**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang masalah**

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang melibatkan tenaga pendidik dalam upaya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai media, atau sumber-sumber belajar. Dalam proses pembelajaran tenaga pendidik sangat membutuhkan media sebagai alat penunjang proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menurut Sadiman, dkk. dalam Gina (2014:1), Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti.

Pembelajaran menurut Sadiman, dkk. dalam Gina (2014:1), Belajar (learning) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti. Pada akhirnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar oleh guru atau tenaga pendidik untuk membantu anak agar anak dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya sendiri. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek dan guru merupakan subjek mengajar. Mengajar dapat pula diartikan sebagai proses membantu kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung

secara efektif dan efisien.

1

Pembelajaran dengan menggunakan media konvensional atau ceramah lebih cenderung membuat anak kurang aktif dan malas dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru dengan tidak adanya media pembelajaran. Dalam proses pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas, guru sebagai tenaga pendidik mempunyai tujuan utama dalam kegiatan pembelajaran di sekolah yaitu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan akan berdampak lebih positif dalam pencapaian hasil belajar dengan optimal. Dengan demikian seorang guru dituntut untuk menemukan alternatif yang harus diambil. Dalam proses belajar mengajar peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas, pembelajaran dengan menggunakan strategi metode dan media inovatif, kreatif sehingga materi yang disampaikan oleh guru mudah dipahami oleh siswa. Tenaga pendidik sebagai fasilitator dalam terbentuk baik atau buruknya suatu proses pembelajaran itu berlangsung.

Tenaga pendidik dituntut harus memiliki keterampilan dalam menyiapkan rancangan institusi pendidikan seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sesuai dengan silabus, pemilihan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sesuai dengan minat, dan kondisi siswa tersebut agar tercapainya tujuan proses pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) merupakan suatu proses persiapan yang harus dimiliki oleh tenaga pendidik sebelum terbentuknya proses belajar mengajar itu berlangsung.

Pembelajaran pada anak usia dini adalah proses pembelajaran yang dilakukan melalui bermain. Ada lima karakteristik bermain yang esensial dalam hubungan dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yaitu meningkatkan

motivasi, pilihan bebas (sendiri tanpa paksaan), non linier, menyenangkan dan perilaku secara aktif (Mutiah, 2010:8). Melalui bermain, anak usia dini tumbuh dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada pada dirinya baik fisik, intelektual, bahasa dan prilakunya. Bermain berfungsi sebagai terapi dalam kehidupan anak karena dengan bermain anak mengekspresikan hal-hal yang berhubungan dengan ranah afektif, perasaan, emosi, pikiran maupun kognitif. Berdasarkan cara berpikir anak masih dalam tahap pra-operasional, dalam proses pembelajaran perlu adanya alat pengantar yang bisa digunakan sebagai media sekaligus sebagai sumber belajar anak.

Media merupakan segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Menurut (Fatria, 2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memberikan pengalaman konkret atau nyata yaitu media diorama. Diorama merupakan salah satu jenis media tiga dimensi. Sudjana (2013: 170 ) menyatakan bahwa diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk mengambarkan pemandangan sebenarnya. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau kongkrit.

Berdasarkan observasi di TK Bina Kasih Kecamatan Galang, masih ada sarana dan prasarana yang kurang memadai dan mendukung, seperti tenaga pendidik hanya menggunakan bahan ajar buku saja, tidak dengan media pembelajaran, pembelajaran yang masih bersifat monoton sehingga siswa mudah bosan, kurang variatif dalam pembelajaran yang dilakukan.

Hal ini sangat disayangkan karena pada dasarnya kegiatan dan media dalam proses pembelajaran merupakan suatu hal yang sangat penting bagi anak. Menurut Asmariani (2016: 26), bahwa di dalam suatu lembaga pendidikan harus menyiapkan media-media yang tepat dan cocok untuk diterapkan di anak-anak, karena media yang tepat akan sangat membantu lembaga tersebut dalam mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan bersama. Sehingga pendidik harus kreatif dalam membuat media-media pembelajaran yang inovatif agar pembelajaran yang berlangsung menyenangkan bagi anak dan tidak membosankan.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik untuk menciptakan dan mengembangkan sebuah media sebagai salah satu alat komunikasi dalam pembelajaran yaitu media diorama. Karakteristik media ini adalah wujud dari

