

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Triwiyanto (2014:23) pendidikan adalah usaha menarik sesuatu di dalam manusia sebagai upaya memberikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, nonformal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan bertujuan untuk optimalisasi kemampuan-kemampuan individu agar di kemudian hari dapat memainkan peranan hidup secara tepat. Unsur-unsur dalam pendidikan meliputi beberapa hal yang saling berkaitan. Unsur-unsur tersebut antara lain tujuan pendidikan, kurikulum, peserta didik, pendidik, interaksi edukatif, isi pendidikan, dan lingkungan pendidikan.

Upaya meningkatkan kualitas pendidikan pemerintah telah melakukan upaya penyempurnaan sistem pendidikan, baik melalui penataan perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*). Upaya tersebut antara lain dengan dikeluarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional pada tahun 2003, dan Peraturan Pemerintah No. 19. Tahun 2015 Tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP), yang telah dilakukan kembali dalam peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013. Dalam rangka mengantisipasi perubahan-perubahan global dan persaingan pasar bebas, serta tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi, khususnya teknologi informasi yang semakin hari semakin canggih, pemerataan layanan pendidikan perlu diarahkan pada pendidikan yang transparan, untuk kepentingan

tersebut diperlukan perubahan yang cukup mendasar dalam sistem pendidikan nasional, yang dipandang oleh berbagai pihak sudah tidak efektif, bahkan dari segi mata pelajaran yang diberikan dianggap kelebihan muatan tetapi tidak dapat memberikan bekal, serta tidak dapat mempersiapkan peserta didik untuk bersaing dengan bangsa-bangsa lain di dunia. Perubahan mendasar tersebut berkaitan dengan kurikulum, yang dengan sendirinya menuntut berbagai perubahan pada komponen-komponen pendidikan lain. Berkaitan dengan perubahan kurikulum, berbagai pihak menganalisis dan melihat perlunya diterapkan kurikulum berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter yang dapat membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan teknologi maka pemerintah (Mendikbud) merevitalisasi pendidikan karakter dalam seluruh jenis dan jenjang pendidikan, termasuk dalam pengembangan Kurikulum 2013 (Mulyasa, 2016:4).

Kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar, yang akan menjadi fondasi bagi tingkat berikutnya. Melalui pengembangan Kurikulum 2013 yang berbasis karakter dan berbasis kompetensi. Hal ini dimungkinkan, kalau implementasi Kurikulum 2013 betul-betul dapat menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif, dan berkarakter. Implementasi Kurikulum 2013, pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam seluruh pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap bidang studi perlu dikembangkan, dihubungkan dengan konteks kehidupan sehari-hari (Mulyasa, 2016:7).

Kunci sukses Kurikulum 2013 yang menentukan keberhasilan implementasi Kurikulum 2013 yang pertama adalah kepemimpinan kepala sekolah, terutama dalam mengkoordinasikan, menggerakkan, dan menyelaraskan semua sumber daya pendidikan yang tersedia, kedua adalah kreativitas guru, karena guru merupakan faktor penting yang besar pengaruhnya, bahkan sangat menentukan setidak-tidaknya peserta didik dalam belajar, yang ketiga adalah aktivitas peserta didik dalam rangka mendorong dan mengembangkan aktivitas peserta didik, guru harus mampu mendisiplinkan peserta didik, terutama disiplin diri. Guru harus mampu mengembangkan pola perilakunya. Keempat adalah sosialisali Kurikulum 2013. Sosialisasi dalam implementasi kurikulum sangat penting dilakukan, agar semua pihak yang terlibat dalam implementasinya di lapangan paham dengan perubahan yang harus dilakukan sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya masing-masing. Kelima adalah fasilitas dan sumber belajar yang memadai, agar kurikulum yang sudah dirancang dapat dilaksanakan secara optimal. Fasilitas dan sumber belajar yang perlu dikembangkan laboratorium, pusat sumber belajar, dan perpustakaan, serta tenaga pengelolaan. Dalam hal ini kreativitas guru dan peserta didik perlu senantiasa ditingkatkan untuk membuat dan mengembangkan alat-alat pembelajaran serta alat peraga lain yang berguna bagi peningkatan kualitas pembelajaran. Kreativitas tersebut diperlukan, bukan semata-mata karena terbatasan fasilitas dan dana dari pemerintah, tetapi merupakan kewajiban yang harus melekat pada setiap guru untuk berkreasi, berimprovisasi, berinisiatif dan inovatif. Keenam adalah lingkungan yang

kondusif akademik dan yang ketujuh adalah partisipasi warga sekolah (Mulyasa, 2016:39).

