelajaran dua dan tiga dimensi adalah sebagai berikut.

Langkah pertama menentukan tahapan pengembangan berupa membuat desain dari media pembelajaran menggunakan aplikasi processing. Kemudian tahapan selanjutnya mencetak desain yang telah dibuat dan juga membuat desain serupa dengan menggunakan kardus. Dilanjutkan dengan pembagian desain yang telah dicetak kepada murid kemudian dilanjutkan ke penerapan mewarnai desain untuk media dua dimensinya kemudian menempelkannya pada kardus yang telah dibuat sebelumnya untuk penerapan tiga dimensinya. Dan juga membuat bentuk menyerupai desain yang telah dibuat dengan menggunakan plastesen.

c. Uji coba perorangan

Peneliti melakukan uji coba perorangan dengan subjek penelitian murid pada TK PGRI sebanyak 1 murid.



3.4. Keterbatasan Penelitian

Selama proses pelaksanaan penelitian, peneliti sudah berusaha secara maksimal agar memperoleh hasil yang maksimal. Akan tetapi peneliti menyadari masih banyak kekurangan akibat dari keterbatasan dalam melakukan penelitian.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran miniatur kincir air pembangkit listrik yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media untuk membelajarkan materi kelas IV tema 2 selalu hemat energi, subtema 3 energi alternatif. Langkah-langkah penelitian pengembangan ini disusun berdasarkan model penelitian research & development yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983 : 775) yang terdiri dari

- 1) Research and Information Collecting (Penelitian dan Pengumpulan Informasi Awal)
- 2) Planning (perencanaan),
- 3) Develop preliminary form of product (pengembangan bentuk produk awal),
- 4) Preliminary field testing (uji coba perorangan).

Tahap penelitian dan pengumpulan informasi awal meliputi observasi dan wawancara yang bertujuan untuk menggali permasalahan yang terjadi di lapangan. Tahap perencanaan meliputi penentuan kompetensi dasar, indikator dan pemilihan media yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan produk meliputi langkah-langkah pembuatan produk awal media pembelajaran dua dan tiga dimensi.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan tentang pengembangan media pembelajaran dua dan tiga dimensi dapat diajukan saran sebagai berikut.

- 1) Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran dua dan tiga dimensi diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang digunakan.

- 2) Bagi Guru

Dengan adanya inovasi media pembelajaran dua dan tiga dimensi diharapkan dapat digunakan dalam pembelajaran dengan melibatkan murid sehingga materi akan tersampaikan dengan baik.

- 3) Bagi Murid

Dengan adanya inovasi media pembelajaran dua dan tiga dimensi diharapkan mampu mengkonkritkan materi yang abstrak sehingga murid mampu mempelajari materi dengan baik.

- 4) Bagi Peneliti

Dapat dilakukan penelitian lebih lanjut untuk meneliti tingkat keefektifitasan media pembelajaran dua dan tiga dimensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.
- Sanaky, H. A. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Inofatif. Yogyakarta: Kaukaba Dirpantara.
- Indriana, D. (2011). Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Yogyakarta : DIVA Press.
- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. (1983). Education Research. New York : Longman Inc.