pemandangan dan atau lingkungan yang dimana isinya adalah bermacam macam kendaraan yang ada di darat, udara dan di air sama dengan bentuk kecilnya. Sehingga ketika sedang melihat media itu kita akan ikut merasakan ada di bagian media karena menggambarkan sesuatu yang tampak nyata. Untuk terlihat nyata, media diorama harus memperhatikan detail pemandangan kota dengan banyak kendaraan tersebut. Dalam pembuatannya, ada beberapa yang hendaknya diperhatikan yaitu tentang ukuran diorama yang disesuaikan dengan tempat yang digunakan serta siapa dan berapa banyak anak yang akan melihatnya. Kemudian, bahan yang digunakan juga diperhatikan. Bahan yang digunakan tidak harus baru dan mahal, bahan bekas juga bisa digunakan dan akan menambah nilai plus pada diorama tersebut. Warna pun juga diperhatikan, tentunya warna yang digunakan disesuaikan dengan keadaan pemandangan dan atau lingkungan yang akan dibuat tiruannya.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti pada guru di TK Bina Kasih Kecamatan Galang, mengatakan bahwa Menurut saya sekolah ini sudah bagus terlihat dari bangunannya dan halamannya yang luas, tetapi sangat di sayangkan di sekolah ini APE atau Alat Permainan Edukatif nya sangat sedikit, jadi untuk belajar anak masih fokus ke buku bahan ajar saja.

Solusi untuk permasalahan tersebut diperlukanlah media yang dapat membantu pembelajaran yang menarik agar murid lebih semangat dalam belajar dan berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media diorama ini dapat memberikan kemudahan bagi anak, dan tenaga pendidik dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah di paparkan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Pengembangan Media Diorama untuk anak usia dini di TK bina kasih kecamatan galang”**

**1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah yang akan dijadikan bahan penelitian selanjutnya, maka identifikasi masalah yang diajukan peneliti adalah bagaimana pengembangan media diorama untuk anak usia dini di TK Bina Kasih Kecamatan Galang?

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti memberikan batasan masalah dalam penelitian ini agar permasalahan tetap fokus pada tujuan penelitain dan tidak meluas dalam masalah yang lain. Adapun batasan masalah yang akan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah “Pengembangan media diorama untuk anak usia dini di TK Bina Kasih Kecamatan Galang".

**1.4 Rumusan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah yang diajukan peneliti adalah bagaimana pengembangan media diorama untuk anak usia dini di TK Bina kasih Kecamatan Galang?

**1.5 Tujuan pengembangan**

Menurut Suharsimi Arikunto (2013:14) “Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui secara luas sebab-sebab atau hal-hal yang mempengaruhi terjadinya suatu permasalahan”. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan

pengembangan ini adalah untuk mengembangkan sebuah media Diorama untuk anak usia dini di TK Bina kasih Kecamatan galang.

**1.6 Spesifikasi produk yang di kembangkan**

Pengembangan awal spesifikasi produk adalah sebagai berikut:

1. Media diorama digunakan sebagai alat atau media belajar tiga dimensi.

2. Media diorama lebih menarik perhatian siswa dan mudah dipahami, menggunakan ilustrasi, warna dan miniatur benda yang sama dengan bentuk kecilnya yang dapat menarik perhatian anak.

3. Adapun langkah-langkah pembuatan media diorama membutuhkan alat dan bahan yang harus peneliti siapkan antara lain: gergaji, triplek, kuas, sterofoam, kawat, plastisin, lem tembak, gunting, kertas, kain flanel, stik es krim, pohon kecil dan mainan bentuk kecil antara lain seperti mobil dan kapal.

4. Cara pembuatan media diorama antara lain:

a. Bentuk triplek menjadi potongan 80x40 sebagai alas. b. Bentuk pola taman, jalan raya, dan sungai.

c. Lalu bentuk bagian jalan dan taman menggunakan kain flanel, Sedangkan bagian sungai di cet menggunakan warna putih dan biru muda.

d. Setelah itu bentuk bagian pinggir jalan menggunakan sterofoam lalu cet menggunakan warna hitam dan putih.

e. Bentuk rambu lalu lintas menggunakan kawat dan membuat rel kereta api.

f. Setelah itu bentuk bangunan kota menggunakan stik es krim lalu letakkan pohon pohon tersebut di bagian pinggir jalan, lalu buat gantungan untuk pesawat.

g. Selanjutnya letakkan mainan mainan kecil berbentuk kendaraan mobil, kereta api, pesawat di jalan raya tersebut, sedangkan kapal di letakkan di bagian sungai.

**1.7 Manfaat pengembangan**

1. Bagi Peneliti

Peneliti akan mendapatkan wawasan baru yang lebih baik sehingga peneliti dapat menerapkan wawasan yang diperoleh untuk menghadapi masalah terhadap dunia pendidikan.

2. Bagi Sekolah

Sekolah dapat menggunakan hasil penelitian sebagai sumber referensi baru sebagai pengembangan dalam meningkatkan mutu pendidikan sekolah.

3. Bagi Guru

a. Diharapkan guru memiliki ide keratif dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran agar mudah dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada peserta didiknya.

b. Media permainan diorama yang dikembangkan mempermudah guru dalam meningkatkan perkembangan anak sehingga tujuan tercapai secara optimal

4. Bagi anak

Dengan adanya media pembelajaran yang tepat diharapkan anak akan lebih mengingat dan memberi kesempatan kepada anak untuk memperoleh pengetahuan baru.