Peranan guru dalam implementasi kurikulum 2013 adalah sebagai fasilitator, dan mitra belajar bagi peserta didik. Tugas guru tidak hanya menyampaikan informasi kepada seluruh peserta didik, tetapi harus kreatif memberikan layanan dan kemudahan belajar kepada seluruh peserta didik, agar mereka dapat belajar dalam suasana yang menyenangkan, gembira, penuh semangat, tidak cemas, dan berani mengemukakan pendapat secara terbuka. Strategi yang bisa digunakan seorang guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan gembira salah satunya dengan membuat suatu media pembelajaran yang bisa menunjang proses pembelajaran (Mulyasa, 2016:42).

Menurut Heinich (dalam Arsyad, 2013:3) media adalah sebuah alat perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Menurut Gagne (dalam Arsyad, 2013:4), media pembelajaran, meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat menarik siswa untuk belajar. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan stimulus siswa agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Menurut Hamalik

(dalam Arsyad, 2013:19) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan panafsiran data, dan memadatkan informasi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di UPTD SDN Polagan 1 Kecamatan Sampang, Kabupaten Sampang pada tanggal 7 Desember 2018 observasi dilakukan kepada wali kelas V dan siswa, dimana UPTD SDN Polagan 1 tersebut sudah menerapkan kurikulum 2013, kendala yang dihadapi oleh guru dalam penerapan kurikulum 2013 yaitu kurangnya fasilitas dan sumber belajar yang menunjang proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku paket, dan gambar pada saat proses pembelajaran. Menurut siswa kelas V UPTD SDN Polagan 1 pada saat proses pembelajaran suasana kelas terlalu membosankan sehingga minat untuk belajar berkurang, karena hanya terfokuskan pada materi yang terdapat pada buku paket dan hanya menggunakan media gambar-gambar yang ditempel di dinding, sehingga siswa belum memahami materi yang sudah diberikan oleh guru terutama dalam materi tentang sejarah pada tema 7 Subtema 1 pembelajaran 3 yang membahas mengenai materi tentang tokoh-tokoh pahlawan Indonesia pada masa penjajahan Belanda, pada materi tokoh-tokoh pahlawan tersebut jumlahnya terbatas dan sejarah mengenai tokoh-

tokoh pahlawan tidak ada, sehingga siswa belum mengetahui sepenuhnya materi tentang tokoh-tokoh pahlawan.

Salah satu cara yang tepat untuk mengatasi kendala yang dihadapi oleh guru serta menyampaikan informasi mengenai materi tokoh-tokoh pahlawan Indonesia yaitu menggunakan media pembelajaran yang bertujuan untuk menambah minat siswa untuk belajar serta menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru tercapai. Berdasarkan hal tersebut pengembangan media pembelajaran peta tokoh pahlawan Indonesia dianggap sesuai digunakan dalam penyampaian materi tokoh-tokoh pahlawan dalam masa penjajahan Belanda.

Hal tersebut juga didukung dengan adanya penelitian tentang media peta yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Siska Irania (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Peta Tari Tradisional Indonesia (peta train) Pada Siswa Kelas IV Materi Keberagaman Budaya SDN Bancaran 2”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peta train mendapatkan presentase kelayakan ahli media sebesar 95 persen, kelayakan ahli materi sebesar 75 persen, dan pada ahli desain pembelajaran sebesar 91,7 persen. Hasil keefektifan media pembelajaran pada ujicoba produk aktivitas siswa mencapai 84,4 persen pada tingkat sangat efektif, aktivitas guru mencapai 94,1 persen pada tingkat sangat efektif. Sedangkan pada ujicoba pemakaian aktivitas siswa mencapai 70,7 persen dengan tingkat efektif, dan aktivitas guru mencapai 82,4 persen dengan tingkat sangat efektif. Persentase dari uji coba produk pada uji kemenarikan mencapai 90,5 persen dengan tingkat sangat menarik, dan pada

ujicoba pemakaian mencapai 81,1 persen pada tingkat menarik. Berdasarkan dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media pembelajaran Peta Train ini layak, efektif dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas V UPTD SDN Polagan 1 Sampang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dituliskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia pada pembelajaran IPS kelas V di UPTD SDN Polagan 1 Sampang?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia dalam materi tokoh pahlawan Indonesia pada kelas V di UPTD SDN Polagan 1 Sampang?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia dalam materi tokoh pahlawan Indonesia dalam pembelajaran pada kelas V di UPTD SDN Polagan 1 Sampang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka terdapat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia pada pembelajaran IPS di UPTD SDN Polagan 1 Sampang ditinjau dari hasil penilaian angket ahli.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia pada pembelajaran IPS di UPTD SDN Polagan 1 Sampang ditinjau dari hasil penilaian angket respon siswa.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia pada pembelajaran IPS di UPTD SDN Polagan 1 Sampang ditinjau dari hasil penilaian lembar observasi aktivitas guru, siswa dan hasil belajar.

D. Spesifikasi Produk

Penelitian ini akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media ini hanya dikhususkan untuk materi tokoh-tokoh pahlawan Indonesia pada masa penjajahan Belanda yang terdapat pada pembelajaran IPS di kelas V SD.
2. Pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan prosedur pengembangan media meliputi melakukan studi pendahuluan dan pengumpulan informasi, perencanaan, mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba dan revisi.
3. Sampul media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia didesain semenarik mungkin yaitu menggunakan gambar tokoh-tokoh pahlawan agar siswa tertarik untuk belajar.

4. Jenis media pembelajaran ini yaitu media 3 dimensi yang berukuran 100 cm x 60 cm dengan dasar atau alas yang digunakan terbuat dari triplek dengan menggunakan miniatur berbagai macam tokoh-tokoh pahlawan juga dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan.
5. Media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia ini menggunakan audio yang menjelaskan asal wilayah yang benar dari masing-masing tokoh-tokoh pahlawan Indonesia.
6. Media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia ini di hanya berjumlah 19 provinsi atau wilayah,
7. Penggunaan media ini lebih menekankan pada keaktifan siswa karena media ini dapat di bongkar pasang miniatur tokoh-tokoh pahlawan dan bisa di pasang sendiri oleh siswa sesuai dengan asal wilayahnya.

E. Pentingnya Penelitian

Hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

- a. Mengetahui apakah media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia yang dikembangkan bisa mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru dan siswa pada materi tokoh-tokoh pahlawan Indonesia.
- b. Menambah kajian studi pengembangan media pembelajaran.
- c. Membuktikan bahwa media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia bisa dijadikan sarana dalam penyampaian materi tokoh-tokoh pahlawan pada kelas V SD.

2. Bagi Siswa

- a. Mempermudah siswa dalam memahami materi tokoh-tokoh pahlawan.
- b. Menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS materi tokoh-tokoh pahlawan Indonesia.
- c. Menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam pembelajaran IPS.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

3. Bagi Guru

- a. Menambah pengetahuan guru mengenai media pembelajaran tokoh-tokoh pahlawan Indonesia.
- b. Mempermudah guru dalam penyampaian materi tokoh-tokoh pahlawan Indonesia

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

Martin dan Bhaskarra dalam kamus Bahasa Indonesia (2002:71) mengatakan asumsi adalah dugaan sementara yang diterima sebagai dasar, landasan berpikir karena dianggap benar. Sugioyono (dalam Saputra, 2017) menyatakan bahwa dalam penelitian asumsi digunakan sebagai anggapan dasar, yakni sesuatu yang diakui kebenarannya, yang dianggap besar tanpa harus dibuktikan dulu kebenarannya terlebih dahulu oleh peneliti. Asumsi dalam penelitian pengembangan media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia dapat digunakan pada tema 7 Subtema 1 pembelajaran 3 pada kelas V, serta menjadi salah satu alternatif cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dalam penelitian ini pengembangan

media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia terdapat beberapa keterbatasan antara lain adalah sebagai berikut:

1. Materi pada media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia ini hanya digunakan pada materi yang terdapat pada tema 7 Subtema 1 pembelajaran 3 pada kelas V SD.
2. Pengembangan media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia hanya terbatas pada materi tokoh-tokoh pahlawan Indonesia dalam masa penjajahan Belanda yang terdapat pada 19 provinsi.
3. Keterbatasan media Peta Tokoh Pahlawan Indonesia ini pada saat menggunakan harus di dampingi oleh guru, karena miniatur tokoh pahlawan yang di pasangkan pada provinsi yang benar dan nama miniaturnya itu berbeda dengan pertanyaan maka jawabannya itu tetap benar, hal ini dipengaruhi oleh kerumitan pembuatan sensor.

G. Definisi Operasional

Sugiyono (2015:173) Definisi Operasional adalah spesifikasi bagaimana suatu variabel yang akan diteliti didefinisikan secara operasional yang diukur. Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional dalam pengembangan media pembelajaran Peta Tokoh Pahlawan Indonesia ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Peta Tokoh Pahlawan Indonesia merupakan media pembelajaran yang berisi tentang pengenalan nama tokoh-tokoh pahlawan Indonesia dari masing-masing wilayah serta perjuangannya pada masa penjajahan Belanda.

2. Tokoh-tokoh pahlawan Indonesia merupakan salah satu materi yang terdapat pada kelas V Semester Genap, Tema 7, Subtema 1, Pembelajaran 3 kelas V SD, yang mempelajari tentang nama tokoh-tokoh pahlawan Indonesia dalam masa penjajahan Belanda.